

Narrativas imagéticas

Abel Suing, Aida Carvajal, Ana Sedeño, Jefferson Barcellos, Jerónimo Rivera,
Osvando de Moraes, Patricio Irisarri, Regilene Sarzi, Sebastian Castro, Valquiria Kneipp (Orgs.)



meistudies

2º Congreso Internacional Media Ecology and Image Studies



RIA
Editorial

Narrativas Imagéticas

Abel Suing
Aida Carvajal
Ana Sedeño
Jefferson Barcellos
Jéronimo Rivera
Osvando de Morais
Patricio Irisarri
Regilene Sarzi
Sebastian Castro
Valquiria Kneipp
Organizadores

Ria Editorial - Comit  Cientifico

Abel Suing (UTPL, Equador)
Alfredo Caminos (Universidad Nacional de C rdoba, Argentina)
Andrea Versutti (UnB, Brasil)
Angela Grossi de Carvalho (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Angelo Sottovia Aranha (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Anton Szomol nyi (Pan-European University, Eslov quia)
Antonio Francisco Magnoni (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Carlos Arcila (Universidad de Salamanca, Espanha)
Catalina Mier (UTPL, Equador)
Denis Porto Ren  (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Diana Rivera (UTPL, Equador)
Fatima Mart nez (Universidad do Ros rio, Col mbia)
Fernando Ramos (Universidade de Aveiro, Portugal)
Fernando Gutierrez (ITESM, M xico)
Fernando Irigaray (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)
Gabriela Coronel (UTPL, Equador)
Gerson Martins (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Brasil)
Hern n Yaguana (UTPL, Equador)
Jenny Yaguache (UTPL, Equador)
Jer nimo Rivera (Universidad La Sabana, Colombia)
Jes s Flores Vivar (Universidad Complutense de Madrid, Espanha)
Jo o Canavilhas (Universidade da Beira Interior, Portugal)
John Pavlik (Rutgers University, Estados Unidos)
Joseph Straubhaar (Universidade do Texas – Austin, Estados Unidos)
Juliana Colussi (Universidad do Rosario, Colombia)
Koldo Meso (Universidad del Pa s Vasco, Espanha)
Lorenzo Vilches (Universitat Aut noma de Barcelona, Espanha)
Lionel Brossi (Universidad de Chile, Chile)
Maria Cristina Gobbi (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Maria Eugenia Por m (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior, Portugal)
Marcelo Mart nez (Universidade de Santiago de Compostela, Espanha)
Mauro Ventura (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)
Octavio Islas (Pontificia Universidad Cat lica, Equador)
Oksana Tymoshchuk (Universidade de Aveiro, Portugal)
Paul Levinson (Fordham University, Estados Unidos)
Pedro Nunes (Universidade Federal da Para ba – UFPB, Brasil)
Raquel Longhi (Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Brasil)
Ricardo Alexino Ferreira (Universidade de S o Paulo – USP, Brasil)
Sergio Gadini (Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Brasil)
Thom Gencarelli (Manhattan College, Estados Unidos)
Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)

Narrativas Imagéticas. Abel Suing, Aida Carvajal, Ana Sedeño, Jefferson Barcellos, Jéronimo Rivera, Osvando de Moraes, Patricio Irisarri, Regilene Sarzi, Sebastian Castro & Valquiria Kneipp (Orgs.). - 1a Edição -
Aveiro: Ria Editorial
Livro digital, PDF.

Arquivo Digital: download e online
Modo de acesso: www.riaeditorial.com
ISBN 978-989-8971-14-2

1. Narrativas. 2. Imagem. 3. Media Ecology. 4. Comunicação.
I. Suing, Abel. II. Carvajal, Aida. III. Sedeño, Ana. IV. Barcellos, Jefferson.
V. Rivera, Jéronimo. VI. Moraes, Osvando de. VI. Irisarri, Patricio. VII. Sarzi, Regilene
VIII. Castro, Sebastian. IX. Kneipp, Valquiria. X. Título.

Copyright das imagens pertencem aos seus respectivos autores.

© Design de Capa: Denis Renó

Diagramação: Luciana Renó

© Abel Suing, Aida Carvajal, Ana Sedeño, Jefferson Barcellos, Jéronimo Rivera, Osvando de Moraes, Patricio Irisarri, Regilene Sarzi, Sebastian Castro, Valquiria Kneipp (Orgs.)

© Adriana Pierre Coca, Aida Carvajal García, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Ana Sedeño-Valdellós, André Luiz Sens, Berenice Santos Gonçalves, Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt, Daniele Lima Araújo, Denis Porto Renó, Dorotea Souza Bastos, Eriksen Amaral de Sousa, Fabiano Pereira, Fábio Alexandre Hermógenes, Isabel Almeida Marinho do Rêgo, Jocy Meneses dos Santos Junior, Jorge Alberto Hidalgo Toledo, José Muñoz Jiménez, José Patricio Pérez Rufí, José Rafael Pieroni Corsi, Juan Carlos Casillas Zamudio, Lais Akemi Margadona, Leire Mara Bevilaqua, Leticia Passos Affini, María del Rocío Ortega Ferriz, Natalia Pinto da Rocha Ribeiro, Nazly López Díaz, Pablo Calvo de Castro, Patricia Esteves Trindade, Regilene A. Sarzi-Ribeiro, Renato Coelho Pannacci, Ricardo Tsutomu Matsuzawa, Rubens Cardia, Shanna Laskmi Taco-Loaiza, Vanderlei Baeza Lucentini, Victória Sayuri Freire dos Santos Kudeken, Yenny Paola Bejarano Bejarano

© Ria Editorial
Aveiro, Portugal
riaeditora@gmail.com

<http://www.riaeditorial.com>



Licença:
>: Atribuição - Não Comercial - Sem Obras Derivadas 4.0 Internacional
>: Você é livre para:
- copiar, distribuir, exibir, e executar a obra
Baixo as seguintes condições:

- Atribuição. Você deve atribuir a obra na forma especificada pelo autor ou o licenciante.
- Não Comercial. Você não pode usar esta obra com fins comerciais.
- Sem Obras Derivadas. Você não pode alterar, transformar ou criar sobre esta obra.

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt>

Índice

Apresentação.....	9
-------------------	---

PARTE 1 - TEORIAS

Investigación Artística en Comunicación: Territorios Comunes e Innovación Metodológica en la Hibridación entre Arte y Comunicación	13
--	----

Ensaio sobre uma Metodologia de Pesquisa em Audiovisual para Artistas-Investigadores	36
---	----

A Investigação Audiovisual pelo Viés da Cartografia.....	51
--	----

A Função Estruturante do Link em Filmes e Vídeos Interativos	72
--	----

A Distopia Divino Amor sob as Lentes da Ecosofia.....	100
---	-----

3X3D – A Sobreposição de Imagens Volumétricas como Investigação Estética do Potencial da Montagem.....	120
---	-----

Do Mito Arturiano à Ficção Científica: um Estudo Comparativo das Representações do Herói na Demanda do Santo Graal e em <i>Star Wars</i>	136
--	-----

PARTE 2 - ARTES

La Recuperación Nostálgica del Vogueing en el Videoclip: el Diálogo con el Documental	153
Música Eletroacústica na Imagem: Ruídos, Sínteses e Manipulações	181
Realidad Social en el Arte Mexicano del Siglo XXI: Migración, Violencia de Estado y Exclusión/Inclusión de los Pueblos Indígenas	201
Arqueología del <i>Selfie</i> , Apuntes para una Ontología de las Nuevas Visualidades del <i>Yo</i> en la Era Digital	241
A Fotografia de Performance e o Corpo na Arte Afro-Brasileira de Ayrson Heráclito	270
Um Mergulho nos Conceitos de Imersão, Imersividade, Fotografia Imersiva e Realidade Virtual	289
Gritos Silenciados: Violência contra a Mulher na Obra de Gianlorenzo Bernini.....	304
@doubleexposurefreak – Criação de uma Galeria <i>Online</i> Internacional de Duplas Exposições Analógicas no Instagram	327
Projeto #savethefilm – um Olhar sobre as Motivações da Retomada da Plataforma Analógica por Fotógrafos Brasileiros.....	346
Poética e Intermidialidade na Dança Digital: alguns Pressupostos.....	366

PARTE 3 - IMAGENS EM MOVIMENTO

Cenas Documentais da Saúde: Imagem e Relações de Poder.....	382
Cine en Marruecos II. La etapa postcolonial, 1956-1999.....	398
Imagem e Falsas Memórias: (Re)Pensando o Documentário	416
Tomada Única: o Acaso e a Atitude de Tatear	431
Contributos do <i>Progressive Web Apps</i> à Produção Audiovisual	447
Nichols en la Era Transmedia: la Representación de la Realidad en entre Luces y Sombras	465
El Vídeo como Soporte de Registro en la Antropología Visual en Colombia. el Caso de las Películas de Jesús Bosque en el CRIC.	482
O Olhar Documentarizante sobre a Crise dos Refugiados na Telenovela Brasileira Órfãos da Terra.....	504
Reconfiguración de la Industria Televisiva en México ante la Nueva Ecología de Medios	529
A Presença do Jornal Nacional no Twitter: uma Análise do Tipo de Conteúdo Postado pelo Noticiário em seu Perfil Oficial.....	557
Transformación Digital Versus Transformación de Contenidos en la Televisión Peruana	584
De la Telenovela a la Televisión Digital, el Caso de Escobar: El Patrón el Mal	618

Narrativas Imagéticas

Apresentação

A sociedade contemporânea convive com novas tecnologias, renovados ambientes comunicacionais, diferentes atores midiáticos e, por consequência, novas linguagens, onde a imagem ganha crescente protagonismo. O olhar a essa nova sociedade é intenso a partir da ecologia dos meios, corrente teórico-filosófica preocupada em observar, experimentar e compreender a relação entre a sociedade e os meios, em suas diversas conformações.

Percebe-se, a partir de diversos estudos desenvolvidos por ecologistas dos meios, que os processos comunicacionais têm sido realizados cada vez mais com o apoio nas imagens. Essa adoção crescente de narrativas imagéticas na comunicação pode ser justificada pelo desenvolvimento de dispositivos portáteis e de alta qualidade no registro e na difusão. E parece mesmo ser uma realidade contemporânea.

Entretanto, isso já foi previsto anteriormente. Marshall McLuhan, um dos responsáveis pelo conceito de ecologia dos meios, apontava, no final da década de 1960, a importância de se estudar o universo das imagens. Obviamente, o ecossistema analisado por McLuhan ao propor esse foco científico era a televisão. Atualmente, o ecossistema disponível é diverso, ainda composto pela televisão, mas não só. E o protagonismo passou a ser outro, onde os *mass media* compartilham a autoria com a sociedade, com o cidadão comum.

Com esse cenário, realizamos o 2º. Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies com o tema “O Protagonismo da Narrativa Imagética”, que aconteceu durante todo o mês de outubro de 2019. O evento também realizou uma homenagem póstuma ao professor e cineasta brasileiro Paulo Schettino, que dedicou uma vida a compreender as nuances das narrativas por imagem.

O congresso, realizado em sua segunda edição, na modalidade totalmente virtual, contou com 13 videoconferencistas magistrais e uma homenagem póstuma, que apresentaram suas contribuições através de vídeos compartilhados na plataforma do evento durante todo o mês de outubro. Das mesas de trabalho, que debateram sobre diversos temas relacionados aos estudos sobre ecologia dos meios e estudos sobre imagem, foram selecionados os textos para composição de livros, dentre eles esta obra. Para tanto, reunimos neste livro, intitulado Narrativas Imagéticas, as mesas de trabalho de números 3 - Arte e Fotografia, 6 - Métodos de Investigação em Audiovisual, 9 - Cinema, Documentário e Audiovisual, 10 - Televisão e 11 - Estudos sobre Videoclip.

Porém, a composição da obra não é simplesmente um reflexo do congresso, apesar de resultar do mesmo. Todos os textos, anteriormente avaliados por pares cegos para o congresso, foram reavaliados por membros do conselho editorial da Ria Editorial, assim como a obra em si. Dessa forma, garantimos um livro de alta qualidade e que tem como objetivo único a disseminação do conhecimento a partir dos estudos apresentados no congresso.

Cabe-nos agradecer a organização do evento e das publicações, nomeadamente o GENEM – Grupo de Estudos sobre a Nova Ecologia dos Meios (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil) e o

Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Técnica Particular de Loja - UTPL (Equador). Ambas iniciativas contaram com o apoio da Ria Editorial (Portugal/Brasil), que publicou as obras. O apoio científico foi oferecido pela Cátedra Latino-americana de Narrativas Transmedia (Argentina) e pela Red INAV – Rede Ibero-americana de Narrativas Audiovisuais, ambas organizações internacionais dedicadas ao estudo sobre imagem, entre outros temas.

Diante disso, oferecemos a você, interessado em compreender o cenário do ecossistema midiático contemporâneo, tendo como reconhecimento o protagonismo da imagem, essa obra, aberta a download e compartilhamento totalmente grátis. Essa é a filosofia do MEISTUDIES, da Universidade Técnica Particular de Loja - UTPL e da Ria Editorial, que dedicam-se a construir conhecimento científico de forma democrática, aberta e acessível. Boa leitura.

*Andrea Versuti
Denis Renó
Vicente Gosciola
Diretores Acadêmicos*

PARTE 1 - TEORIAS

Investigación Artística en Comunicación: Territorios Comunes e Innovación Metodológica en la Hibridación entre Arte y Comunicación

Ana Sedeño-Valdellós¹

Introducción: Contexto de Investigación en Ciencias Sociales

Hace unos años se produjo una transformación específica del procedimiento de evaluación de la actividad investigadora -y docente- en la universidad española, y esto en el área de ciencias sociales y el campo de la comunicación generó inquietud y significativos cambios en el desempeño profesional de profesores y especialistas en comunicación. Aun así, las disciplinas científicas en comunicación no se han adaptado, creemos, a la interdisciplinariedad creciente y al hecho de un conexión ineludible con campos como el de la creación artística -artes plásticas y escénicas-.

La posibilidad de generación de conocimiento desde la práctica no goza del mismo reconocimiento: los formatos de creación, producción, guionismo, realización, diseño. no son igualmente valorados, no sólo

1. Profesora Titular del Departamento de Comunicación audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga (España).
E-mail: valdellos@gmail.com

por comisiones evaluadoras y de sexenios/tramos de investigación, sino entre los mismos compañeros de profesión y área. Esto puede y debe cambiar y es una oportunidad para desarrollar las capacidades e implicarnos en las nuevas formas de creación audiovisual colaborativa y multidisciplinar.

Hacia la Valoración del Arte como Investigación: Caminos de Conexión entre Ciencia y Arte

La ciencia es un conjunto de procesos orientados al desarrollo, mantenimiento y validación de teorías científicas, para explicar, predecir y cambiar la realidad, en su multiplicidad de facetas y áreas.

El método científico y la ciencia, en general, han modificado la vida humana en aspectos morales, técnicos, sociales e incluso biológicos desde su implantación y consolidación en el siglo XIX, aunque también ha sido el detonante o catalizador de múltiples actos de barbarie. A pesar de ello, desde hace unas décadas, con una revolución científica sin precedentes, además de una problematización global de todos los aspectos de la vida humana, se viene produciendo una tendencia a una “puesta en cuestión” de la ciencia, sus métodos y productos como únicos procedimientos válidos de conocimiento de la realidad.

Como algunos epistemólogos han señalado y al contrario de lo que podría parecer, la ciencia, como una forma más de entender los múltiples aspectos de la vida humana y la realidad, supone la aceptación implícita de una serie de asunciones, al igual que la religión o los sistemas mitológicos. Sin poder entrar en demasiado detalle, consecuencias negativas de la ciencia son la parcialización de la realidad humana y

el asentamiento de sistemas de poder disciplinario. Como ha descrito Aliaga Abad (1996, pp. 25-27), (siguiendo a Bayés, 1974; Thienès & Lempereur, 1984), la ciencia lleva implícitos unos postulados, que se han visto paulatinamente puestos en conflicto por múltiples propuestas epistemológicas de algunos teóricos y filósofos de la ciencia.

Ello no elimina el valor de la ciencia y sus métodos como constructores para el ser humano de un mejor entorno social. Las propiedades del discurso científico, desde los comienzos de la sistematización de esta forma de conocimiento, pueden mantenerse vigentes hoy en día, a pesar de la profunda diversificación de los objetivos investigadores y la transformación de las metodologías y paradigmas ontológicos.

Los posicionamientos científicos positivistas definidos hasta aquí, modelos explicativos de los fenómenos de la realidad basados en la causalidad, han experimentado una extraordinaria transformación. Unos pasos hacia la problematización del método científico como una única fuente fiable de conocimiento objetivo, llevados a cabo por Kuhn y Popper (1977) o Feyerabend (1981), explicitaron cierta carga ideológica de la ciencia y cómo el discurso científico es un tipo de discurso social que está enmarcado en un determinado momento cultural humano, sujeto a los intereses de una visión y grupo social. Desde entonces, en emergencia se encuentran otros conceptos que llegan desde la colisión de conceptualizaciones de mayor problematización de la realidad: los paradigmas críticos en investigación científica, se han aglutinado como una ruptura; para el postpositivismo existe un mundo externo que interactúa con los sujetos y que por tanto es modificable como realidad. (Aliaga Abad, 1996, p. 30)

Desde la perspectiva del pensamiento complejo (Morin, 1977), se propone comprender la complejidad en términos organizacionales. Tanto Morin (2004) como Maldonado (2007) han desarrollado teorías de la complejidad pertinentes al campo de estudio de la comunicación. En esta perspectiva sistemática que introduce la práctica discursiva como entorno a tener en cuenta en las investigaciones se encuentra también el poco conocido paradigma de las Research Arts, constituido por dos enfoques de investigación, la “heurística transepistémica” y la traducción transepistémica: “conjunto de problemas de investigación que incorpora, por un lado, la generación de nuevos modelos experimentales como los “modelos de representación de simulación” basados de diferentes sistemas referenciales que intentan generar, negociar, verificar o contraponer conocimientos e informaciones” (Schultheiss, 2004, p. 589).

Instituciones mundiales de investigación no se quedan atrás en este empuje transdisciplinar y toman también este modelo de hibridación metodológica. El MIT habla de Tercera Revolución a la convergencia de ciencias, físicas e ingeniería como concretización de la actividad interdisciplinar (Sharp, Cooney, Kastner, Sasusekharan, Yaffe, Bathia & Sur, 2011) y supone solo una de las materializaciones de un cierto giro artístico (Coessens, Crispin & Douglas, 2009), un hecho global que afecta a la totalidad de los fenómenos culturales y por los que se genera una tendencia a una visión cercana a la práctica artística y a la aplicación de sus metodologías y fórmulas.

Paralelamente a estos posicionamientos problematizadores, se han producido otros que plantean que el arte y la ideación generan conocimiento y esto ha sido una línea, tímida en desarrollo pero firme, en el pensamiento filosófico del siglo XX. Hay que destacar a Gilbert

Simondon y su denuncia de la separación interesada entre técnicas y artes y su consecuencia fatal de reducción de la riqueza del pensamiento. En *Imaginación e invención* (2013) el filósofo francés disponía uno de los intentos más desconocidos de establecer una apología de la técnica desde la ideación o capacidad imaginativa del ser humano y de superar la dicotomía técnico-humano, ciencia-arte. El filósofo francés se empeña en vincular la técnica y la imaginación humana en el arte, huyendo de convencionalismos y posturas manidas, defendiendo que son capacidades humanas interrelacionadas.

Desde nuestro punto de vista, es necesario que este debate se amplíe y continúe, y ya está ocurriendo, para conseguir lo que proponía Bachelard de colocar a la cultura científica “en estado de movilización permanente, reemplazar el saber cerrado y estático por un conocimiento abierto y dinámico, dialectizar todas las variables experimentales, dar finalmente a la razón motivos para evolucionar” (1980, p. 21). Bal habla de “nomadismo conceptual” o “movilidad interdisciplinar de los conceptos” (2002) al hecho de facilitar cambios de metodología que supongan una mayor interacción entre disciplinas.

Hacia otros Modelos de Investigación: Investigación Artística, Investigación-Creación.

De cómo estos planteamientos problematizadores están modificando los cimientos de la investigación tradicional, dan cuenta la cantidad de instituciones y asociaciones internacionales que, sobre todo desde el ámbito anglosajón, se dedican a la reflexión con enfoque innovador sobre el conocimiento y las múltiples facetas de la investigación en

nuestra época. Así, la británica Research Assessment Exercise describe la investigación como: “investigación original emprendida con el propósito de obtener un profundo conocimiento y comprensión. Incluye la invención y generación de ideas, imágenes, representaciones, objetos de diseño, cuando éstos llevan a ideas nuevas o a la mejora sustancial y el uso de los conocimientos existentes en el desarrollo experimental para producir materiales nuevos o substancialmente mejorados, aparatos, productos y procesos, incluyendo el diseño y la construcción” (RAE, 2005 en Borgdorff, 2005)

Además, clarifica el papel de la práctica en la investigación: esta puede ser considerada investigación cuando está localizada en un contexto de investigación, y puede ser sujeta a cuestionamiento y revisión crítica. También la Agencia Británica para la investigación en las artes y las humanidades (The Arts & Humanities Research Board) plantea una propia definición de investigación como una indagación disciplinada, aplicable a diseño, arte y otros campos, destacando que sea accesible, transparente y con resultados y diseño aplicable en otros proyectos.

Con estos antecedentes, han surgido diversidad de tipos de investigación, que desbordan la concepción de investigación específica que parecían monopolizar las disciplinas de ciencias naturales: introducirse en esta encrucijada -la naturaleza y tipos de la investigación artística- para tratar de definirla de manera cerrada resulta cuando menos problemático. La investigación artística trata de reflexionar sobre la esfera de conocimiento y los modos en que el arte construye procesos de ficción y de realidad, y cómo la teoría se convierte en práctica a través de la producción de artefactos artísticos (piezas y obras de arte, eventos, acontecimientos artísticos.). Para Borgdorff la investigación artística

es la “articulación de contenido no reflexivo y no conceptual inserto en las experiencias estéticas, enactuado en las experiencias creativas y encarnado en los productos artísticos” (Borgdorff, 2012, p. 168). Estos contenidos se “articulan, amplifican, contextualizan y piensan a través de la investigación artística” (p. 171). También Moltó Doncel (2016) actualiza y da forma sencilla a este conflicto: “el término de investigación artística adoptado para distinguir la actividad investigadora en el área de conocimiento de las Artes, aglutina la unión íntima entre teoría y práctica, materializando además la posibilidad de una nueva vía metodológica que se desmarca de la investigación tradicional académica preponderante (2016, p. 58).

Christopher Frayling (1993-1994) en un artículo titulado “Investigación en arte y diseño”, diferencia entre la investigación dentro del arte, la investigación para el arte y la investigación a través del arte y establece los criterios y definiciones para diferenciar la investigación académica de la artística: una clasificación útil para centrarnos en la idea de que esta última supone esa problematización específica.

En esta conjunción teoría/práctica, la investigación artística se enmarca en una búsqueda de conocimiento situado, que le llega desde su profunda raíz performativa y procesual. Por ello, se habla de investigación basada en las artes (IBA) o, si se prefiere, investigación creativo-performativa. Según Carreño (2014) tiene una naturaleza creativa y se relaciona con las metodologías de educación artística. La investigación-creación tiene como objeto (a) delimitar un problema (aunque desde las propias prácticas artísticas) al que el investigador- creador haya llegado desde la reflexión sobre su propia experiencia artística y (c) escoger la(s) metodología(s) adecuada(s) (las artes pueden aportar las metodologías de

sus prácticas) (2014, p. 60). Entonces la investigación-creación supone un proceso contrario o complementario: desde la práctica artística se pueden encontrar nuevos caminos para sistematizar una investigación documentada, explicitada y valorable. Pérez Sainz (2013, p. 435) la describe con un listado de caracteres, usando los trabajos de Hernandez Hernandez (2008), Hervey (2000) y Barone y Eisler (2011):

- Posee un carácter procesual y multidireccional en cuanto al desarrollo, los medios y, especialmente, el significado que los autores del evento performativo imprimen a su trabajo como punto de partida ante la recepción de la audiencia.
- Usa diversos elementos estéticos y artísticos, es plurisensorial.
- Puede ser utilizada para capturar lo inefable, lo que resulta difícil poner en palabras.
- A través de un detalle y un contexto visual, muestra por qué y cómo estudiar lo que de una persona puede resonar en la vida de muchos.
- Entraña corporeización y provoca respuestas corporeizadas.
- Puede ser más accesible que muchas formas de discurso académico.
- Por medio de metáforas y símbolos, hace que la teoría se asimile de manera elegante y elocuente.
- Es memorable dado que demanda nuestra atención sensorial, emocional e intelectual.
- Explora otras maneras de mirar y representar la experiencia haciendo que lo ordinario aparezca extraordinario, trata de desvelar aquello de lo que no se habla, provoca, innova y quiebra resistencias, llevándonos a considerar nuevas maneras de ver o hacer cosas.

Investigación Artística en Áreas de Comunicación: Retos y Problemáticas

Si se piensa en aquello que han compartido siempre las áreas de comunicación y de arte, pueden apreciarse y argumentarse una serie de procedimientos, disciplinas y técnicas de creación comunes entre comunicación y práctica artística. El primer ámbito de interrelación apunta a los estudios intelectuales en torno a la performance, los denominados performance studies, caracterizados por el interés por el comportamiento y el empleo de la observación participante como uno de sus principales métodos para estudiar el comportamiento dentro de la propia cultura. Como apunta Lorente (2015, p. 103) “en la investigación performativa de carácter auto-etnográfico, texto y cuerpo se redefinen mutuamente”, y con ella se reflexiona entre la relación de infinitas posibilidades de los “roles como creadores y/o espectadores, colapsando las fronteras entre el artista, la obra de arte y el espectador (Vidiella, 2005).

La obra (tanto artística como comunicativa) es esfuerzo de acción, de reflexión, de pensamiento y tiene un carácter performativo o locucional en algunas ocasiones, otras factual y otras establece además una vertiente de exteriorización, en el caso de los productos comunicativos, de naturaleza mediática. En cualquier caso en ambos ámbitos se trabaja con ideaciones, conceptos que se convierten en productos con diversos formatos de salida. La necesidad de medios/soportes que lleguen a diversos espacios conduce a proyectos multiplataforma.

Por otro, la complejidad de las variables, su mayor número y no reductibilidad, y los elementos con los que se trabaja necesita de tiempos lentos de desarrollo y de generación de conclusiones. Cómo sincronizar

estos elementos con los plazos de publicación, exposición y mediación diversas viene de la naturaleza procesual de estos proyectos y se convierte en una problemática para los autores.

Como decíamos al comenzar, aplicar todo este tipo de reflexiones al campo de comunicación puede resultar complicado, pero se convierte en necesario si se pretende establecer un procedimiento empírico para la investigación con formatos creativos audiovisuales, o comunicacionales. Y un punto en el camino es tomar prestado el marco que el campo del diseño tiene ya fijado, con objetivos y resultados cercanos a los que nos ocupan, especialmente como disciplina que progresa en la reflexión entre la práctica, la teoría y la evaluación sobre un objeto específico. Por su parte el Design Research Methodology (DRM) de Lucienne Blessing y Amaresh Chakrabarti (2004), implica a todos los aspectos de la ingeniería del diseño y pretende “desarrollar apoyos o soportes para el diseño (design support) a partir de prototipos o modelos demostradores (demonstrator) que sirven para evaluar propiedades específicas de los prototipos a partir de una serie de criterios establecidos o formulados previamente” (Herrera Batista, 2010). En la propuesta se busca integrar diferentes tipos de investigación así como proporcionar guías que pueden ser útiles para atender a la variedad de aspectos involucrados en la ingeniería del diseño (Blessing & Chakrabarti, 2004). El autor señala que su modelo tiene como finalidad ayudar a los investigadores en la selección de métodos adecuados para abordar la investigación. Habría que preguntarse con tiempo suficiente y como objetivo en grupos de investigación qué de esto puede aplicarse para conseguir un modelo general del proceso en Comunicación audiovisual, cuyo producto final en forma de diseño, película, vídeo, campaña, guión. pueda seguir las

fases específicas y sistemáticas que lleven desde la pregunta/problema a su realización, pasando por unas fases del proyecto. En esta disciplina, no siempre están claras y ello se demuestra en la multitud de criterios que forman las rúbricas específicas de los trabajos de fin de grado y máster de los grados y posgrados en nuestras facultades de ciencias de la comunicación.

Artista investigador, interprete investigador o creador-investigador, son muchos los adjetivos y sustantivos que se podrían sumar a esta nueva etapa en la implicación social que conlleva la profesión de académico e investigador universitario en disciplinas como las artes digitales, la comunicación y creación audiovisual para artes escénicas, el guionista, el realizador en todo tipo de formatos. López-Cano y San Cristobal (2015, pp. 81-82) definen el artista investigador como quien debe:

1. Generar reflexión continúa sobre su propia práctica artística.
2. Problematizar aspectos de su actividad artística y de su entorno con la finalidad de ofrecer diagnósticos, análisis, reflexiones y soluciones.
3. Construir un discurso propio respecto de su propuesta artística y hacer énfasis en argumentación sólida sobre su aporte para el arte.
4. Dejar atrás la zona de confort para ingresar en un ámbito lleno de interrogantes e incertidumbres donde el artista investigador se pone del revés constante y finalmente.
5. Integrarse en una espiral de producción y discusión de conocimiento que, como toda empresa de investigación, terminará por transformar el statu quo, es decir, las prácticas artísticas hegemónicas.

Este mecanismo específico de paso continuo señalado por López-Cano y San Cristóbal, de teoría a la práctica y vuelta, caracterizaría a la investigación, y la producción, en arte, replicable con algunas adaptaciones al campo de la comunicación. Ernst Edmons y Linda Candy (2010) reflexionan sobre esto en *Relating Theory, Practice and evaluation in Practitioner Research* y plantean un modelo de trayectorias entre práctica, teoría e investigación. Desde la práctica los resultados serán obras (artefactos, instalaciones, performances); desde la teoría los resultados son los criterios y los marcos o frameworks y desde la evaluación se llega a resultados (en su sentido cuantitativo, sobre todo). Y como tal todos estos “productos” deberían y podrían ser tenidos en cuenta como evaluables, con sus criterios de valoración transparentes y con facilidad de aportación de evidencias de progreso y desarrollo por parte de sus creadores (fases, cronogramas, referencias estéticas y narrativas.).

En el ámbito procedimental o de búsqueda metodológica sistemática, la comunicación podría encontrar en el concepto de relato y de proyecto artístico unas bases sobre las que cimentar líneas de desarrollo en torno a cómo se realizan y distribuyen los trabajos en la contemporaneidad. Ya plenamente inserto en las lógicas de los espacios de creación contemporánea (galería, museos, centros sociales de creación colectiva, labs.) después de superar la tradición del objeto artístico, el proyecto reconoce e incorpora los valores del concepto, de la idea como máquina para hacer arte y de lo hecho de manera dialógica y colectiva como procesos que también pueden ser constitutivos de un resultado dentro de la práctica artística: lo relacional entra en escena.

Para algunos, la forma artística escaparía a esta fatalidad por estar mediatizada por una obra. Nuestra convicción, por el contrario, es

que la forma toma consistencia, y adquiere una existencia real, solo cuando pone en juego las interacciones humanas; la forma de una obra de arte nace de una negociación con lo inteligible. A través de ella, el artista entabla un diálogo. La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte en particular sería la propuesta para habitar un mundo en común y el trabajo de cada artista, un haz de relaciones con el mundo, que generaría a su vez otras relaciones, y así sucesivamente hasta el infinito. (Bourriaud, 2006, pp. 22-23)

Otro punto interesante debería dirigir la reflexión a una pregunta por metodologías innovadoras que fuesen adecuadas a este artista investigador en comunicación. Lentamente, comienzan a surgir metodologías concretas específicas que podrían ser parte de una revolución metodológica en la creación investigación en comunicación. En este punto, sin embargo, sólo podemos adelantar algunos trazos, sus múltiples posibilidades sólo pueden concretarse y demostrarse desde la práctica, pero todas ellas están siendo experimentadas desde instituciones, museos o grupos de investigación del territorio español.

La primera que se quiere destacar es el estudio de caso, dado que mediante éste se consigue alcanzar “la particularidad y complejidad de un caso singular [cuando tiene un interés muy especial en sí mismo], para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes”. (Stake, 2007, p. 11)

Por su parte, la A/R/Tography es una metodología específica creada por Springgay, Irwin, Leggo y Gouzouasis (2008), que emplea la noción de “grafía” para conectar imagen y texto, donde la interdisciplinariedad recoge la idea de una visión específica de la obra de arte, en la que todos los tipos de textos se interconexionan de maneras no pre-pensadas, dejando atrás la mera suma de textos.

A / r / tography es una metodología de investigación que enreda y realiza lo que Gilles Deleuze y Felix Guattari (1987) denominan rizoma. Un rizoma es un conjunto que se mueve y fluye en un momento dinámico. El rizoma opera por variación, mutación perversa y flujos de intensidades que penetran en el significado, [...] Es un espacio intersticial, abierto y vulnerable donde los significados y entendimientos son interrogados y rotos. Sobre la base del concepto del rizoma, a / r / tografía transforma radicalmente la idea de la teoría como un sistema abstracto (Springgay, Irwin, Leggo, & Gouzouasis, 2008, p. xx)

La conferencia performativa o conferencia dramatizada es una práctica expandida de presentación de resultados de investigación artística que suele enmarcar preocupaciones o temáticas de interés para el arte. Aún muy minoritaria como formato artístico en sí mismo, en el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC) mantienen un grupo de investigación desde 2014 que ha dado como fruto variadas conferencia performance que se pueden visionar completas en su web, así como consultar sus detalles en Conferencia performativa: Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos (Olveira, 2014).

Durante su trayectoria en varios grupos de investigación y proyectos personales, la investigadora Virginia Villaplana ha reflexionado desde diversas perspectivas, aportando soluciones con nuevos métodos de reflexión. Según la autora, la mediabiografía es una “metodología interdisciplinar, se expande en la experimentación con relatos que comportan palabra e imagen y donde intervienen distintas colectividades y redes de personas, (...) se propone a quienes colaboran en él formas de experimentar relatos y crear narrativas a partir de archivos personales digitales” (Villaplana, 2010). Supone trabajar como una memoria de

lo cotidiano, tal como lo propone Marianne Hirsch en su libro *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory* (1997).

Otro tema importante es el de la evaluación, especialmente en lo que se refiere a la necesidad de acreditaciones y valoraciones por grupos de expertos o peer review que sean análogas a las de otros campos, que tiene en el paper o artículo académico su formato predominante. Según IMARTE Research Group (2014), en el workshop celebrado en Barcelona en 2014, los mecanismos de evaluación para la investigación artística pasan por ciertas claves. En primer lugar, se habla de buscar y promover metodologías de trabajo compartidas entre disciplinas, que se testeen desde la práctica. En ello, podría ayudar el hecho de relacionar exposición e investigación. La exposición como dispositivo adaptable a múltiples necesidades y formatos sería aplicable si se fijan y diferencian los tipos de resultados, más ligados a la práctica y la emisión o proyección en medios, y otros dependientes de resultados más cuantitativos. En el caso de la disciplina comunicación, se trata de reflexionar y fijar los formatos diferenciados en que el trabajo de profesorado, investigadores y alumnos puede cristalizar.

En segundo lugar, ello obligaría a ampliar los canales y mecanismos de publicación de esos trabajos, tanto para seguir ese proceso a largo plazo que es un proyecto (exposiciones, salas de encuentro, otras formas de transferencia), como a la vez transformar el formato tradicional de journal o revista indexada. De hecho, ya existen, y están indexadas como de alto impacto, títulos como Art and research¹, con varias modalidades de envío, formatos horizontales a modo de libro, que incluyen lo visual a través de fotografías y links a obras audiovisuales en plataformas como YouTube o Vimeo y canales específicos. En la Sociedad para la

investigación artística (Society for Artistic Research-SAR), se publica desde hace varios años la revista Journal for Artistic Research. Se encuentra indexada en SJR y su especificidad consiste en que se aceptan trabajos en formatos no-escritos, más adecuados a la exposición en las bellas artes y artes aplicadas y visuales o música: texto en cualquier tipografía, foto, vídeo. permiten mucha flexibilidad en la presentación de los trabajos, así como formatos diversos (vertical, horizontal, video) del texto en sí.

Las dificultades de la investigación artística, que se heredan como grandes retos cuando se aplican a la comunicación, son muchas: el (supuesto) carácter experiencial y subjetivo de todas sus indagaciones y prácticas, la lentitud e indefinición de sus conclusiones y del proceso investigador en general, alejada de la competencia actual de publicaciones rápidas y percederas; la inclusión de la práctica (los casos únicos, excepcionales, el carácter performativo.) como parte de una investigación artístico-comunicacional a largo plazo. todas son cuestiones que requieren de una reflexión larga y profunda sobre todas sus implicaciones. La pregunta junto a todos estos restos es “¿tenemos tiempo?”

Todos son mecanismos aplicables al campo de la comunicación, que aún sigue encerrado en el *paper*, como única solución específica, evaluable por las comisiones de investigación.

Sin embargo, a pesar de todas estas dificultades, creemos que la salida a la mayoría de estas problemáticas pasa por “hacer público el complejo proceso de experimentación seguido y no sólo el resultado cosificado obtenido, pues el resultado cosificado no es investigación si no va acompañado de una sistematización clara del desarrollo de la creación (Del Río-Almagro, 2017, p. 145)”. Crear redes multidisciplinares

a nivel internacional debería suponer una prioridad en este sentido. El trabajo colaborativo y en red debería tener un resultado a largo plazo.

Conclusiones

La investigación artística en sus modalidades de investigación-creación, investigación performativa, investigación basada en las artes recoge desde sus denominaciones ciertas vertientes que se abren en una creciente debate, no lejano a cierto paradigma de superación de lo disciplinar que se viene imponiendo en la generación global del conocimiento. Todas ellas tienen en común que si bien sus fórmulas difieren de un modo alineado con el método científico de las ciencias naturales, sus procedimientos también son sistemáticos y su búsqueda de una fases que dirijan estos a un proyecto, tienen razón en su formulación.

Las perspectivas problemáticas que se han abierto en relación a esto han sido expuestas a lo largo del trabajo. En primer lugar, la publicación en paper no puede y no debe continuar siendo la única opción específica. Siguiendo la línea histórica clásica de la institución universitaria, no parece que se haya innovado demasiado en las formas establecidas en que la innovación, la creación y la producción universitaria en artes y en comunicación llegan a la sociedad, teniendo en cuenta que en ciencias sociales y humanas no existe la posibilidad, en los mismos términos, de generación de patentes, como si ocurre en ciencias naturales y exactas o las ingenierías. Es necesaria una reflexión profunda sobre una diversidad de formatos y modos de salida de la investigación como materialización del trabajo de académicos, profesores y grupos y colectivos de investigación. El canon de valoración no puede venir

desde procedimientos controlados desde instancias académicas exclusivamente. La universidad española debe incluir los mecanismos para desarrollar sus formatos de evaluación, no puede decirse que esto ocurra solo porque no existan criterios para paliar esto.

En segundo lugar, arte y comunicación comparten ciertas lógicas de producción de textos o productos de creación/artísticos, tipos de producción práctica que a menudo no son valorados: inconveniente ya algo salvado para los compañeros de bellas artes, en ciencias de la comunicación continúa un cierto desprecio de este tipo de trabajo, que justifica su rechazo en su equiparación como producción investigadora, con la excusa de su falta de sistematización. Hacer explícitos los procesos de creación -individuales y colectivos- creará alternativas de visibilidad de los proyectos y explicitará su necesaria aportación, valiosa y útil a la sociedad.

En definitiva, la investigación en comunicación desde un punto de vista artístico debería tomar de las disciplinas artísticas sus métodos de producción y de desarrollo de ideas creativas y formatos novedosos.

Referencias

- Aliaga Abad, F. (1996). *Bases epistemológicas y proceso de investigación psicoeducativa*. Valencia: CSV. Recuperado de <https://www.uv.es/aliaga/curriculum/ProcesoGeneraldeInvestigacion.pdf>
- Bacherlard, G. (1980). *La formación del espíritu científico*. México: Siglo XXI, Editores.

- Barone, T. & Eisner, E. (2011). **Arts Based Research**. Thousand Oaks . CA: Sage.
- Bal, M. (2002). *Conceptos viajeros en las humanidades*. Toronto: University of Toronto Press.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Borgdorff, H. (2005). *El debate sobre la investigación en las artes*. Amsterdam.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties*. Leiden: Leiden University Press.
- Carreño, V. (2014). ¿Qué es la investigación-creación? *Situarte*, 9(17), 52-62. Recuperado de <http://produccioncientificaluz.org/index.php/situarte/article/view/19632/19590>
- Coessens, K., Crispin, D., & Douglas, A. (2009). *The Artistic Turn: a Manifesto*. Ghent: Orpheus Institut.
- Del Rio-Almagro, M. (2017). Consideraciones sobre la elección, definición y problematización del tema de investigación en el campo de las Bellas Artes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(1), 133-147.
- Edmonds, E. & Candy, L. (2019). Relating theory, Practice and Evaluacion in Practitioner Research. *Leonardo*, 43(5), 470-576.

Feyerabend, P. (1981). *Tratado Contra el Método*. Madrid: Tecnos.

Frayling, C. (1993-1994). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers, 1*(1). Recuperado de researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf

Hernandez Hernandez, F. (2006). Campos, temas y metodología para la investigación relacionada con las artes. In F. Hernandez (Ed.), *Bases para un debate sobre investigación artística*. Madrid: Ministerio de Investigación y Ciencia.

Hernandez Hernandez, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI, 26*, 85-118.

Herrera Batista, M. A. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No solo usabilidad*. Recuperado de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm

Hervey, L. W. (2000). *Artistic Inquiry in Dance/Movement Therapy*. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas Publisher.

Hirsch, P. (1997). *Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

IMARTE Research Group (2014). Documento de trabajo de WIRKT. Workshop of Interdisciplinary research and knowledge Transfer. Hangar. Universidad de Barcelona. Recuperado de <https://www.gridspinoza.net/sites/default/files/2016-07/>

- Lesage, D. (2009). Who's Afraid of Artistic Research? On measuring artistic research output. *Art & Research. A Journal of Ideas, Contexts and Methods*, 2(2), 1-10.
- López Cano, R. & San Cristóbal, Ú. (2015). *Investigación Artística en Música: Problemas, Experiencias y Propuestas*. Barcelona: Esmuc-Fonca.
- Maldonado, C. E. (2007). *Complejidad: ciencia, pensamiento y aplicación*. Buenos Aires: Universidad Externado de Colombia.
- Méndez, E. (2015). Tendencias de investigación en ciencias sociales y en las artes: la transcomplejidad. *Situarte*, 10(9), 7-14. Recuperado de <http://www.uni3venezuela.org.ve/images/pdf/transcomplejidad.pdf>
- Moltó Doncel, J. L. (2016). La investigación artística en las enseñanzas superiores de música. *Cuadernos de Bellas Artes*, 47. La Laguna (Tenerife): Latina. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/cba47.pdf>
- Morin, E. (1977). *El Método I. La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Olveira, M. (2014). *Conferencia performativa: nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos*. León, España: MUSAC/ This Side Up.

- Pérez Saiz, M. (2013). La investigación creativo-performativa y la modalidad textual: análisis lingüístico de textos sobre un mismo tema a partir de dos propuestas de producción diferentes. *RESLA*, 26, 433-456.
- Polifonia Research Working Group (2010). *Researching Conservatoires. Enquiry, innovation and development of artistic practice in higher music education*. AEC Publications.
- Popper, K. R. (1974). *Conocimiento Objetivo: Un Enfoque Evolucionista*. Madrid: Tecnos.
- RAE. (2005). RAE2008, Guidance on Submissions. Recuperado de <http://www.rae.ac.uk/pubs/2005/03/rae0305.pdf>
- Schultheiss, V. (2004). *Research arts: la intersección, arte, ciencia y tecnología como campo de conocimiento y de acción*. Tesis doctoral Facultad de Bellas Artes Universidad de Barcelona.
- Simondon, G. (2013). *Imaginación e invención*. Buenos Aires: Ediciones La cebra y Editorial Cactus.
- Springgay, S., Irwin, R. L., Leggo, C., & Gouzouasis, P. (Eds.). (2008). *Being with A/r/tography*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Stake, R. E. (2005). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Thienes, G. y Lempereurs, A. (1978). *Diccionario General de las Ciencias Humanas*. Madrid: Cátedra.

Thom, R. (1976). Structural Stability, Catastrophe Theory, and Applied Mathematics: The John von Neumann Lecture. *SIAM Review*, 19 (2), 189-201.

Vidiella, J. (2005). *¿Posiciones desubicadas? ¿Espacios deslocalizados? Geografías de la performance* (Tesis mimeografiada). Barcelona: Museu d'art contemporani

Villaplana, V. (2010). Memoria colectiva y Mediabiografía como transformación de las narrativas culturales. *Arte y política de identidad*, 3, 87-102. Recuperado de <https://revistas.um.es/reapi/article/view/117431>

Ensaio sobre uma Metodologia de Pesquisa em Audiovisual para Artistas-Investigadores

Dorotea Souza Bastos¹

Ao longo do percurso da pesquisa em audiovisual, várias são as questões que norteiam e abrem novos caminhos investigativos, o que pode ser percebido pelas diversas produções existentes na área, tanto em nível de graduação, em que os estudantes concluintes aproximam-se, cada vez mais, do fazer artístico, como em nível de pós-graduação, momento em que os estudantes-pesquisadores se deparam com as exigências acadêmicas da criação de conceitos e da produção científica e artística autorais.

Como docente e orientadora de trabalhos acadêmicos/artísticos, percebo a existência de lacunas na bibliografia específica sobre abordagens híbridas de investigação em audiovisual em que o pesquisador é, também, o artista da obra. É possível observar, também, a insegurança de muitos artistas-investigadores que, por falta de metodologias capazes de compreender as especificidades de uma pesquisa nesta área, sentem-se

1. Professora da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Doutoranda em Média-Arte Digital, pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal, em cotutela com o Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, Brasil.
E-mail: doroteabastos@gmail.com

inibidos e sem arcabouço teórico para tratar, academicamente, de suas próprias produções.

Essa situação provoca algumas imprecisões sobre os caminhos de organização da pesquisa e os suportes teóricos a respeito dos processos de criação, produção e esquematização de ideias, além de questionamentos acerca de como gerenciar e agregar as diversas possibilidades disponíveis de pesquisa em âmbito geral, o que implica, muitas vezes, em incoerência metodológica.

A proposição de um trajeto metodológico coerente com a realidade do realizador audiovisual mostra-se fulcral ao desenvolvimento de uma proposta investigativa específica, levando à proposição de uma estruturação possível para o desenvolvimento de pesquisas nesta área, capaz de promover uma partilha de saberes em termos de produção científica e artística, neste campo complexo e miscigenado.

A partir dessa observação, buscou-se formar um conjunto distinto de formas metodológicas que combinasse aspectos de ordem criativa e técnica, considerando o cenário de hibridismo de uma investigação em audiovisual, que abarca tanto a criação teórica e a criação de obras/artefatos, buscando o equilíbrio entre criação, produção, análises teóricas e a criação de conceitos na pesquisa em audiovisual.

Desse modo, a proposta de percurso metodológico aqui apresentada parte de uma confluência de conceitos e caminhos investigativos assentados na pesquisa em arte, proposta por Silvio Zamboni (2004, 2012), e na pesquisa baseada na prática, por Linda Candy (2006, 2018), chegando a uma proposição de metodologia de investigação em audiovisual como pesquisa em arte baseada na prática, na qual também servem de base para a proposição desta metodologia autores como Steven Scrivener

(2000, 2002), Isaac Camargo (2004) e Cecília Salles (2011), que contribuem significativamente para a escolha e a compreensão dos caminhos percorridos. Esses autores são basilares nesse percurso metodológico, proporcionando a realização de uma investigação complexa, que atenda aos rígidos critérios acadêmicos de investigação e aos anseios do pesquisador, que também é artista criador das obras analisadas.

1. Pesquisa e Prática Artística

Silvio Zamboni indica que a pesquisa em arte faz referência ao trabalho de investigação em criação artística, “empreendido por artistas que objetivam atingir como produto final a obra de arte.” (Zamboni, 2012, p. 6). Ter a obra de arte como resultado de uma pesquisa assinala que o artista é, também, um pesquisador, conclui Zamboni. Para Steven Scrivener (2000), essa questão também envolve a amplitude do conhecimento gerado pela pesquisa em arte, sendo considerado pesquisador aquele que consegue gerar um conhecimento que vai além dos seus próprios interesses como artista.

Conectada à proposta desses autores, a pesquisa baseada na prática (*practice-based research*), indicada por Linda Candy (2006), trata de uma investigação em que o artista pesquisador obtém conhecimento a partir da prática artística. No âmbito de uma investigação científica, na qual podemos encontrar trabalhos de conclusão de cursos de graduação, dissertações de mestrado e teses de doutoramento, a contribuição para o conhecimento se dá com a apresentação de artefatos como resultado da investigação, sendo que um “completo entendimento só pode ser obtido com referência direta aos resultados” (Candy, 2006, p. 1). A

autora acrescenta que pesquisa e prática são processos independentes e complementares, além de serem diferentes em sua essência, sendo a prática uma ação que envolve um processo de criação e a pesquisa, um processo sistemático de investigação (Candy, 2018).

Conforme Isaac Camargo (2004), há dois modos de ver e entender a pesquisa no campo das artes: “um se refere ao entendimento das manifestações artísticas como campo ou objeto de estudo da ciência formal e outro diz respeito aos procedimentos empreendidos pela arte na construção de suas poéticas expressivas.” (Camargo, 2004, p. 129). Apesar de existirem diferentes formas de processo do trabalho de arte, tratar o processo artístico como pesquisa é sempre buscar, de maneira sistemática, soluções para um determinado problema, o que inclui um objetivo claro e não abre espaço para um trabalho meramente especulativo.

A especulação, ainda que possa ser considerada como um método de descoberta possível para a criação artística, combinando intuição, experimentalismo e acaso, não se mostra eficiente para a busca de soluções e não representa um método para uma pesquisa em arte. Isso ocorre principalmente porque, no âmbito da especulação, não há a obrigatoriedade de um problema a ser resolvido, e a intuição sobrepõe-se à racionalidade, sendo que “o indivíduo que faz especulação está consciente da vacuidade de sua proposta, está solto e descompromissado com qualquer situação que exija uma resposta; ele tenta sem saber o que conseguirá, e ele mesmo não sabe firmemente o que pretende conseguir.” (Zamboni, 2012, p. 45)

Não significa, entretanto, que uma pesquisa em arte seja decorrente apenas de processos ditos racionais. Nas palavras de Zamboni, “o que é racional é a consciência do desejo, a vontade e a predisposição para tal,

não o processo da pesquisa em si, que intercala o racional e o intuitivo na busca comum de solucionar algo.” (Zamboni, 2012, p. 43). O autor pondera, ainda, que o processo da pesquisa artística “é permeado por inúmeros fatores não racionais e não controlados pelo intelecto do artista, e portanto pode necessitar de caminhos menos *diretos* para que se dê a maturação necessária das soluções objetivadas pelo artista” (Zamboni, 2012, p. 44), ou, como afirma Isaac Camargo (2004), a pesquisa em arte possui, por vezes, um menor grau de previsibilidade, porém não deve ser vista como menos lógica ou racional que outras investigações do ponto de vista teórico.

Tanto os cientistas ditos exatos, quanto o artista pesquisador, usam de intuição, de racionalidade, atuam num processo que combina *insights* com raciocínio, seguem uma metodologia, adotam princípios teóricos, definem objetivos, formulam hipóteses. Existem outras características inerentes às diferentes áreas, mas não no que toca ao processo de pesquisa do cientista pesquisador e do artista pesquisador. (Zamboni, 2004, p. 201)

O processo de trabalho na pesquisa em arte também pressupõe uma ordenação de passos e ideias, a fim de criar uma sequência coerente para a pesquisa. Para determinar o tipo de ordenação que mais se adequa ao desenvolvimento de trabalhos artísticos, Zamboni (2012) recorre a David Bohm e David Peat (1989), que identificaram a ordem generativa como aquela capaz de fazer emergir a sensibilidade e na qual “a criatividade dita o rumo do desdobramento”, pois “a mente criadora é que se torna o principal instrumento da planificação dessa ordem”. (Zamboni, 2012, p. 45)

Cecília Salles (2011) também corrobora essa ideia, quando defende que a criação artística é um processo de conhecimento e percurso de experimentação, e que o “método, sob essa perspectiva, diz respeito, portanto, às diferentes formas de raciocínio desenvolvidas em toda e qualquer ação do artista” (Salles, 2011, p. 67), formando um encontro de métodos em que “as especificidades de cada processo carregam consigo a singularidade de combinações desses modos de raciocínio.” (Salles, 2011, p. 66)

Outro aspecto importante a ser destacado sobre a pesquisa em arte refere-se ao artista pesquisador, o qual, assim como o pesquisador de outras áreas científicas, tem plena consciência dos parâmetros teóricos com os quais está em contato. Como sugere Linda Candy (2018), o processo dessa pesquisa deve seguir regras claras, para que os resultados sejam coerentes com a proposta. Também segundo a autora, a ênfase da pesquisa artística baseada na prática está no processo criativo e nos produtos que são gerados, resultados de pesquisa e prática. A autora afirma que a obra criada desempenha papel essencial nos novos entendimentos sobre a própria prática, a qual, juntamente com a pesquisa, gera novos conhecimentos.

2. Por uma Proposta para a Pesquisa em Audiovisual

No contexto deste trabalho, foram adotadas, como referência de partida, as sugestões dos autores apresentados, com ênfase para a pesquisa em arte (Zamboni, 2012), buscando os itens que são, sob algum aspecto, igualmente contemplados pelos pressupostos indicados por Candy (2006, 2018). Assim, chegou-se às seguintes fases correlacionadas, não necessariamente sequenciais (pode haver sobreposição temporal de

determinados tópicos), que compõem a produção da pesquisa artística em audiovisual:

1. Definição do objeto;
2. Levantamento do referencial teórico;
3. Observação e processo de trabalho;
4. Resultados e interpretação.

Na primeira etapa, **Definição do objeto**, são levantadas as questões que nortearão a pesquisa. Chamadas questões de investigação, estas perguntas contribuem para o início do pensamento sobre a investigação até chegar ao problema de pesquisa. Nesta etapa, identificam-se os interesses de criação artística, de forma a buscar uma possibilidade de produção capaz de trazer respostas aos questionamentos iniciais e que favoreçam ao conhecimento e reflexão sobre o objeto, conciliando os desejos do artista e as obrigações e necessidades do meio acadêmico. É também nesta etapa que os recortes são realizados, a fim de que se chegue ao objeto de investigação pretendido. Esta definição gera uma compreensão geral da pesquisa, ainda que não se estabeleçam, neste momento, os roteiros de investigação.

Após a delimitação do objeto de investigação, o foco do artista-investigador passa a ser a busca pelo **Referencial teórico**, que resulta de um levantamento bibliográfico minucioso, porém ainda primário sobre o objeto. Essa base teórica inicialmente constituída no trabalho investigativo passará por revisões bibliográficas que culminam na escrita de um Estudo do Estado da Arte. É entendido que um Estudo do Estado da Arte versa a temática principal em que se insere o objeto de

estudo, mesmo que ainda não haja uma definição das linhas que serão trabalhadas no futuro projeto. É nesse estudo que se mapeia o que já foi abordado sobre o tema em investigação e os principais autores e linhas de pesquisa.

O Estudo do Estado da Arte, por ser um momento de coleta e reflexão sobre os materiais bibliográficos a respeito do tema central, favorece a escolha e o amadurecimento do objeto de pesquisa, consequência prevista por Zamboni (2012), que situa o levantamento do referencial teórico como uma das etapas para a construção do objeto.

As análises do Estado da Arte, segundo Norma Ferreira (2002), têm caráter bibliográfico e trazem como objetivo o “desafio de mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares [...]” (Ferreira, 2002, p. 257). O estudo do estado da arte objetiva também, pela percepção de Joana Romanowski, “a sistematização da produção numa determinada área do conhecimento” (Romanowski, 2006, p. 39), o que, de acordo com Candy (2006), colabora com a definição sobre a contribuição do conhecimento para a pesquisa.

Essa análise aponta, inicialmente, as grandes áreas de importância para o trabalho de investigação. Com o levantamento do referencial teórico nessas áreas e a confecção do Estudo do Estado da Arte, torna-se possível identificar os pontos de vista e os aspectos que ainda não são abordados na literatura existente. Por conseguinte, são percebidas as lacunas no que concerne aos estudos inicialmente elaborados para o desenvolvimento do trabalho, o que leva a novos questionamentos e revisão das etapas já elaboradas. Por outro lado, também é nesta etapa

que são identificados os pontos de congruência entre o que se pretende pesquisar e o que já foi pesquisado, evitando que o tema seja muito próximo ao de trabalhos já existentes, o que fortalece o caráter investigativo da atividade acadêmica, culminando na confirmação ou revisão do objeto de pesquisa e da questão de investigação.

Após os estudos e análises necessários, e com a definição do objeto e o levantamento do referencial teórico, sugere-se que o artista-investigador seja encaminhado para a escolha dos artefatos/obras que vão compor o *corpus* da investigação, na fase de **Observação e processo de trabalho**, levando em conta os aspectos criativos e a materialização das obras. O artefato no audiovisual é o objeto artístico, fruto de processos de criação do artista-investigador. Nesta metodologia aqui proposta, considera-se a obra audiovisual como central, pois é a partir da relação com a obra que o público tem acesso ao espaço da mensagem, por meio do contato com as tecnologias que possibilitam os conteúdos explorados. Faz-se importante ressaltar, ainda, que o artefato audiovisual é essencial para demonstrar o conceito, e não apenas o processo.

Zamboni explica que “o processo de trabalho, principalmente em arte, não é algo linear, é um processo de idas e vindas, de intuição e de racionalidade que se interpõem no caminho da reconstrução representativa de uma realidade” (Zamboni, 2012, p. 56). É a etapa que o autor considera como essencialmente criativa. O que vai garantir sua plena realização é o método e a coerência com as etapas anteriores da pesquisa.

Complementar a esse pensamento, Cecília Salles considera o ato criador como “um contínuo processo de formalizar a matéria-prima, com um determinado significado e de uma determinada maneira, no âmbito de um projeto estético e ético.” (Salles, 2011, p. 91). O pro-

cesso criativo, nessa perspectiva, é realizado “na tensão entre limite e liberdade: liberdade significando possibilidade infinita e limite estando associado a enfrentamento de restrições” (Salles, 2011, p. 68). Essas restrições a que se refere a autora são parte dos embates e conflitos que nós, artistas, enfrentamos no processo criativo, mas também podem ser relacionadas a deficiências de ordem técnica ou mesmo a limitações de caráter metodológico. O ir e vir do processo criativo estabelece seus próprios parâmetros e ajuda a delimitar o campo de atuação.

Na pesquisa em audiovisual, vários são os experimentos artísticos que podem fazer parte do objeto, desde que estes estejam em consonância com a proposta investigativa e com o percurso do artista. As obras devem, assim, e em certo aspecto, materializar os conceitos e ideias decorrentes da pesquisa e devem ser elaboradas não por mera criação ao acaso, ou para atender a projetos paralelos, mas por provocações diretas da investigação. Nessa perspectiva, o desafio inicial para as criações artísticas pauta-se no estabelecimento de uma estratégia de criação que permita a concretização de trabalhos experimentais que mantenham sua estrutura de pensamento articulada às teorias exploradas durante o estudo.

De acordo com Scrivener (2010), a pesquisa é um processo inventivo, e a sua realização acontece através e nos artefatos criados, promovendo novos entendimentos para as questões postas. Artefato, no sentido que lhe atribui Scrivener (2000), não é apenas um exemplo possível de ser verificado, possuindo papel nuclear na geração de conhecimento. Os artefatos, entretanto, não são a própria explicação da pesquisa e exigem uma descrição relacionada ao processo criativo para seu entendimento

(Candy, 2006), o que acontece na fase de **Resultados e interpretação** das ações, seguida de exposição dos resultados finais obtidos.

Segundo Zamboni (2012), a conclusão de uma pesquisa em arte faz parte da própria obra de arte produzida no contexto da investigação que constitui o resultado prático da pesquisa e que é descrita para dar o entendimento do processo de criação e dos conceitos abordados. Essa descrição do artefato, ou do resultado, por conta de sua especificidade, apresentará, segundo o autor, um resultado diferente do esperado numa pesquisa puramente científica. Zamboni indica que “a pesquisa em ciência procura sempre restringir ao mínimo as interpretações possíveis” (Zamboni, 2012, p. 58), argumentando que, no caso da pesquisa em arte, a pesquisa manifesta uma configuração diferente e que, “as conclusões da pesquisa, portanto, não podem ser apresentadas pelo autor como fato único, quase imposto aos espectadores; a conclusão definitiva deverá ser tirada pelos interlocutores da obra de arte, que interpretam e interagem com a obra. (Zamboni, 2012, p. 58). O autor complementa:

A interpretação dos resultados da pesquisa em arte não converge para a univocidade, mas para a multivocidade, uma vez que cada interlocutor deverá fazer a sua interpretação pessoal e proceder uma leitura subjetiva para analisar o resultado da pesquisa contido na própria obra de arte. Diferentemente da ciência, a arte tem um caráter pessoal de interpretação, garantido pela plurissignificação da linguagem artística. (Zamboni, 2012, p. 58)

Ao tratar dessa questão, Candy (2006) enfatiza a necessidade de que o resultado prático seja acompanhado de uma explicação que apoie o processo e legitime uma reflexão crítica a seu respeito. Assim, nessa última etapa, propõe-se que os artefatos audiovisuais sejam descritos em

profundidade, englobando desde o processo de criação, a motivação, a inspiração, as fases de escolha e testes técnicos, bem como as etapas de abertura ao público, os ciclos de reflexão e experimentação, chegando a uma fundamentação teórica que dialogue com a proposta da pesquisa e a uma análise crítica dos resultados obtidos.

As etapas descritas nesta propostas estão resumidas no quadro a seguir:

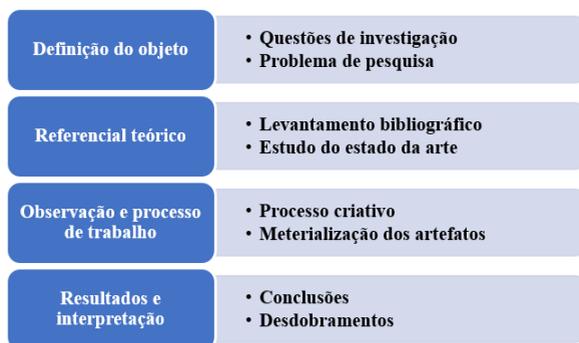


Figura 1. Quadro com resumo das fases da pesquisa. Elaboração própria a partir das pesquisas de Zamboni (2012) e Candy (2006, 2018).

Considerações Finais

Os principais autores que suportam a metodologia proposta neste artigo – Silvio Zamboni (2004, 2012), Linda Candy (2006, 2018) e Steven Scrivener (2000, 2002) – sugerem que uma pesquisa baseada na prática resulte em processos criativos e na materialização de artefatos, a fim de que sejam observados, descritos e analisados não

apenas como exemplos, mas como formadores de conhecimento, de maneira que se gere uma reflexão e coerência com as teorias discutidas.

A partir do pensamento sobre as especificidades do audiovisual, faz-se necessário refletir sobre uma metodologia de investigação que contemple a abordagem conceitual e também a prática artística, abarcando conceitos que dialoguem com as áreas da Comunicação e das Artes, resultando numa análise profunda sobre os artefatos elaborados.

Com a prática de criação e produção das obras audiovisuais, é possível observar o que Cecília Salles (2011) aponta sobre o processo criativo, apresentando a criação artística como um percurso de conhecimento e processo fecundo de experimentação. Para além disso, torna-se possível vivenciar o espaço de criação e perceber a presença do artista-investigador que cria e, por vezes, também atua em sua própria obra, performa e se coloca à disposição dos dispositivos, configurando-se parte fundamental para o entendimento da experiência com as suas obras.

Ainda que haja espaço para a criatividade e mudanças de percurso decorrentes de resultados da criação artística, o artista-investigador busca uma solução prática (Zamboni, 2012), e, quanto maior for a consciência desse processo, mais elaborada será a investigação realizada, cujo resultado aparecerá no artefato artístico (Candy, 2018), seja em formato de filme, instalação, performance, ou outros formatos disponíveis com os recursos audiovisuais, gerando novos conhecimentos.

As obras audiovisuais surgem, assim, em resposta aos questionamentos iniciais e são a própria descoberta no âmbito da pesquisa. Não se trata de descrever conceitos e aplicá-los às obras, mas, por meio de sua análise e discussão, e com os artefatos criados e/ou observados,

integrar teoria e prática artística. Essas obras, quando concebidas e experienciadas pelo artista pesquisador também se tornam lugar de significados pessoais, de experiências em que o artista é agente modificador e organizador do ambiente e não apenas ordenador de etapas, de passos preestabelecidos. A partir dessa forma de fazer e viver a pesquisa, a exposição dos resultados da investigação em audiovisual se configura um exercício de escrita e sistematização de ideias, mas também a materialização de projetos, conceitos e vivências resultantes da própria criação artística.

Referências

- Bohm, D. & Peat, D. F. (1989). *Ciência, ordem e criatividade*. Lisboa: Gradina.
- Camargo, I. A. (2004). A pesquisa e o ensino da Arte. In C. G. Moreira (Org.), *Arte em Pesquisa*. Londrina: Eduel.
- Candy, L. (2006). Practice Based Research: A Guide. *CCS Report, 1*. University of Technology Sydney.
- Candy, L. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo, 51*(1), 63-69.
- Ferreira, N. S. de. (2002). As pesquisas denominadas “Estado da Arte”. *Educação & Sociedade, XXIII* (79), 257-272.

- Romanowski, J. P. (2006). As Pesquisas Denominadas do Tipo “Estado da Arte” em Educação. *Revista Diálogo Educacional*, 6(19), 73-82.
- Salles, C. A. (2001). *Gesto inacabado. Processo de criação artística* (5a ed.). São Paulo: Intermeios, 2001.
- Scrivener, S. (2000). Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design. *Working Papers in Art and Design*, 1.
- Scrivener, S. (2002). The art object does not embody a form of knowledge. *Working Papers in Art and Design*, 2. Recuperado de https://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0008/12311/WPIAAD_vol2_scrivener.pdf
- Zamboni, S. (2004). Situação atual da pesquisa em/sobre Arte. In C. G. Moreira (Org.), *Arte em Pesquisa*. Londrina: Eduel.
- Zamboni, S. (2012). *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. Campinas: Autores Associados.

A Investigação Audiovisual pelo Viés da Cartografia

Adriana Pierre Coca¹

1. Introdução: Contextualização

A perspectiva cartográfica é proposta pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) no livro *Mil Platôs*, importante destacar que o modo como os autores entendiam a cartografia não pressupõe método ou metodologia, foi o entendimento e apropriações de outros autores que estabeleceram essa possibilidade, podemos pensar esse processo como uma atualização do conceito (Coca & Rosário, 2018).

Deleuze e Guattari (1995) tinham como inquietação compreender como se faz filosofia, nessa busca perceberam que todo pesquisador está a criar conceitos e faz isso percorrendo um viés rizomático, um modo de pensamento que “navega” em diferentes direções, incorpora informações/percepções, descarta outras, reflete e propõe novas conduções e visões sobre o mundo e as ideias. É por isso que no trajeto rizomático

1. Pós-doutoranda em Ciências da Informação, Universidade Fernando Pessoa, Porto, Portugal.
Pesquisadora na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre/RS, Brasil.
Email: pierrecooca@hotmail.com

não há uma hierarquia (com início, meio e fim), mas sempre um meio, ou seja, ele cresce em qualquer direção, por todos os lados. O pesquisar é enredado dessa forma, um traçado em linhas rizomáticas que vão, de acordo com o percurso de cada pesquisador, do teórico ao empírico e/ou de volta ao teórico e a outros percursos. Esse mapa/rizoma não oferece, portanto, uma forma estanque de trabalho: “O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, reversível, suscetível de receber modificações constantemente.” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 22).

A cartografia é pensada pelos autores (Deleuze & Guattari, 1995) como um dos princípios/características do rizoma. Além da cartografia, a noção de rizoma se completa com os princípios: conexão, heterogeneidade, multiplicidade e ruptura a-significante. O princípio da conexão sinaliza que o rizoma pode ser ligado em qualquer ponto, isso quer dizer que em qualquer momento da pesquisa podem surgir novas informações/ideias a serem consideradas, que vão atualizando e dando outros rumos a reflexão. O princípio da heterogeneidade, em reciprocidade com o anterior, indica que existem diferentes possibilidades de conexões, isso depende do repertório teórico e empírico de cada pesquisador, dos contextos em que estão envoltos e do movimento que realizam no trabalho de investigação. O princípio da multiplicidade, por sua vez, reforça a importância da diversidade, da observação a partir das singularidades e relações que o objeto de estudo oferece, é o que os autores chamam de devires. O quarto princípio da ruptura a-significante é aquele que assegura a característica movente, as rupturas próprias de toda pesquisa, algumas previstas, outras imprevisíveis, chamadas de linhas de fuga e que não devem ser encaradas como imprevistos indesejados, pelo contrário, essas “surpresas” podem encaminhar a pesquisa para novas

criações/descobertas. O princípio da cartografia cristaliza os anteriores e se desdobra nesse mapa movente construído a partir de múltiplas conexões e entradas (Deleuze & Guattari, 1995).

Metaforicamente, podemos associar um mapa/rizoma a imagem que conhecemos dos neurônios cerebrais, que se conectam uns aos outros em intermináveis encontros e estão sempre em atividade (movimento). Esse é um dos exemplos dados por Deleuze e Guattari (1995) para nos auxiliar a decifrar o conceito.

Foi a partir da publicação de Mil Platôs que a cartografia começou a ser aplicada como um método e/ou procedimento de pesquisa no Brasil, sobretudo nas áreas da Psicologia e da Educação. Nas investigações da área da comunicação ainda não tem muito espaço e se apresenta por vieses bem distintos, conforme observa Aguiar (2011). Há trabalhos em que a cartografia se configura apenas como um mapeamento, um modo de levantar os dados ou realizar a pesquisa exploratória; outros pesquisadores assumem a cartografia só na exposição dos resultados da investigação, como uma maneira de organizar as informações reunidas ao longo do processo; outros tratam a cartografia como procedimento metodológico para análise do *corpus* e há aqueles que a aplicam apenas para a coleta de dados de coletivos humanos (Rosário, 2016).

No entanto, acreditamos que uma pesquisa é alicerçada sob o viés cartográfico quando os pressupostos da cartografia a envolvem desde a sua concepção até os resultados e sem se mesclar a outras metodologias. Defendemos esse acolhimento durante todo o processo, por entender que a cartografia pode ser um modo de pensar a comunicação. Entre as contribuições significativas que pode agregar ao campo está o fato de tornar nossos estudos diferenciados, a proposta não é fazer só com

que os resultados, em termos de gerar conhecimento sejam diversos, mais que isso, o método cartográfico sugere uma mudança de postura em relação ao modo como realizamos pesquisa e a nossa transformação de pesquisadores em pesquisadores/cartógrafos.

Este texto tem como propósito apresentar os conceitos principais da cartografia como metodologia de pesquisa e sinalizar como a perspectiva cartográfica pode embasar os estudos de audiovisual, pois entendemos que, embora pareça demasiada subjetiva, é uma condução criativa para o campo da comunicação. Para tanto, elegemos como observável empírico a tese - Processos de telerrecriação na ficção seriada da TV aberta brasileira: uma cartografia das rupturas de sentidos na obra de Luiz Fernando Carvalho - defendida em 2017 no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em Porto Alegre no Brasil.

Após esse preâmbulo que apresenta a perspectiva cartográfica, seguimos com as noções teóricas basilares da cartografia, depois adentramos às variações da atenção já entrelaçadas à investigação audiovisual que teve como inspiração o método cartográfico, exemplo empírico desta discussão. E, encerramos com as considerações finais.

2. Pressupostos Teóricos do Método Cartográfico²

A cartografia está associada ao pensamento pós-estruturalista e pode ser compreendida como metodologia, método ou procedimento

2. Parte das informações trazidas nesta reflexão constam de modo mais amplo em discussões anteriores e fazem parte de um artigo apresentado no XV Congresso Internacional Ibercom realizado de 16 a 18 de novembro de 2017, em Lisboa, Portugal e dos livros Cartografias da Teledramaturgia Brasileira e Rastros de Telerrecriação em Cartografia Movente.

metodológico, dependendo do uso, da intenção de quem pesquisa e da dimensão que ela ocupa no processo (Coca & Rosário, 2018; Barros & Passos, 2015). Como metodologia ou método aplicável à comunicação e, especialmente aos estudos sobre audiovisual, nos parece bem-vinda, tendo em vista a dimensão que pode ocupar em todas as etapas de uma pesquisa, como veremos a seguir no subtítulo que trata do objeto empírico.

Rolnik acredita que a cartografia é um método que permite, a partir do mapa/rizoma traçado “(.) detectar a paisagem, seus acidentes, suas mutações e, ao mesmo tempo, criar vias de passagem através deles.” (1989, p. 6). Isto é, esse mapa mutável, que se difere de pesquisador para pesquisador, pode ser afetado por paisagens psicossociais, pelas sensibilidades coletivas e pelos movimentos sociais, além das subjetividades de quem realiza o trabalho (Rolnik, 1989, 2006). E, nesse sentido, a cartografia (sendo um mapa em constante atualização) pode revelar diferentes cenários sociais, trocas simbólicas ou mesmo fluxos comunicacionais, não ficando desse modo atada a protocolos normalizados. “Como se propõe à criação/invenção, a cartografia encaminha-se sempre para a produção da diferença e para uma nova maneira de adquirir conhecimento.” (Rosário, 2008, p. 210). Essas diretrizes nos orientam a olhar para o objeto de estudo observando as suas repetições e, mais atentamente, as suas irregularidades/atualizações/reconfigurações.

Especificamente sobre audiovisual, Machado e Vélez (2007) complementam esse raciocínio lembrando que não existem métodos universais/genéricos que possam ser aplicados em obras audiovisuais, a metodologia muitas vezes nos é dada pela produção que está sendo analisada. “É preciso deixar que o produto audiovisual se revele para o

analista com a força de seus próprios enunciados.” (Machado & Vélez, 2007, p. 10).

Além disso, um pesquisador-cartógrafo deve estar ciente de que as suas interpretações são apenas um olhar que constrói um mapa/rizoma repleto de irregularidades e conexões. Observar e refletir sobre alguns movimentos da teledramaturgia brasileira, sobretudo os deslocamentos de sentido nesse âmbito, que é o caso da tese supracitada que será desconstruída a seguir, foi como entrar num território bastante conhecido – porque a experiência pessoal já nos colocava em relação com nosso objeto de estudo, no entanto, o território era muito amplo: difícil apreender as suas multiplicidades sem uma atenção especial às materialidades e sem nos concentrarmos no contexto. Por isso, embora o título da pesquisa seja - Processos de telerrecriação na ficção seriada da TV aberta brasileira: uma cartografia das rupturas de sentidos na obra de Luiz Fernando Carvalho -, essa investigação é apenas uma cartografia da ficção seriada da TV aberta no Brasil, a partir da obra de Luiz Fernando Carvalho apresentada na rede Globo, ou seja, os resultados deste trabalho descrevem apenas uma das cartografias possíveis sobre os textos audiovisuais desse diretor. Assim, assumimos a presença da subjetividade, que segundo Kastrup (2007, 2008) é um dos pressupostos essenciais da cartografia.

A cartografia compromete o sujeito com a busca da diferença, ou seja, com a procura de elementos, estratégias, argumentos, linhas de raciocínio que estão pulsando no objeto e que ainda não foram trazidos à tona; aceita as limitações da pesquisa e do pesquisador, sendo que esse consente a existência de outros pontos de vista além do seu (Kastrup, 2008, p. 211).

Kastrup esclarece, em sintonia com os pensamentos de Rolnik (1989, 2006) e Rosário (2016), que as subjetividades se compõem por forças desiguais que se formam vindas de diferentes vetores: “(.) sociais, políticos, tecnológicos, ecológicos, culturais, etc.” (2008, p. 472). Toda cartografia está sujeita a ser atravessada por esses vetores, seguindo sempre a busca pela alteridade e um percurso destoante do discurso hegemônico.

Os trajetos são singulares, porque cada pesquisador estabelece seus próprios critérios. Além dos critérios, Rolnik (2006) enfatiza que devemos considerar as “regras” do fazer cartográfico e definirmos um roteiro de trabalho, ainda que esse planejamento seja recriado constantemente. Outro elemento que a autora sugere ser levado em conta são os princípios norteadores do estudo, as motivações de cada pesquisador.

Desse modo, cada pesquisador irá construir seu próprio objeto de pesquisa, sob o seu olhar/interpretações, o que coloca a cartografia como uma metodologia de pesquisa qualitativa. Gómez explica: “Pesquisa qualitativa é o processo de indagação e exploração de um objeto, que é um objeto sempre construído por meio de interpretações sucessivas.” (1976, p. 76).

Assim sendo, considerando esses pressupostos teóricos, seguimos com o desdobramento das etapas metodológicas da pesquisa mencionada que foi guiada pelas variações da atenção, segundo Kastrup (2007; 2008).

3. As Variações da Atenção e os Caminhos Percorridos na Pesquisa Audiovisual

O estudo - Processos de telerrecriação na ficção seriada da TV aberta brasileira: uma cartografia das rupturas de sentidos na obra de Luiz Fernando Carvalho – como o próprio título revela teve inspira-

ção cartográfica. A pesquisa foi norteadas pelas etapas das variações da atenção sugeridas por Kastrup (2007, 2008), essa foi uma das opções da pesquisadora, o que não significa que para utilizar o método cartográfico seja necessário orientar o trabalho sob essas diretrizes.

Nesta investigação, a inquietação principal se voltou para os modos de criar e produzir narrativas ficcionais na televisão, o que exigiu compreender as especificidades da linguagem audiovisual, perceber as suas nuances, deslocamentos e sobreposições e, dessa forma, desvendar as diferenças e conexões que compõem a cartografia do objeto, mas é evidente que na dimensão desta reflexão, que é bem mais sucinta que a tese, vamos nos deter apenas nas fases principais do trabalho, no que tange a metodologia, contar como se deram algumas tomadas de decisões e como alguns processos foram realizados.

O mapa inacabado da pesquisa em questão foi traçado por dois vieses distintos, os percursos teórico-metodológicos, sustentados por meio das descobertas em relação à teoria e outro que conduziu as percepções do objeto empírico. O problema da pesquisa foi articulado na seguinte pergunta: Como a ficção seriada brasileira, mais especificamente nas produções de Luiz Fernando Carvalho (LFC), configura rupturas de sentidos e processos criativos, desencadeando, assim, a telerrecriação? Atrelado ao problema, o objetivo principal da investigação: cartografar os processos de rupturas de sentidos e explosões semióticas que constituem telerrecriação nas produções de teledramaturgia do autor e diretor LFC. E os objetivos específicos³:

3. Para entendimento dos conceitos que alicerçam a pesquisa, mas não estão diretamente vinculados a metodologia e sim as teorias de base como: rupturas de sentidos, explosões semióticas e telerrecriação, consulte as discussões desenvolvidas na própria tese referenciada.

- 1- Determinar as irregularidades, imprevisibilidades e descontinuidades presentes na obra de Luiz Fernando Carvalho (Rastreamento);
- 2- 2 - Identificar esses elementos na obra de LFC, em busca de formar os platôs (cartografias menores) que vão construir, posteriormente, uma cartografia da produção audiovisual de Carvalho (Toque/Pouso) e;
- 3- Delinear os modos pelos quais as rearticulações da obra de Carvalho recodificam a linguagem televisual (Reconhecimento Atento).

As informações entre parênteses relacionadas aos objetivos específicos correspondem as variações da atenção. A primeira delas está associada ao momento inicial de toda pesquisa, em que “A atenção não busca algo definido, mas torna-se aberta ao encontro.” (Kastrup, 2008, p. 40). É o instante do rastreio, quando surgem as primeiras impressões do objeto e, segundo a autora, é “um gesto de varredura do campo” (Kastrup, 2007, p. 18). Nessa fase, “A atenção em si é, nesse sentido, concentração sem focalização, abertura, configurando uma atitude que prepara para o acolhimento do inesperado.” (Kastrup, 2007, p. 18).

Em relação ao percurso teórico essa observação aconteceu durante a primeira metade do curso de doutorado (cerca de dois anos) ao cursar as disciplinas e realizar muitas e distintas leituras, foi quando a autora teve contato, pela primeira vez, com a Semiótica da Cultura (SC), perspectiva teórica que mais tarde se tornou o alicerce central da pesquisa. Um marco desse período foi a leitura do livro - Cultura e Explosão – de Iuri M. Lotman, principal representante da SC.

O processo de varredura acerca do objeto empírico foi bem mais desafiador. O desejo inicial era estudar as minisséries, nesse primeiro

impulso muitas produções foram assistidas e observadas aleatoriamente. Passada essa primeira visualização, a opção foi trabalhar com obras televisuais de formatos distintos e não só com minisséries, por entender que a variação de formatos favorecia a argumentação em torno das rupturas e reconfigurações da linguagem ficcional na TV. No entanto, aos poucos a miscelânea de formatos pareceu dispersa e confusa e houve dificuldades na definição dos critérios dessa escolha. Foi então que, durante a banca de qualificação de tese, veio a sugestão de lançar um olhar mais aguçado sobre um único diretor (Luiz Fernando Carvalho) com afinidades em sua obra audiovisual, isso parecia salutar para defender a noção de telerrecriação, a abordagem teórica proposta como um modo crítico e criativo de pensar e produzir televisão, que ainda era muito incipiente nessa fase, mas já contemplava a noção de rupturas reconfigurações de sentidos.

Houve um momento de resistência em trabalhar apenas com os trabalhos do Luiz Fernando Carvalho. Mas, ao se voltar, mais uma vez, para uma atitude de rastreamento, agora, só privilegiando as obras do LFC, optou-se por ter como objeto empírico só as produções dele. Essa decisão aconteceu depois de meses, rastreando/observando tudo o que tinha disponível da sua obra em DVD, sendo exibido na TV, no You tube. Nesse período, as leituras sobre cartografia e semiótica da cultura eram ampliadas e, ambas, já eram consideradas como bases da tese. Assim, chegou-se a segunda fase da atenção.

A segunda fase atencional (Kastrup, 2007, 2008) é o toque, quando deixamos de observar em atenção aberta e passamos a seleção do que deve fazer parte do estudo. Segundo Kastrup “(.) através da atenção ao toque, a cartografia procura assegurar o rigor do método sem abrir

mão da imprevisibilidade do processo de produção do conhecimento (.).” (2007, p. 19).

O estágio do toque em relação ao percurso teórico só aconteceu no início do terceiro ano de doutorado ao cursar a disciplina Semioses da Cultura, a releitura de alguns textos da SC fez com que a decisão por essa perspectiva como base teórica principal da tese fosse definitiva e a “seleção” dos conceitos que de fato deveriam estar engendrados na pesquisa comesçassem a ser usados na confecção de artigos e apresentações.

Em relação ao objeto empírico, nessa fase foram selecionadas quatro produções: as séries: Hoje é dia de Maria (TV Globo/2005), em suas duas temporadas; A pedra do reino (TV Globo/2007), Capitu (TV Globo/2008) e Afinal, o que querem as mulheres? (2010). Os critérios para a seleção do espaço-tempo a ser cartografado consideraram os trabalhos dirigidos e que também tiveram o roteiro final assinados por Luiz Fernando Carvalho. Também foram selecionadas as produções que na fase do rastreamento apresentaram elementos constitutivos das rupturas de sentidos em relação à linguagem convencional da teledramaturgia e, por isso, pareciam atender ao foco do estudo.

A fruição realizada na fase do toque indicava alguns rastros dos aspectos que seriam analisados, mas a definição de quais seriam esses elementos só aconteceu na fase seguinte, durante o pouso. O período do pouso é quando o pesquisador-cartógrafo dedica atenção redobrada ao seu objeto. Nessa pesquisa, foi o momento em que foi possível perceber com mais clareza em quais cenas, sequências, personagens, figurinos e objetos de cena esses aspectos residiam, depois de um olhar atento aos observáveis empíricos.

Em relação à teoria, ganharam força os conceitos que auxiliavam a refletir sobre esses elementos, os textos produzidos nessa fase se tornavam cada vez mais consistentes teoricamente. Pois, é na terceira etapa da variação da atenção (pouso) que realizamos um movimento apurado de observação do objeto estudado. Nesse caso, esse movimento se deu com a imersão nas obras audiovisuais selecionadas e nas questões teóricas, concomitantemente.

As atividades/processos desse período exigiram tomar notas e separar imagens que, posteriormente, seriam incorporadas ao texto final para análise. Um trabalho minucioso que gerou dezenas de páginas com notas e muitas imagens em *print screen*, depois da visualização de cerca de 21h 40 min de material em vídeo, que é o tempo total aproximado das séries analisadas na investigação. Lembrando que há o vai e vem de pausas nas cenas e que o tempo disponível para essa observação é muito maior do que o tempo de vídeo do material.

Era preciso perceber os pontos de intensidade, rupturas, repetições e desvios. Nas palavras de Kastrup, isso é possível quando realizamos, como em uma câmera de vídeo, um movimento de *zoom in*: “(.) há um trabalho fino e preciso, no sentido de um acréscimo na magnitude e na intensidade, o que ocorre para a redução do grau de ambiguidade da percepção (.)” (Kastrup, 2007, p. 20).

Paralelamente, foram feitas pesquisas em materiais de ordem não-científica, como: reportagens, entrevistas, livros sobre as produções, material que foi sistematizado em tabelas do excell, com as informações principais de fontes, links, datas, para que mais tarde pudesse ser consultado. Esse é o pouso, sua percepção se amplia e produz dados. Importante que se mencione que todo esse material que revela os “bas-

tidores” da pesquisa faz parte da tese, algumas informações compõem o capítulo metodológico, outras estão disponíveis e podem ser consultadas nos anexos e apêndices do trabalho. A pesquisa em materiais adjacentes ao texto é fundamental em uma cartografia e, talvez, possamos dizer que quando refletimos sobre audiovisual é imprescindível, como nos alertam Machado e Vélez (2007).

Alguns detalhes fundamentais para a análise de um programa de televisão, por exemplo, podem não estar dados no próprio “texto” do programa, mas precisam ser buscados em outros materiais (documentos de produção, textos jornalísticos relacionados ao trabalho, depoimentos da equipe produtora, análise de recepção, análise de conjuntura etc.). (Machado; Vélez, 2007, p. 3)

Não são todos os pesquisadores que consideram dedicar em uma pesquisa um capítulo exclusivo para a metodologia, muitas vezes por considerar que não possuem informações suficientes para escrever um capítulo inteiro, outras, por não saber o que dizer. No entanto, em uma cartografia um capítulo metodológico é de suma importância, uma vez que é nele que os processos da pesquisa são detalhados, é o instante em que os percursos percorridos pelo pesquisador são resumidamente traçados. A processualidade em uma pesquisa cartográfica, talvez seja mais importante que os resultados.

No estudo em questão, as informações relatadas até esse ponto da reflexão são esmiuçadas no capítulo metodológico que é o capítulo de abertura da tese, nele estão especificados:

- 1- A teoria acionadora da metodologia, ou seja, os pressupostos teóricos basilares do método cartográfico que acolhe todo o trabalho;

- 2- A contextualização do objeto empírico, que busca explicitar que audiovisual é esse que está sendo analisado, quem é esse autor e diretor, quais os ditames da emissora que produziu e exibiu essas obras, no caso, a TV Globo, emissora hegemônica na área no Brasil que mais produz e exhibe ficção seriada;
- 3- A delimitação do *corpus* e descrição dos critérios de seleção das obras audiovisuais analisadas, nesse item estão as informações sobre as produções, sinopses das histórias narradas, compêndio com uma espécie de ficha técnica das obras televisuais, período de exibição, número de capítulos;
- 4- Além das etapas explicativas do procedimento metodológico de análise com detalhes, que perpassa parte das discussões sobre as variações da atenção expostas no presente texto.

Retomando as variações da atenção, segundo Kastrup (2007, 2008), chegamos a etapa derradeira da pesquisa quando nos encaminhamos para a reflexão e compreensão dos variados pontos e linhas que constituem os platôs (pequenas cartografias), é a fase do reconhecimento atento. Só após os passos concretizados nas três primeiras fases da variação da atenção é possível criar os platôs, que são os estratos ou plataformas que unem os pontos distintivos que se conectam a outros e se movem em constante atualização. Segundo Deleuze e Guattari (1995), os platôs são zonas de intensidades contínuas atravessadas pelas irregularidades. No caso da problemática dessa investigação, a construção dos platôs se efetivou pelas irregularidades encontradas em relação à linguagem televisual da ficção seriada no *corpus* do estudo. Ao longo dos capítulos os elementos considerados irregulares e as conexões estabelecidas foram sendo expostos em representações gráficas dos platôs tecidas pela autora, mas, não necessariamente uma cartografia precisa ter uma

representação visual, pelo contrário, ela se constrói muito mais como um mapa mental do que físico. Essa foi uma opção da pesquisadora.

É nessa última fase da atenção (reconhecimento atento) que se dá a correspondência entre as materialidades e os aspectos teóricos associados. No caso do nosso exemplo, a escritura efetiva da tese marca esse período, que começou um ano antes da entrega do trabalho final. Ao longo do processo do reconhecimento atento inúmeros esboços de cartografias foram desenhados e refeitos, atualizações que iam se movendo a cada mirada para o objeto e a cada conexão teórica engendrada e desfeita e rearticulada.

Kastrup explica que é nessa ativação da atenção que “(.) a percepção se amplia, viaja percorrendo circuitos, flutua num campo plano, produzindo dados que, enfim, já estavam lá.” (2007, p. 21), sendo que essa experiência é desencadeada porque “(.) de modo geral o fenômeno do reconhecimento é entendido como uma espécie de ponto de interseção entre a percepção e a memória.” (Kastrup, 2007, p. 21). É o viés da variação da atenção que demanda mais articulação com as relações teóricas, porque, segundo Kastrup (2007), nesse momento acionamos a nossa cognição, dando condição para a construção do próprio objeto de pesquisa através dos circuitos da atenção até então percorridos.

Com base nos contornos e confluências estabelecidos pelas linhas rizomáticas realizados a partir da observação da obra de LFC e das conexões teóricas estabelecidas, a autora organizou suas descobertas em três platôs (Técnica, Cronotopia e Cenografia), que sobrepostos formam uma cartografia possível da teledramaturgia brasileira, a partir da obra de LFC.

Assim sendo, os pontos destacados nos platôs contemplam as rupturas de sentidos observadas em relação à fotografia, ao uso irregular da animação artesanal e digital, às anamorfozes técnicas e cronotópicas e ao modo diverso de conceber cenários. A intenção foi detectar os aspectos imprevisíveis das obras audiovisuais analisadas, porque pela orientação de Lotman (1978), como já mencionado é o principal representante da semiótica da cultura, base teórica do estudo, os sistemas da cultura se organizam e desorganizam por meio de previsibilidades e imprevisibilidades (rupturas de sentidos), sendo que o imprevisível é algo que não é regular em determinado sistema. Se uma informação é alheia a determinado texto da cultura, pode ser que não haja uma troca semiótica e que a comunicação não aconteça, tornando necessária a reordenação de códigos. Os elementos regulares garantem a comunicação, mas são os irregulares que propõem o novo, a reconfiguração do sistema. Logo, a busca dessa pesquisa se concentrou nas rupturas de sentidos, que contemplam as irregularidades, descontinuidades e imprevisibilidades dos textos que compõem o *corpus* da investigação.

Durante a pesquisa, após as fases do rastreamento ao pouso, momentos de observações mais agudas em relação ao objeto de estudo, foram detectados pontos de rupturas de sentidos mais tênues, outros mais densos e assim, as cartografias menores (platôs) foram formadas e sendo detalhadas a cada capítulo. Os três capítulos finais se referem a cada um dos platôs, são os capítulos que dão conta de tecer as conexões teóricas, a saber: Platô rupturas de sentidos da técnica e os rearranjos do saber-fazer teledramaturgia; Platô rupturas de sentidos da cronotopia: um quebra-cabeças do espaço-tempo e Platô rupturas de sentidos da cenografia: um *patchwork* de referências.

Revelamos alguns resultados destacados na discussão, sobre a técnica, por exemplo, a fotografia sinaliza rupturas de sentidos em todas as narrativas analisadas e a pesquisa conclui que os desvios em relação a uma iluminação que produz “efeito de real” são drásticos. Há luzes reproduzindo noite e dia no estúdio, cenas matizadas pelas cores da *pop-art* e diferentes pontos de luzes recortadas compondo a cena, algo pouco comum na televisão. O modo como LFC construiu a fotografia nesses trabalhos se mostrou sempre irregular e descontínuo em relação à iluminação canônica utilizada na televisão, aquela que privilegia e articula três fontes principais de luz (*Key-light*, *fill-light* e a *back-light*).

Outros pontos da cartografia concentram imprevisibilidades mais acentuadas, por exemplo, em relação a cenografia, há obras em que os cenários se apresentam com incompletude e deixam a cargo de quem assiste a composição do que falta aos ambientes, que congregam ainda projeções em vídeo e imagens de arquivo. Já as deformações espaço-temporais, as anamorfozes cronotópicas (Machado, 2011), também foram apontadas como pontos de intensidade na cartografia sugerida e são exploradas com extrema desenvoltura nos textos televisuais observados, quase como se fossem um código já desvendado pelo espectador, mas não é, pelo contrário, pode ser uma experiência geradora de muito estranhamento a quem assiste.

Não só esses aspectos são tramados no texto, outros tantos pontos abordados constituem a cartografia criada (e desenhada) pela pesquisa, mas não cabe a esta reflexão trazer mais detalhes sobre as questões teóricas e resultados do estudo, já que o interesse deste artigo foram as etapas metodológicas percorridas. Importa lembrar que esse é um olhar pessoal afetado pelas subjetividades da autora, que construiu seu próprio

objeto de estudo se pautando, sobretudo, nas reflexões da semiótica da cultura e se guiando pelos pressupostos da cartografia. Logo, esse mesmo objeto oferece outras perspectivas e pode ser mirado por outros tantos vieses que não esses contemplados na investigação, frisamos que esse é um mapa inacabado, já que toda cartografia prevê uma pesquisa flutuante, em constante atualização.

4. Considerações Finais

Acreditamos que a cartografia oferece uma possibilidade de realizar pesquisas de comunicação/audiovisual de modo diferenciado, conforme buscamos defender e explicitar ao longo do presente texto. É salutar pensar que devemos considerar, além das nossas subjetividades, contexto e afetações psicossociais, que também há outros olhares para o objeto de pesquisa que estudamos e compreender que outras cartografias podem ser traçadas a partir dos mesmos temas e objetos e, ainda, que nosso trabalho está em constante movimento e atualização.

Coca e Rosário (2019) lembram que a pesquisa cartográfica se pauta pelas noções de múltiplo, que dão lugar a um percurso rizomático, repleto de conexões e que as diferenças são de grande importância nessa trajetória, esses são os aspectos que sugerimos serem levados em conta nas investigações na área de ciências sociais e humanas de caráter qualitativo, incluindo os estudos sobre audiovisual.

As autoras (Coca & Rosário, 2019) reforçam que esse processo exige desterritorializações do investigador de distintas ordens, a começar pelo entendimento de método e, sobretudo, de postura, a maneira como irá realizar suas escolhas teóricas e empíricas, coletar e interpretar dados,

pois, a maioria dos métodos na comunicação oferece modelos a serem seguidos e a cartografia não, pelo contrário, sugere que cada pesquisador construa o seu trajeto, o que implica tensionamentos, que vão gerar organizações e sistematizações distintas dos resultados de pesquisa.

Rosário (2008) sinaliza ainda que a cartografia ao se voltar para o percurso da pesquisa em si e renegar um processo dado como modelo, indica a importância da processualidade, talvez, possamos dizer dos “bastidores” da pesquisa, etapas, decisões tomadas, escolhas, que muitas vezes são negligenciadas e sequer mencionadas no texto final de uma investigação. O exemplo empírico trazido nessa reflexão destaca, em parte, alguns desses aspectos e nos parece sinalizar o quanto esses momentos foram fundamentais para alicerçar todo o estudo realizado.

Em se tratando de audiovisual, essas condições podem possibilitar a construção de trabalhos mais criativos do ponto de vista metodológico, já que as obras audiovisuais são por natureza múltiplas e singulares ao mesmo tempo. No atual contexto comunicacional, então, o audiovisual se apresenta em muitas telas/plataformas/dispositivos e se reconfigura em velocidade acelerada, o que nos parece dificultar a reflexão, mas não impede que nossos estudos sejam construídos sob o viés cartográfico.

Referências

Aguiar, L. M. (2011). *Processualidades da Cartografia nos usos teórico metodológicos de pesquisas em comunicação social* (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, .São Leopoldo, RS.

Barros, R. B. & Passos, E. (2015). A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In E. Passos, V. Kastrup, & L. Escóssia

(Orgs.), *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina.

Coca, A. P. (2017). *Processos de telerrecriação na ficção seriada da TV aberta brasileira: uma cartografia das rupturas de sentidos na obra de Luiz Fernando Carvalho* (Tese de Doutorado). Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS.

Coca, A. P. (2018). *Cartografias da teledramaturgia brasileira: entre rupturas de sentidos e processos de telerrecriação*. Labrador: São Paulo.

Coca, A. P. & Rosário, N. M. (2018). A cartografia como um mapa movente para a pesquisa em comunicação (pp. 34-48). *Comunicação & Inovação*, 19.

Deleuze, G. & Guatarri, F. (1995). *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrênia* (Vol. 1). Rio de Janeiro: Editora 34.

Gómez, G. O. (1976). *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Guadalajara/Jalisco/México: Instituto para el Desarrollo Comunitario.

Kastrup, V. (2007). O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *Revista Psicologia & Sociedade*. 15-22.

Kastrup, V. (2008). O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção. In L. R. Castro & V. L. Besset (Orgs.),

Pesquisa-intervenção na infância e juventude (1a ed., Vol. 1, pp. 465-489). Rio de Janeiro: Nau.

Lotman, I. M. (1978). *A estrutura do texto artístico*. Lisboa: Editorial Estampa.

Machado, A. (2011). *Pré-cinemas & pós-cinemas* (6a ed.). Campinas: Papyrus.

Machado, A. & Vélez, M. L. (2007). Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. *E-Compós*, 8.

Rolnik, S. (1989). *Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Estação Liberdade.

Rolnik, S. (2006). *Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Rosário, N. M. (2008). Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação. In A. E. Maldonado, J. A. Bonin, & N. M. Rosário (Orgs.), *Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa*. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB.

Rosário, N. M. (2016). Cartografia na comunicação: questões de método e desafios metodológicos. In M. I. V. Lopes & C. P. Moura (Orgs.), *Pesquisa em comunicação: metodologias e práticas acadêmicas*. Porto Alegre: EDIPUCRS.

A Função Estruturante do Link em Filmes e Vídeos Interativos

Berenice Santos Gonçalves¹
André Luiz Sens²
Fábio Alexandre Hermógenes³

O mercado audiovisual é, hoje, um dos que mais cresce, tanto no Brasil quanto no mundo. De acordo com relatório produzido pela Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais, em parceria com o SEBRAE, em termos de horas audiovisuais produzidas e registradas no país, houve um crescimento de 153% entre 2008 e 2014, passando de 1.690 para 4.288 horas de material disponibilizado. (Zeidan, Krulikowski, & Amorim, 2016) A participação do público junto ao cinema brasileiro também aumentou de 12,25% para 14,83%, de 2014 a 2018, mesmo num período de recessão econômica. (Ancine, s.d.b)

Essa audiovisualização da sociedade é acompanhada do surgimento de uma multiplicidade de artefatos digitais, entre estes os filmes e

-
1. Doutora em Engenharia de Produção.
Docente. Universidade Federal de Santa Catarina.
E-mail: bereni.gon@gmail.com
 2. Doutor em Design.
Docente. Universidade Federal de Santa Catarina.
E-mail: andrelsens@gmail.com
 3. Mestrando em Design.
Pesquisador. Universidade Federal de Santa Catarina.
E-mail: fabicobart@gmail.com

vídeos interativos, que ampliaram as possibilidades de envolvimento do público junto à obra audiovisual.

Um produto audiovisual pode ser entendido como o resultado da relação de imagens, música, texto falado, efeitos sonoros e visuais, que formam uma unidade, resultando em ritmo, proposta editorial (com conceito determinado), e uma duração previamente estabelecida. O universo audiovisual caracteriza-se, então, pelo conjunto de tecnologias, formas de comunicação e produtos diversos constituídos de sons e imagens, com impressão de movimento. Abrange, na atualidade, o cinema ficcional ou documental, a televisão aberta ou fechada (e todos os seus gêneros), o vídeo analógico ou digital de alta ou baixa definição, a videoarte, o cinema experimental e a animação tradicional ou computadorizada. (Ancine, s.d.a) Também é composto por formatos mais ou menos autônomos como o comercial de publicidade, o videoclipe, os programas de propaganda política, o videogame, o making of, as transmissões ao vivo em circuito fechado, os vídeos feitos para exibição na internet ou em telefones móveis etc.

Dessa forma, o audiovisual apresenta um amplo potencial de penetração, participando da cultura de massa⁴, comunicando, de maneira dinâmica e altamente sedutora, ao espectador, as suas mensagens. Indo

4. Cultura de massa (também chamada de cultura popular ou cultura pop) é o total de ideologias, perspectivas, atitudes, imagens e outros fenômenos que são adotados como preferidos por um consenso informal contendo o conteúdo de uma dada cultura, especialmente a cultura ocidental do começo da metade do século XX e o emergente processo global do final do século XX e começo do século XXI. O termo foi cunhado por Marx Horkheimer (1895-1973) e Theodor Adorno (1903-1969) no livro “A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”.

de um simples smartphone até a sala de exibição 3D, o produto audiovisual está presente em diversos momentos da vida dos seres humanos.

Do ponto de vista da distribuição, uma das novidades do setor é a aposta no mercado de vídeo on demand (VOD)⁵, como no caso da plataforma Netflix. Vídeos on demand são audiovisuais disponibilizados para o público consumidor através do serviço de streaming⁶, onde o espectador pode acessar, através de seu computador ou de seu dispositivo móvel, os mais diversos produtos audiovisuais na hora em que desejar. Plataformas como Netflix estão, hoje, ampliando sua cartela de produtos disponibilizando, além de obras audiovisuais com estruturas historicamente conhecidas, pautadas no conceito da linearidade narrativa, novos formatos que se tornam, por conta de sua inovação, objetos de estudo. As mídias digitais com suas formas de multimídia interativa estão sendo celebradas por sua capacidade de gerar sentidos voláteis e polissêmicos, que envolvem a participação ativa do usuário. (Santaella, 2010, p. 146) Destaca-se, aqui, o avanço na entrega dos audiovisuais dotados de interatividade.

Filmes como *Black Mirror: Bandersnatch*, lançado em 2018 pela plataforma Netflix (2019), surgem como uma nova aposta de comunicação e entretenimento junto ao público espectador. Por ser uma mídia interativa, permite uma infinidade de possibilidades de arranjos narrativos onde o espectador pode definir quais são os rumos da história a qual está assistindo.

5. Vídeo sob demanda é aquele que pode ser acessado, a qualquer momento pela internet, graças à tecnologia da banda larga.

6. É a transmissão contínua de dados, uma forma de distribuição digital, em oposição à descarga de dados, ou seja, sem a necessidade do armazenamento de arquivos no computador de acesso do usuário.

Essa ampliação das possibilidades de interação do espectador com o produto audiovisual demandam estudos que investiguem a estrutura dos novos objetos. Abre-se, a partir daí, um espaço de pesquisa que intenciona compreender a estruturação dessas mídias digitais, e, no caso de filmes e vídeos interativos, investigar, através de seus roteiros, os elementos constitutivos, bem como a forma como se relacionam a ponto de criar um conjunto complexo, dinâmico e efetivo na tarefa de narrar histórias bem construídas.

No ambiente das mídias digitais interativas o link é o elemento que faz a conexão entre os diversos conteúdos. É ele que dá a opção ao espectador de conduzir a narrativa dessa ou daquela forma, por esse ou por aquele caminho, e é o que define com qual tipo de interatividade o espectador estará tomando contato. Este artigo, então, insere-se nesse espaço de discussão voltando sua atenção para um dos elementos fundamentais da mídia interativa: o link. Para tanto, a metodologia utilizada será o estudo de casos múltiplos (Yin, 2001) através de duas unidades de pesquisa: o filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* e o vídeo interativo *The Jungle Book*. O objetivo desse artigo é a investigação do link como elemento fundamental na constituição da narrativa nesse tipo de audiovisual. A forma que o link se integra a esses audiovisuais e quais as funções que assume na estruturação da narrativa é o foco deste estudo.

1. Fundamentação Teórica

1.1 A Herança do Cinema em Filmes e Vídeos Interativos

O cinema construiu sua comunicação a partir dos tipos de enquadramento, dos ângulos de filmagem, movimentos de câmera, elementos de

cena (cenário, iluminação, figurino e *mise en scène*) e da união de um quadro a outro através da montagem. É uma mídia jovem se comparada a outras como a pintura, a dança e o teatro, que existem há milhares de anos. Mas mesmo com um lastro de existência de pouco mais de um século, o cinema consolidou-se como uma forma de arte e comunicação poderosa. (Bordwell & Thompson, 2013)

Dependendo de tecnologias complexas para existir, o cinema foi base de linguagem para toda uma gama de produtos audiovisuais que se estabeleceram de maneira soberana na forma de comunicação da contemporaneidade.

Enquanto linguagem, o vídeo é um dos filhos do cinema ocupando, entretanto, um lugar de passagem, lugar por onde todas as imagens passam, sejam elas do próprio cinema, da televisão, da fotografia, da pintura ou do videoclipe (Bellour, 1997). O vídeo, como forma de comunicação, surge após o advento da televisão, e sua história é marcada por um processo de transição entre os mecanismos analógicos e digitais que possibilitaram o desenvolvimento de uma complexidade narrativa e híbrida.

A partir do surgimento das mídias digitais, em especial, com o advento da hipermídia, a linguagem originada com o cinema tornou-se ainda mais complexa devido ao surgimento de novos elementos estruturantes. O que antes era definido a partir de cenas interligadas por um processo de montagem, agora é entendido como uma série de conteúdos interconectados por links. O que anteriormente era organizado por um roteiro - definido por Syd Field (2001) como uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática - atualmente constrói-se por uma ordenação mais complexa,

que foge ao mero texto escrito, exigindo o auxílio de estruturas visuais de representação de toda a complexidade narrativa existente na mídia interativa.

Dentre as novas modalidades de produto audiovisual existentes, podem ser destacados os filmes e vídeos interativos. Filmes e vídeos interativos caracterizam-se como tipos de hipermídia - produto com um certo nível de navegabilidade, interatividade, que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando que se faça links entre elementos de mídia (Gosciola, 2010) - que trazem consigo a herança da linguagem cinematográfica, mas que existem dentro de um novo contexto de mídias digitais interativas. São audiovisuais, munidos de interatividade, e que criam um ambiente de imersão. E, de acordo com Murray (2003, p. 127), quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos os espectadores desejam ser dentro dele. Quando as coisas que são feitas trazem resultados tangíveis mais o prazer de agência se estabelece.

Um vídeo interativo, também chamado de hipervídeo, refere-se a um tipo específico de hipermídia em que o ponto de ancoragem inicial é um vídeo. (Gradvohl & Iano, 2007) Por analogia, pode-se entender que, no caso de um filme interativo, a ancoragem inicial está posta no próprio filme.

No contexto das mídias digitais, onde se proliferam objetos culturais capacitados pelas tecnologias de comunicação em rede (Manovich, 2005), a linguagem audiovisual tornou-se, dessa maneira, ainda mais complexa, plástica, em formatos que não podem mais ser apreendidos apenas tendo como pressuposto a linguagem cinematográfica. Nos filmes e vídeos interativos, por exemplo, existem muito mais elemen-

tos presentes em um quadro do que apenas aqueles que supostamente fariam parte de sua diegese⁷.

Para Gosciola (2010) os elementos principais constituintes de um filme ou vídeo interativo são o link e os conteúdos. O link é o elemento de ação que liga os conteúdos. Já o conteúdo é o componente que se encontra na extremidade do link. Pode ser uma mídia, uma tela, um texto, um documento, um gráfico etc.

1.2 A Estrutura Presente em Filmes e Vídeos Interativos

De acordo com Gosciola (2003), a hipermídia - que consiste essencialmente num sistema de comunicação audiovisual - explora e expande alguns dos elementos da linguagem cinematográfica clássica. Se por um lado os enquadramentos, os movimentos de câmera e a narrativa contínua também são base para a estruturação de determinados audiovisuais dotados de interatividade, por outro, a narrativa descontínua, que também é participante da linguagem cinematográfica, não apenas se mantém presente como é extrapolada.

Assim, o que no cinema clássico foi concebido através da montagem alternada - em que planos de cenas simultâneas que acontecem em espaços diferentes são intercalados -, e da montagem paralela - que intercala planos de cenas que acontecem em épocas e espaços diferentes -, (Gosciola, 2013) na mídia interativa, mais especificamente nos filmes e vídeos interativos, é realizado de forma ampliada pela presença dos links. No cinema clássico os saltos narrativos aconteciam pelos cortes

7. Para Genette (1971) diegese é a ação, o caminhar de uma história, e representa o universo espaço-temporal no qual se desenrola a narrativa.

da montagem, já nos filmes e vídeos interativos são realizados também através de links estrategicamente posicionados no decorrer da história.

Para Manovich (2001) as mídias digitais, ou novas mídias, podem ser pensadas como estruturas fractais nas quais blocos de informação se agrupam formando o conteúdo como um todo. Para o autor, a mídia digital é composta por unidades informacionais, ou seja, é fragmentada. O objeto da mídia digital, então, não seria totalmente rígido e fixo, mas algo que pode existir em versões diferentes e potencialmente infinitas. Isso pode ser observado na estrutura construída através da ligação entre os links e os conteúdos.

Em um filme interativo, por exemplo, é possível se escolher os caminhos pelos quais a história irá seguir. A narrativa é fragmentada e organizada como um todo graças a presença dos links. O filme interativo, portanto, possui narrativa imbricada onde sua linha condutora principal é complementada por outras narrativas de outros pontos de vista, ou de variadas possibilidades de continuidade. Sendo assim, um filme interativo é aquele com uma narrativa complexa. (Simons, 2008, p. 111)

E, no âmbito das narrativas complexas, os links são os conectores de conteúdos (Gosciola, 2003) que possibilitam a bifurcação da história assistida. Um link é para a mídia interativa o que a edição é para o cinema. Nos momentos em que os links são disponibilizados pelo sistema interativo composto pelo filme hipermidiático, o espectador é convidado a decidir por qual dos caminhos propostos pelo sistema deseja seguir. Através dos links, e dos seus saltos narrativos, a hipermídia permite que se crie uma estrutura não-linear de dupla mão, onde o espectador não apenas recebe os dados do sistema - como ocorre na estrutura clássica

audiovisual - mas também interfere (até certo ponto) na maneira com que esses dados serão organizados.

Na medida em que a obra hipermediática permite ao espectador optar pelos caminhos a serem percorridos, pelo tipo de informação que irá acessar, o processo torna-se interativo.

1.3 O Design como Área Do Conhecimento Fundamental na Estruturação de Filmes e Vídeos Interativos

Os objetos culturais que usam a tecnologia computacional para distribuição e exposição da informação são as mídias digitais. (Manovich, 2005) De acordo com Gosciola (2013) a hipermídia - onde se situam muitos destes objetos culturais, a se destacar nesse estudo os filmes e vídeos interativos - é um meio, linguagem e produto audiovisual com um nível de navegabilidade não linear (especificamente por meio de links), de interatividade e de volume de documentos maior do que a multimídia. Na hipermídia, as partes só fazem total sentido quando são conectadas a partir da ação do usuário.

E, para que isso ocorra, é necessário a existência de um certo tipo de organização possibilitando que a relação de links e dos conteúdos aconteça de forma coordenada, cumprindo com seus objetivos de, hora entreter, hora informar. A organização de filmes e vídeos interativos é feita através da roteirização desses materiais que, no caso específico dessa modalidade audiovisual, baseia-se na construção de fluxogramas⁸

8. Representação gráfica de um procedimento, problema ou sistema, cujas etapas ou módulos são ilustrados de forma encadeada por meio de símbolos geométricos interconectados.

que identificam os rumos das histórias apresentadas e os elementos constitutivos da narrativa.

Na medida em que um roteiro, seja de um filme, seja de um vídeo interativo, materializa-se na forma de um fluxograma para explicar a conexão existente entre links e conteúdos, observa-se aí a possibilidade do estudo da roteirização de certos audiovisuais com interatividade pela perspectiva do design. Kristof e Satran (1995) consideram que a realização de uma obra interativa é estruturada primeiramente pela organização do seu fluxograma, seguido do storyboard⁹ e finalizado pela autoriação¹⁰.

O design é a área do conhecimento que se ocupa em estudar a forma em suas mais diversas perspectivas. As atividades de design são diretamente relacionadas ao estudo, à composição, à dinâmica, à utilização, à produção, à adaptação, à representação e à significação das formas. Resumidamente, a forma é o objeto de estudo em Design, sendo a informação sua atividade e o produto sua finalidade. Isso justifica a afirmação de que, estruturalmente, o projeto e o produto de Design é informação. (Flusser, 2007)

É o design que manipula a forma com o objetivo de atender determinada demanda. E faz isso através de projetos de design, que consistem num planejamento elaborado que permita a conexão entre elementos visuais a fim de que trabalhem de maneira coordenada para alcançar um determinado fim. Design é projeto. (Wollner, 2005)

9. Roteiro que contém desenhos em sequência cronológica, mostrando as cenas e ações mais importantes na decupagem de um filme, programa ou anúncio de TV.

10. Processo de programação de menus, organização da navegação e interatividade em mídia digital.

A representação da arquitetura do roteiro de um filme interativo é um fluxograma. Essa estrutura expõe a forma com que os diversos conteúdos estão conectados através dos links, com a finalidade de contar satisfatoriamente uma história. Essa representação da narrativa em forma de fluxograma resume um projeto visual e, dessa maneira, também pode ser compreendido como um projeto de design. Para Bruner (1990) a narrativa é o modo de pensar, uma forma de organizar nossa experiência e, sendo assim, é um recurso no processo de comunicação, de design e de educação.

1.4 Uma Outra Perspectiva sobre a Interatividade em Filmes e Vídeos

A investigação a respeito das possibilidades de interatividade em filmes e vídeos não é inédita. As pesquisas de Burbules (1998) já alertavam para o fato de que o significado do link dentro da narrativa interativa era subestimado em favor dos conteúdos. O autor destacou que o link é o elemento chave na estrutura interativa, e que os links não são todos do mesmo tipo, sendo que para cada novo tipo de conteúdo, um tipo específico de link está conectado. Do ponto de vista da ação, os links podem até ser iguais em uma mesma narrativa, mas não são iguais sob a perspectiva dos tipos de conteúdo que ancoram. Para Burbules, o link não é apenas responsável por associar dois conteúdos, mas pela forma com que um dado é lido e compreendido.

Então, o ato de identificar os links é um caminho para conhecer como esses novos sentidos são gerados por ele. (Gosciola, 2010, p. 171)

Santos (2011) após realizar a verificação dos tipos de interatividade existente em 39 vídeos da internet e em DVDs, concluiu que existiriam, até então, 5 variações de interatividade naqueles materiais. Seriam elas:

a narrativa bifurcada, aquela que altera os rumos da narrativa e o destino dos personagens; o ponto de vista, que permite se enxergar uma mesma cena por outros ângulos; recebe conteúdo, que possibilita o acesso a material externo à narrativa; envia conteúdo, que permite o envio de conteúdos; e controle, que é um tipo de interatividade que controla o tempo ou um salto de um ponto a outro na tela.

Seu estudo demonstrou ser um importante passo no entendimento sobre como se dá a relação dos links com os conteúdos dentro de uma estrutura narrativa interativa.

E é justamente a partir da revisão da teoria sobre interatividade, considerando a importante contribuição já realizada a partir das formas que a mesma pode assumir, que esse estudo pretende seguir. Para tanto, o estudo aqui realizado investigará a interatividade sob a perspectiva do link, considerando-se os tipos de conteúdo por ele ancorados.

2. Metodologia

Estudo de caso é uma metodologia que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do seu conceito de vida real, especialmente quando as fronteiras entre fenômeno e contextos não são claramente evidentes. O contexto é claramente pertinente para o fenômeno estudado. (Yin, 1994)

No geral, os estudos de caso são a estratégia preferida quando questões “como” e “porquê” são colocadas, quando o investigador tem pouco controle sobre os acontecimentos, e quando o foco está nos fenômenos contemporâneos dentro do contexto da vida real. (Yin, 1994)

Um estudo de caso poder ser instrumental, ou seja, aquele que é desenvolvido com o propósito de auxiliar no conhecimento de determinado problema. O pesquisador não tem interesse específico no caso estudado, mas reconhece que pode ser útil para alcançar determinados objetivos. Ele também pode ser exploratório, quando se procura uma visão mais acurada do problema para posterior aprofundamento ou para a formulação de hipóteses para trabalhos futuros. São recomendados quando o tema foi pouco explorado ou se pretende novos enfoques. (Gil, 2009).

Para essa investigação lançou-se mão do estudo de casos múltiplos, através da observação de duas unidades de pesquisa, dentro de uma perspectiva instrumental e exploratória.

2.1 Critérios para a Seleção dos Casos

Os dois casos apresentam narrativas complexas - na medida em que possuem narrativas imbricadas, em que a linha condutora principal é complementada por outras narrativas de outros pontos de vista ou variadas possibilidades de continuidade são consideradas (Simons, 2008) - agregando uma grande gama de recursos interativos para consolidar suas histórias. Pela quantidade de recursos interativos presentes em suas estruturas, apresentam-se como duas boas referências na discussão a respeito dos recursos empregados. É possível encontrar uma certa variedade de conteúdos acionados através de seus links.

2.2 Dois Casos, Múltiplas Possibilidades

O filme interativo Bandersnatch

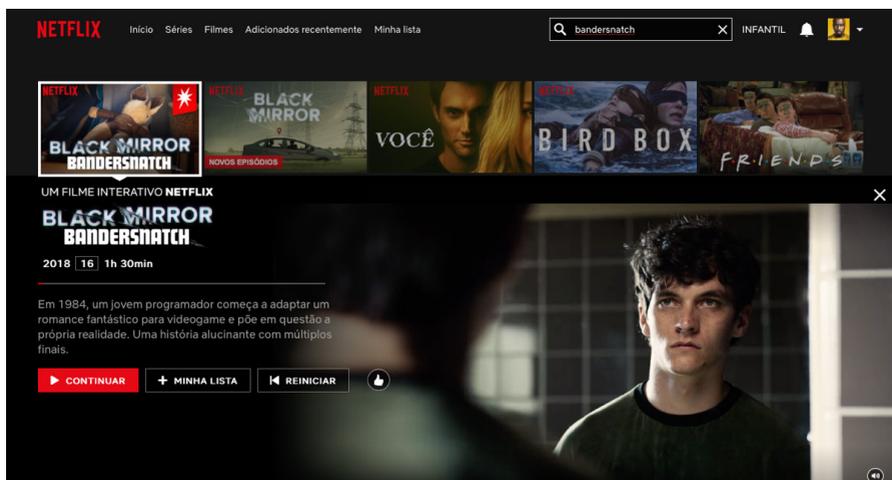


Figura 1. Screenshot da página de apresentação do filme Black Mirror: Bandersnatch. (Plataforma Netflix)

Lançado na plataforma Netflix em 28 de dezembro de 2018, Black Mirror: Bandersnatch é um filme interativo de ficção, com possibilidade de múltiplos finais, conforme divulgado pela própria plataforma. Ele faz parte da série antológica de ficção científica Black Mirror, que discute o futuro da tecnologia por meio de histórias satíricas e sombrias.

No filme - escrito pelo criador da série Charlie Brooker - os espectadores podem tomar decisões pelo personagem principal, um jovem programador que adapta um romance de fantasia a um videogame durante os anos de 1980.

Já no início do filme, um breve tutorial explica ao telespectador como funciona a estrutura interativa. Em cada momento de escolha há duas opções e aproximadamente dez segundos para uma decisão. Caso o espectador não clique em uma das opções, uma decisão é tomada de modo aleatório pelo próprio sistema da plataforma.

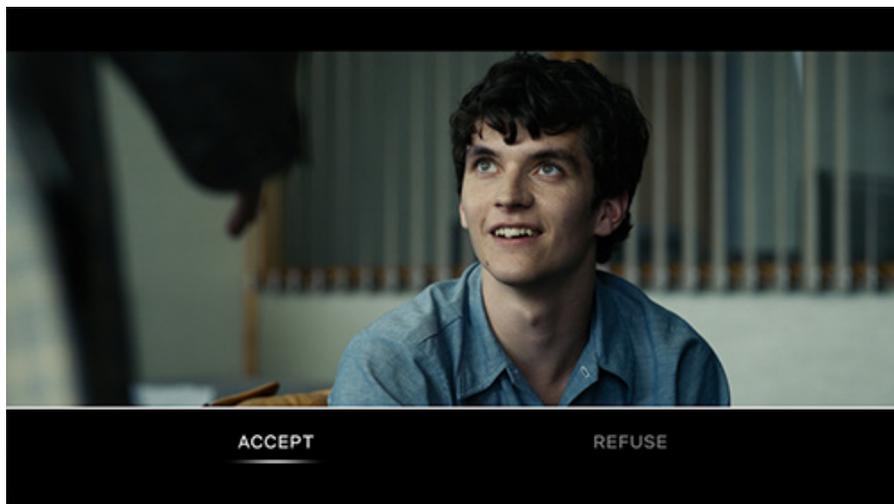


Figura 2. Screenshot da cena do filme interativo Bandersnath. Na tela, as opções disponibilizadas ao espectador para que se possa dar seguimento à narrativa. (Plataforma Netflix)

A sinopse do filme, no site do Netflix, situa a história em 1984, na Inglaterra. Stefan Butler, o personagem principal, é um programador de 19 anos que quer adaptar o livro-jogo Bandersnatch em um jogo de videogame revolucionário de aventura.

Butler produz o jogo para a empresa Tuckersoft e passa grande parte do filme envolvido com outro desenvolvedor de jogos, Colin Ritman. Além disso, Butler sente-se culpado pela morte de sua mãe, durante sua infância, e, por isso, possui problemas psicológicos que trata com a ajuda de sua psicóloga.

Todos estes elementos da história culminam em decisões binárias que o espectador deve tomar em nome do personagem principal para que a história avance. O objetivo é lançar o jogo Bandersnatch da melhor

forma possível e evitar que o personagem principal perca sua vida ou seja preso por conta de suas decisões equivocadas.

2.3 A Estrutura do Roteiro de Bandersnatch

O filme possui, aproximadamente, cinco finais possíveis e, dependendo das escolhas do espectador, a experiência pode durar de minutos até algumas horas. Mas em menos de 24 horas do filme ter sido disponibilizado na plataforma, um espectador conseguiu trilhar todos os caminhos do filme interativo e disponibilizou, na rede social Reddit, um fluxograma representativo da interatividade existente no roteiro de Bandersnatch.

No fluxograma vê-se que as escolhas podem levar a rumos totalmente diferentes na narrativa do filme incluindo, até mesmo, a becos sem saída, que podem encerrar a história muito antes do espectador explorar todo o potencial interativo do título. A seguir, o fluxograma do roteiro interativo disponibilizado pelo espectador:

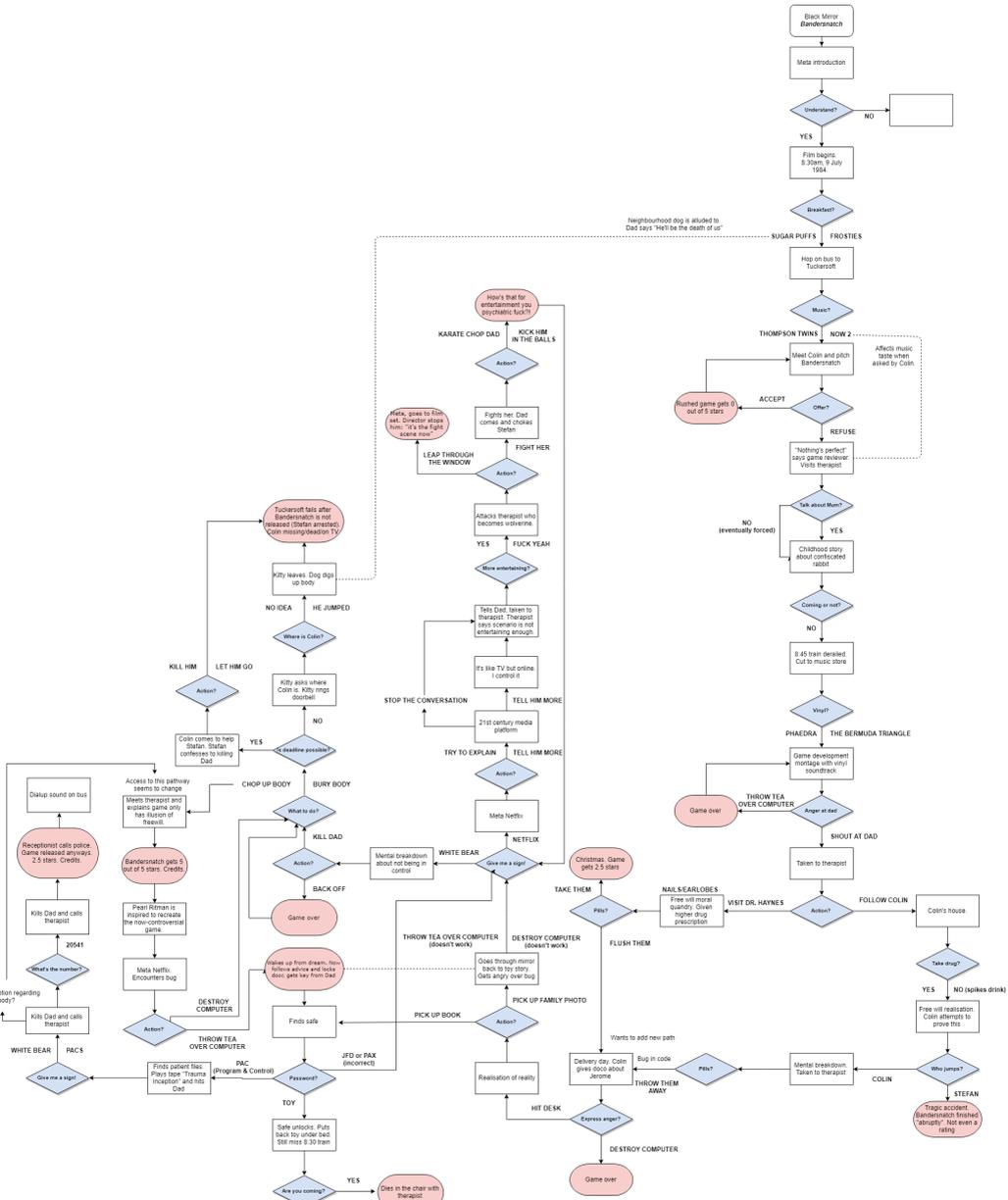


Figura 3. Arquitetura da interatividade do filme Bandersnatch em forma de fluxograma. (site Cinepop, recuperado de <https://cinepop.com.br/black-mirror-bandersnatch-grafico-mostra-todas-as-possibilidades-de-escolha-do-filme-confira-197454>)

Nele pode-se identificar a estrutura da interatividade presente na narrativa de Bandersnatch. As escolhas binárias, onde o espectador pode optar por um ou outro caminho da narrativa, os retornos aos mesmos pontos de origem, os caminhos sem saída, e os possíveis finais aparecem no fluxograma.

A partir daquele fluxograma é possível perceber que, na estrutura do roteiro, os links presentes têm a função de fazer a história seguir de uma cena à outra, criando uma narrativa imbricada, com múltiplas possibilidades e diversos finais.

2.4 O Vídeo Interativo The Jungle Book

O vídeo interativo The Jungle Book foi criado como estratégia de divulgação para o filme Live Action, The Jungle Book (no Brasil conhecido como Mogli, o menino lobo). O filme é um remake do desenho animado lançado em 1967. Nele, Mowgli (nome do personagem principal na língua inglesa), interpretado pelo ator mirim de 10 anos de idade Neel Sethi, tem a capacidade de conversar com os animais da floresta. Agora, realizado através de avançadas técnicas de CGI (Computer Graphic Imagery), o filme traz aos espectadores a interação do ator mirim com cenários e personagens criados em computador.

O material apresentado é um vídeo interativo em que o espectador poderá acessar, a qualquer momento, a forma com que foram filmadas as cenas computadorizadas que aparecem no material final levado aos cinemas. O material também disponibiliza informações complementares sobre a produção, como uma rápida biografia do ator mirim, informações sobre os personagens, os bastidores da produção e acesso à compra do DVD.

É possível assistir no material a uma sequência do filme em que se vê Mowgli interagindo com o personagem Bagheera, uma pantera negra que o acompanha por uma savana. Os dois estabelecem um diálogo que é interrompido abruptamente pelo ataque do tigre Shere Khan. A partir daí, uma corrida frenética é iniciada onde Mowgli tenta fugir do tigre enquanto o mesmo o persegue até uma ribanceira. Mowgli consegue escapar subindo nas costas de um búfalo, em meio ao estouro de uma manada.



Figura 4. Cena do vídeo interativo The Jungle Book. (site Disney Movie Awards. Recuperado de <https://www.disneymovierewards.com/articles/the-jungle-book>)

2.5 A Estrutura de Roteiro no Vídeo Interativo The Jungle Book

O vídeo interativo de The Jungle Book apresenta uma narrativa central que pode ser temporariamente desviada a partir de links estrategicamente posicionados durante a história, e que levarão o espectador a acessar informações complementares sobre o material. O principal

objetivo de cada desvio é esclarecer o espectador sobre a complexidade existente na produção de um filme como esse.

No material criado para a divulgação do filme existem duas possibilidades de interatividade. A primeira, e mais impactante, é a existência de um divisor de tela com ícone verde com duas setas, que pode ser deslocado horizontalmente pelo espectador, e, por meio dessa ação, é possível se ver tanto a cena finalizada quanto sua versão inacabada composta por cenas CGI não renderizadas e cenas do estúdio com fundo infinito azul, onde o ator mirim interage com um dublê da pantera. A segunda maneira de se interagir com o material é através do conteúdo adicional que pode ser acessado pela presença de links que surgem em momentos específicos durante o vídeo. Com apenas um clique o espectador pode acessar, por exemplo, informações sobre os personagens e a produção do filme.



Figura 5. Screenshot da tela com o link representado pelo botão verde. (site Disney Movie Awards. Recuperado de <https://www.disneymovierewards.com/articles/the-jungle-book>)

O link representado pelo botão verde, com duas setas indicativas, permanece presente durante todo o tempo do vídeo o que possibilita que o espectador acesse, a qualquer momento, imagens do filme em sua fase inacabada. Este não é um link que, como os demais, surge e desaparece na cena. Ele permanece ativo durante toda a duração do vídeo.

Para uma maior compreensão de sua presença segue o fluxograma da estrutura do roteiro do vídeo interativo:

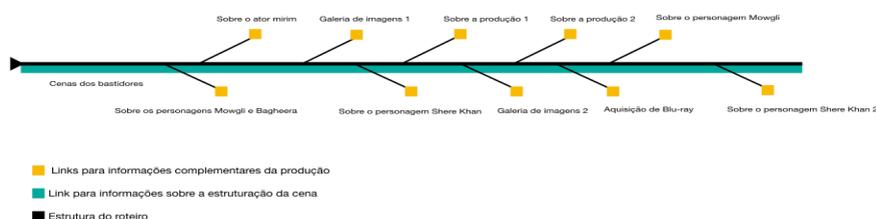


Figura 6. Roteiro interativo do vídeo *The Jungle Book* em forma de fluxograma. Elaboração própria

A estrutura do roteiro do vídeo *The Jungle Book* é apresentada de forma que se identifique a existência de uma linha central na narrativa. Ela não é cíclica, é linear. Dentro dela, percebe-se 10 possibilidades de acesso à informações complementares sobre a produção do filme. Os pontos amarelos representam esses momentos em que o espectador pode saber um pouco mais sobre o ator mirim, sobre os personagens, sobre os bastidores da produção, sobre a aquisição do blu-ray ou sobre fotos adicionais.

Ao mesmo tempo, é possível se identificar na estrutura um link contínuo, que se mantém presente durante toda a duração da linha central da narrativa. O mesmo aparece na figura 6 como a linha verde que

representa o botão verde que pode ser deslocado durante a execução do vídeo, mostrando tanto a cena em CGI finalizada, quanto a mesma antes do processo de tratamento e renderização. Ele encontra-se ativo do começo ao fim da cena.

Nessa estrutura, então, é possível serem identificados dois tipos de links a partir do tipo de conteúdo que ancoram.

3. Discussão

Os casos apresentados puderam abrir discussão sobre as possibilidades de interatividade que o link pode disponibilizar no decorrer de um audiovisual interativo. É através do link, e dos tipos de conteúdo aos quais dá acesso, que se pode definir o tipo de interatividade existente em um filme ou vídeo interativo a cada momento.

Retomando a investigação de Santos (2011) que após a observação de 39 materiais interativos detectou a existência de pelo menos 5 formas de interatividade, esse artigo aprofunda essa análise inicial, observando a interatividade não a partir dela mesma mas através do elemento fundamental na “montagem” de um filme ou vídeo interativos. Partindo do estudo inicial de Santos (2011) essa investigação propõe uma nova classificação, centrada na relação do link com os conteúdos.

3.1 Link de Narrativa

O link de narrativa inspira-se na estrutura do cinema clássico, radicalizando o processo de montagem linear, permitindo, agora, saltos entre cenas, realizados através do posicionamento estratégico do mesmo no decorrer da história.

Esse tipo de link une toda a narrativa como se realizasse um processo de edição, entregando ao espectador o poder de montar a história que deseja assistir. Esse tipo de link, posicionado estrategicamente em uma cena, trará como conteúdo novas cenas pelas quais o espectador irá transitar, construindo para si mesmo uma nova história. Através do link de narrativa diversos filmes podem ser montados a partir de um mesmo material, possibilitando uma nova experiência fílmica a cada acesso. Este é o caso do filme *Bandersnatch*.

No fluxograma da estrutura interativa do filme (Figura 3) podemos ver que as bifurcações são links que permitem que o espectador acesse um novo caminho narrativo a partir de duas opções que são apresentadas na tela. Nesse caso, o espectador pode avançar para um novo momento da história, retornar para o ponto em que se encontrava ou, até mesmo, ir para o que muitos fãs chamam de “rua sem saída”, que seria o momento em que o espectador acaba finalizando o filme antecipadamente.

3.2 Link de Conteúdo Adicional

O link de conteúdo adicional permitirá que o espectador acesse informações adicionais à cena que está sendo assistida, ancorando a ela gráficos, textos explicativos, vídeos acessórios etc. Esse tipo de link está diretamente ligado ao conceito de design de informação onde, para que seja bem sucedido na tarefa de agregar informação relevante ao vídeo original, utilizará de um planejamento visual para atingir o objetivo. Para esse link é muito importante que exista uma organização das informações que irão surgir na tela, já que a interface deverá priorizar a clareza da informação.

No vídeo interativo *The Jungle Book* o link de conteúdo adicional está presente em diversos pontos da narrativa. Através dele é que serão visitadas informações sobre o ator mirim, os personagens, depoimentos da equipe técnica a respeito da produção, fotos do filme, além de acesso à aquisição do DVD.

Essa modalidade de link permite que o espectador possa compreender um pouco mais do trabalho minucioso realizado pela equipe de produção de *The Jungle Book*, a fim de que a obra, praticamente toda feita através de CGI, pudesse ser entregue ao público.

O link de conteúdo adicional é um importante elemento que pode ser utilizado em vídeos promocionais, institucionais e educativos permitindo que o espectador possa escolher se deseja ou não aprofundar seu conhecimento a respeito de determinadas partes do material que está assistindo.

3.3 Link de Funcionalidade

O link de funcionalidade cria a sensação do acesso a “mecanismos” do sistema interativo que permitiriam alterações na estrutura do que é visto, tais como a mudança de perspectiva de visão na cena assistida, visão de diferentes camadas daquilo que está sendo assistido, saltos em áreas da tela etc.

Ele é chamado aqui de link de funcionalidade porque, ao trazer um novo conteúdo para o espectador, cria a sensação de que não se trata realmente de um novo conteúdo acessado mas de uma função disponibilizada pelo sistema.

No vídeo interativo *The Jungle Book* o link de funcionalidade está presente no decorrer de toda a linha narrativa central, e pode ser aces-

sado pressionando-se e arrastando o botão verde que está no centro da tela. Ao fazer isso o espectador pode acessar, em tempo real, a camada de imagens inacabadas do vídeo. Ao se arrastar o botão para a direita, pode-se ver a cena finalizada com o personagem Mowgli contracenando diretamente com o personagem da pantera Bagheera. Ao se deslizar o botão para a esquerda é possível se ver o ator mirim contracenando com um dublê vestido de azul, que faz a marcação para onde o ator necessita olhar, intercalado com cenas CGI antes do processo final de renderização.

Esse é um link que pode estar presente durante toda a duração de um material interativo - conforme pode ser visto na figura 6, onde a faixa verde representa o link de funcionalidade - ou apenas em alguns momentos da história. O link de funcionalidade pode se comportar de forma diferente dos links de narrativa e de conteúdo adicional que, geralmente, aparecem e desaparecem nas cenas dos audiovisuais capacitados de interatividade. No caso do vídeo interativo de *The Jungle Book*, a camada inacabada da imagem é o conteúdo que o link ancora. A cena finalizada seria a linha central da narrativa existente no vídeo.

A partir do entendimento da existência dos três formatos do link poder-se-ia, então, criar formas híbridas de interatividade em um mesmo audiovisual dotado de interatividade.

Considerações Finais

A investigação a respeito dos elementos presentes na estrutura de filmes e vídeos interativos permite o entendimento, em última instância, de como se dá a própria estruturação desses materiais. Ao se organi-

zar as possibilidades de interatividade entregues por esses materiais, produções futuras poderão se beneficiar desse conhecimento, criando formas híbridas de interatividade em um mesmo filme ou vídeo, ou desenvolvendo novas formas de interatividade entre os diversos conteúdos.

Essa investigação, então, contribui para o avanço no entendimento da função do link dentro da estrutura narrativa de filmes e vídeos interativos. A partir de estudos anteriores, deu um passo adiante, na tentativa de apresentar nova perspectiva sobre as possibilidades de interatividade existente nesses materiais.

Entretanto, entende-se que essa linha de pesquisa encontra-se em fase inicial, carecendo que outros estudos possam revelar outras tantas perspectivas sobre o processo de estruturação da narrativa em audiovisuais dotados de interatividade.

Referências

Ancine.(s.d.a). O que significa segmento de mercado audiovisual? *Ancine*. Recuperado de <https://www.ancine.gov.br/pt-br/conteudo/o-que-significa-segmento-de-mercado-audiovisual>

Ancine. (s.d.b). Mercado Audiovisual Brasileiro. *Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual*. Recuperado de <https://oca.ancine.gov.br/mercado-audiovisual-brasileiro>

Bellour, R. (1997). *Entre-imagens*. Campinas: papirus.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2013). *A arte do cinema: uma introdução*. São Paulo: Editora da USP.

- Bruner, J. (1990). *Actos de significado: para uma psicologia cultural*. Lisboa: edições 70.
- Burbules, N. (1998). *Rhetorics of the web: typerreading and critica literacy*. In: *page to screen: taking literacy into the electronic era*. Londres: Routledge.
- Field, S. (2001). *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de janeiro: objetiva.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naife.
- Gosciola, V. (2010). *Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Senac.
- Gradvohl, A. L. S. & Iano, Y. (2007). Combinando TV interativa e hipervideo. *IEEE Latin America Transactions*, 5(8). Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/5f6f/43ee4129a448ee6e0c9684efcb2fe93bf433.pdf>
- Kritof, R. & Satran, A. (1995). *Interactivity by design: creating and communicating with new media*. São Francisco: Adobe Press.
- Manovich, L. (2005). Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In L. Leão (Org.), *O chip e o caleidoscópio*. São Paulo: Senac.

- Zeidan, R. M., Krulikowski, E. & Amorim, D. P. (2016). Mapeamento e impacto econômico do setor audiovisual no Brasil. Brasília: Bibliotecas SEBRAE.
- Murray, J. H. (2003). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Itaú Cultural: UNESP.
- Netflix. Blackmirror: Bandersnatch. Recuperado de <https://www.netflix.com/watch/80988062?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C872d-dfc840f1585498237034b1c4b969e0145368%3A6f8272b6cbbfb-8c6d0257a93a63e9b1c0bad0fa9%2C%2C>
- Santaella, L. (2010). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Santos, S. R. (2011). Os Vídeos Interativos e suas Modalidades. *Revista Anagrama*, 4(4), 1-15. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35549>
- Simons, J. (2008). Complex narratives. *New review of film and television studies*, 6(2), 111-126.
- Wolner, A. (2005). *Alexandre Wollner e a formação do design moderno no brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro*. São Paulo: Cosac Naify.
- Yin, R. K. (2001). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman.

A Distopia Divino Amor sob as Lentes da Ecosofia

Isabel Almeida Marinho do Rêgo¹

As distopias acompanham o desenvolvimento da civilização humana como um alerta dos piores caminhos a serem seguidos, as tendências pessimistas muitas vezes se concretizam, várias previsões distópicas têm se realizado. O filme *Divino Amor* (2019) traz o Brasil de 2027 como cenário distópico, em que há alto nível de padronização urbana e cultural em um Estado burocrático e vigilante.

A análise realizada neste artigo foca nos elementos que formam o espaço diegético, como cores, trilha sonora, arquitetura, meio ambiente, enquadramentos, iluminação, engenhos e atmosfera, por isso a denominação análise espacial. O universo ficcional funciona como um meio de imanência, refletido nos humanos e elementos não humanos daquele Brasil distópico. Ao considerar a dimensão não humana da subjetividade, o plano de observação da obra audiovisual se amplia e faz jus à riqueza de conhecimentos cimentados no espaço ficcional em questão.

1. Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).
Professora de Comunicação na Universidade Joaquim Nabuco (Uninabuco)
E-mail: isabel.rego@ufpe.br

A análise espacial busca considerar a dinâmica própria de cada elemento significativo, evitando conformar as características em sistemas ou estruturas. Em vez de enquadrar a obra em um esquema previamente organizado, esta observação se presta a perceber o que brota da distopia. Foi o percurso escolhido para abraçar o poder da subjetividade e a contribuição da arte ao analisar os elementos constituintes do Brasil contemporâneo.

Em sua proposta de Ecosofia, Guattari (1989, 1992) trata de conceitos elucidativos para o método de análise audiovisual em que o antropocentrismo não dita os procedimentos. Os componentes não humanos que delineiam o espaço diegético são considerados em sua produção de subjetividade, num diálogo com o meio de imanência, o Brasil atual, de onde vieram as sementes dos extremos disseminados nas descrições da narrativa.

A ideia de subjetividade segundo a concepção da Ecosofia diz respeito ao conjunto das condições que possibilitam a emergência de devires individuais e coletivos em relação com uma alteridade, também subjetiva.

1. Ecosofia

O termo Ecosofia remete à Filosofia do ambiente, saberes da natureza ou da casa. Essa vertente da filosofia amplia o procedimento de análise espacial do filme aqui escolhido, o ponto de observação se faz imerso no universo brasileiro contemporâneo. Com o cuidado de não construir o objeto de análise a partir do enquadramento em esquemas fixos.

Guattari (1992, 1989) aponta três rubricas complementares – a ecologia social, a ecologia mental e a ecologia ambiental – para com-

por sua teorização e proposta de práxis relacionadas à Ecosofia. Para o filósofo militante, não é possível separar a ação sobre a psique daquela sobre o social e o ambiente. Assim, o mundo pode ser apreendido sem o discurso que ameniza as degradações nesses três domínios.

Encontramo-nos aqui diante de um círculo de dupla direção: de um lado a sociedade, a política, a economia não podem ser transformadas sem uma mutação das mentalidades; mas, de um outro lado, as mentalidades só podem verdadeiramente evoluir se a sociedade global seguir um movimento de transformação. A experimentação social em grande escala que preconizamos constituirá um dos meios de sair dessa “contradição”. Apenas uma experiência bem-sucedida de novo habitat individual e coletivo traria consequências imensas para estimular uma vontade geral de mudança. (Guattari, 1989, p. 175).

O processo de civilização tem gradativamente afastado o animal racional de suas raízes de referência, ao manejar sua própria natureza através da razão, as pessoas entram num processo de alienação de suas próprias sensações, sentimentos e mesmo propósitos de vida. Esse vazio atrai uma forma artificial de religação com a essência natural, instintos e emoções genuínas. A ausência de enraizamento e conexão, de forma reiterada, é preenchida com adesões religiosas e meios que enaltecem os egos, como o consumismo ou posições de destaque profissional.

A padronização dos comportamentos tende a engessar a vida em sua dimensão privada, inibindo a individualização dos desejos e a expressão pessoal criativa. Num processo de alienação de si mesmo.

Algumas adesões em busca dessa religação são chamadas de falsos nomadismos por Guattari (1989) numa alusão à desterritorialização da humanidade atual, já que os territórios originários, como por exemplo corpo, aldeia, culto, nação e família não estão mais dispostos em um

ponto preciso, mas circulam em universos incorporais nas sucessivas identificações ao longo da vida humana.

Os avanços tecnológicos e urbanização crescente têm apartado homo sapiens e natureza, em um processo que culmina na alienação entre o cidadão e sua própria individualidade humana. Mas há instintos que resistem e teimam em pulsar mesmo em terrenos aparentemente estéreis. Guattari aponta a necessidade da “re-finalização coletiva das atividades humanas e de seus espaços construídos. [...] o porvir da humanidade parece inseparável do devir urbano.” (1989, p. 170).

O trabalho de mãos humanas conquista a extinção de populações inteiras de espécies da flora e fauna, num processo propagado como progresso. “Não somente as espécies desaparecem, mas também as palavras, as frases, os gestos de solidariedade humana. Tudo é feito no sentido de esmagar sob uma camada de silêncio as lutas de emancipação [...]” (Guattari, 1992, p. 27).

Na relação humana com a natureza passou a ser menos frequente a convivência harmônica e o reconhecimento do humano como parte dependente de um todo maior, diante da emergência de uma postura de dominação e manipulação com fins pouco construtivos para a evolução da humanidade como um todo.

Há na natureza uma aceitação daquilo que existe. É tal aceitação, atitude afirmativa quando ocorre, que lhe dá sua dimensão trágica. Antes de esperar (fé, esperança, utopia, crenças) a perfeição no mundo invisível da religião ou da política, o retorno do natural se adapta a este mundo, serve-se de tudo o que o constitui, ajusta-se tanto bem quanto mal ao que existe. (Maffesoli, p. 2, 2017).

Esse é um, dentre vários outros comportamentos que o contato com a natureza emana. Essa ligação está se fazendo rara com a urbanização crescente. Junto com a própria natureza se perdem as tradições, ensinamentos e os próprios povos originários.

A sensibilidade ecológica absorve os devires em vez de negar o que poderia ser desviante ou pouco lógico. A “lei secreta da terra” pulsa independente dos desígnios civilizatórios, mas a radical busca pela assepsia pode dar vazão à insurgência de pulsões devastadoras. A AIDS é um exemplo do revés que pode ocorrer. “É assim que se pode compreender a estranha, persistente e difusa sensibilidade ecológica. Tudo parece, no totalitarismo econômico e financeiro, contradizê-la, e ela continua, todavia, teimosa, a se exprimir nas manifestações violentas ou na banalidade da vida diária.” (Maffesoli, 2017, p. 11).

A Ecosofia social está relacionada ao desenvolvimento de práticas específicas que tendem a modificar e a reinventar maneiras de ser no seio do casal, da família, do contexto urbano, e do trabalho, na descrição de Guattari (1992). A sociabilidade entre humanos se artificializa como sintoma da busca pela extinção da alteridade, e à medida em que o animal racional se afasta de sua ligação com a natureza em direção à tecnocracia dos centros urbanos.

Diante da ameaça da padronização paralisar a subjetividade surge a necessidade de revitalização por meio da reconstituição da relação particular com o cosmos e com a vida, recomposição da singularidade individual e coletiva. “A vida de cada um é única. O nascimento, a morte, o desejo, o amor, a relação com o tempo, com os elementos, com as formas vivas e com as formas inanimadas são, para um olhar depurado, novos, inesperados, miraculosos.” (Guattari, p. 170, 1992).

A pulsão gregária do mamífero humano se direciona com frequência para as tribos urbanas (Maffesoli, 2006), grupos de pertencimento e afinidade. É a busca pelos territórios existenciais diante da subjetividade normalizada. Mas nesses grupos não afloram as naturezas individuais, o comum é valorizado. Muitas vezes as tribos representam falsos nomadismos em vez de proporcionar reconexão com as potências individuais, ou mesmo coletivas.

A juventude, embora esmagada nas relações econômicas dominantes que lhe conferem um lugar cada vez mais precário, e mentalmente manipulada pela produção de subjetividade coletiva da mídia, nem por isso deixa de desenvolver suas próprias distâncias de singularização com relação à subjetividade normalizada. A esse respeito, o caráter transnacional da cultura rock é absolutamente significativo: ela desempenha o papel de uma espécie de culto iniciático que confere uma pseudo-identidade cultural a massas consideráveis de jovens, permitindo-lhes constituir um mínimo de Territórios existenciais. (Guattari, 1992, p. 14).

A gratidão e veneração pelo milagre de cada vida humana tem se direcionado da natureza para os líderes carismáticos, os pastores se colocam como avatares da natureza; como uma espécie de natureza transmutado em um ser divino com características humanas. São os animais racionais aprisionados nos espelhos. “O inconsciente permanece agarrado em fixações arcaicas apenas enquanto nenhum engajamento o faz projetar-se para o futuro. Essa tensão existencial operar-se-á por intermédio de temporalidades humanas e não-humanas.” (Guattari, 1989, p. 20).

A Ecosofia mental relaciona o sujeito, seu corpo, o tempo que passa e os “mistérios” da vida e da morte. Um caminho para “procurar an-

tídotos frente a uniformização midiática e telemática, o conformismo das modas, as manipulações da opinião pela publicidade.” (Guattari, 1992, p. 16). A solução está mais próxima aos modos de operar dos artistas do que a dos profissionais “psi” guiados por ideias retrógrados de cientificidade.

2. Distopias

Em diversas narrativas de Ficção Científica, os humanos são representantes da espécie, mais do que indivíduos destacados do todo. Os universos diegéticos podem oferecer um convite à abdicação individual para viver a partir de outra perspectiva, mas não o viés de um personagem específico, o ponto de vista de uma comunidade inteira, em um mundo que não é familiar.

As distopias ressaltam as relações sociais de uma civilização em decadência ou destruição. O termo faz um contraponto à Utopia, ilha em formato de meia lua descrita por Tomás Morus (1997, p. 1516), onde cada um aprende o ofício que mais lhe agrada; não há propriedade privada, as famílias ocupam uma casa por 10 anos e cuidam muito bem dela, cultivando lindos quintais. A caracterização feita por Morus pinta a imagem de um lugar ensolarado e florido, o oposto do que é delineado nas distopias, em que os espaços sombrios confinam os cidadãos em uma vida de infelicidade.

Guattari julga complementares os modos de apreensão pelo conceito e pelo afeto. Há uma dimensão significativa a ser observada: o não-dito que permeia as obras e discursos. “Somente nessas condições podem ser gerados e regenerados os Universos de referência incorporais que

pontuam de acontecimentos singulares o desenrolar da historicidade individual e coletiva.” (1992, p. 19).

Os universos de Ficção Científica, por meio de seus recursos capazes de envolver os personagens numa ambientação diferente do que é comumente vivenciado, dialogam com paradigmas da realidade e proporcionam novas subjetividades. As distopias podem funcionar como experiências sociais, os elementos que delineiam o universo narrativo e seu sistema próprio demonstram como seria o mundo em que tendências reais chegam ao extremo.

Na distopia construída em *Divino Amor*, o projeto evangélico conseguiu atingir uma dimensão mais ampliada do que no Brasil de 2019. Os personagens lidam com situações criadas pelas particularidades daquele sistema de leis próprias. As ciências humanas e sociais não parecem contar com o aparato suficiente para analisar e propor caminhos diante da mistura do apego às tradições arcaicas com as aspirações à modernidade tecnológica, composto que caracteriza o coquetel subjetivo contemporâneo, como ressalta Guattari (1992).

A vivência proporcionada por uma distopia diz respeito à percepção de um mundo comum. A constituição de universos diegéticos de Ficção Científica é uma forma de experimentação e reflexão subjetivas, essa experiência sensível pode ser compartilhada de forma indistinta, alcança quem a vivencia sem necessidade de requisitos prévios, pois sua fruição não está ancorada em conceitos, é experiência direta numa linguagem emocional. Como bem descreve Maffesoli (2017, p. 11): “O pensamento mecânico raciocina, o orgânico ressoa.”

Os engenhos, ou dispositivos tecnológicos agregados às narrativas de Ficção Científica, possibilitam examinar questões, ideias e temas de

uma perspectiva diferente do mundo atual. É possível simular a vivência com esses aparatos ainda inexistentes, mas símbolos de tendências reais concretizadas. A naturalização dessas ideias finda por integrá-las ao convívio como algo intrínseco, os engenhos funcionam como emblemas de ideologias paradoxais. A presença desses aparelhos em sociedades fictícias se mostra como uma forma de reavaliar os impactos sociais das tendências atuais.

3. Brasil Atual

Nesta pesquisa, a apreensão do mundo criado na distopia Divino Amor envolve as dimensões humanas, sociais e ambientais, como uma forma de pensar o Brasil contemporâneo. A fim de refletir sobre novas formas de perceber e buscar alternativas para as tendências negativas da civilização atual.

O Brasil real gestou o espaço que nasceu em Divino Amor, o universo narrativo traz a expansão da religião evangélica, a infiltrar sua agenda conservadora nos campos da política e cultura; ao lado de avanços na área da tecnologia.

Gabriel Mascaro, o diretor do filme, percebeu seu entorno se modificando e a agenda conservadora que se apropria da política brasileira numa ameaça ao estado laico. Ele afirmou em sessão seguida de debate que os acontecimentos dos últimos anos impulsionaram a realização do filme. (Cinema da fundação. Divino, 2019).

O material de divulgação do filme traz notícias reais em paralelo às cenas ficcionais, revelando os gatilhos das representações do enredo. Entre as manchetes estão: “Menina apedrejada: fanatismo e intolerância

religiosa no RJ” (18 jun. 2015); “Moro quer ampliar coleta de DNA de criminosos”; e vídeos com frases da Ministra da Mulher, família e Direitos Humanos Damares Alves: “Queremos um Brasil sem aborto.” “Mulher nasceu para ser mãe.” “Ideologia de gênero é morte.” “Gravidez é problema que dura só 9 meses.”

As novas tecnologias de informação e comunicação implicam a discussão acerca da vigilância dos cidadãos, as revelações de Edward Snowden sobre a vigilância global em massa exercida pelo Governo dos Estados Unidos por meio do NSA (National Security Agency) trouxeram grande reverberação política e social. O combate aos crimes e ao terrorismo tem justificado a ampliação dos tentáculos espíões do Estado Norte Americano, fenômeno que serve de inspiração ao Governo brasileiro, que demonstra se inspirar na “via *yankee* de subjetivação”. (Maffesoli, 2017).

Leis, práticas e costumes acerca da reprodução humana revelam posicionamentos bastante divergentes. O prejuízo financeiro decorrente do período em que a mulher deixa de trabalhar por causa da licença maternidade é apontado como justificativa para que elas recebam menores salários ou deixem de ser contratadas, por uma corrente dita neoliberal que elegeu o presidente atual. (Lima, 2019). Demonstração da escalada do embrutecimento da humanidade, a ideia dos salários inferiores das mulheres se justificarem por elas engravidarem é reverberado até por mulheres.

A tecnocracia implica crueldades que entram num processo de naturalização, construindo um campo infértil para a potência natural se desenvolver, ou mesmo sobreviver. Ao associar a chegada de uma nova

vida humana à perda de produtividade e menor lucro de um empresário, a humanidade deixa de ser percebida como tal.

É pertinente refletir acerca da função das horas trabalhadas, mais valorizadas que as próprias trabalhadoras, e também, como a lógica laboral tem hipervalorado determinadas funções em detrimento de outras de forma completamente desconectada das reais contribuições às ecologias ambiental, social e humana.

O aprofundamento do embrutecimento e serialização é ratificado por leis, há uma forte disputa política entre a ala progressista e a direita conservadora, mas a solução não passa apenas pela política ou criação de leis. O entorno é determinante em sua capacidade de produzir subjetividades individuais e coletivas.

A ameaça de engessamento das subjetividades vem se construindo no destino brasileiro sob o discurso de “minorias devem se curvar à maioria”, busca de padronização e falso nomadismo. As verdadeiras errâncias do desejo tendem a ser marginalizadas a ponto de cair numa espiral do silêncio.

No universo diegético criado por Mascaro algumas conjecturas acerca do Brasil ganham uma tinta de realidade através do espaço construído, ali é possível vislumbrar a evolução de arcaísmos idealizados na atualidade. A distopia proporciona um banho de imanência ampliado ao pautar essas questões em um mundo plausível e ao transportar os espectadores para vivenciar esse Brasil ainda mais evangelizado. A ideologia neopentecostal naquele universo exerce uma influência forte ao ponto de dominar corpos e desejos.

4. Análise Espacial

Em *Divino Amor*, o projeto hegemônico da religião evangélica neopentecostal se mostra bastante sofisticado, se apropria ao mesmo tempo dos elementos da cultura e da política. Engenhos, burocracia, festas rave, luzes neon, fumaça de gelo seco, música eletrônica, práticas liberais envolvendo a sexualidade e erotismo são postos a serviço da radicalização de uma agenda conservadora. A religião ali conta com um projeto evidente no campo estético e político.

Os elementos de distopia se revelam desde o início do filme, com a música sombria, nas palavras e voz do narrador. Silhuetas de corpos dançam em meio a luzes piscando, mas o som destoa da imagem, uma criança apresenta aquele universo como o Brasil em 2027, e aquela rave como a Festa do Amor Supremo, que tomou o lugar do carnaval como festa mais importante do país. Os problemas daquele sistema são revelados aos poucos no desenvolver da trama.

A voz do narrador causa um estranhamento e situa o universo do filme como distópico, é a voz de uma criança com uma dicção imperfeita, o efeito é parecido com o causado pela narração de *Alphaville* (Godard, 1964). O Brasil de 2027 e *Alphaville* não se alinham com os cenários iluminados e convidativos descritos por narradores de vozes aveludadas, são lugares sombrios e sem encanto.

A trilha musical compõe uma atmosfera soturna em grande parte da narrativa. Alguns dos momentos felizes contam com uma música sombria, como a Festa do Amor Supremo e uma cena em que o visual sugere a descontração de um karaokê, mas a música rompe essa atmos-

fera. Numa sequência que sucede o anúncio de uma canção de louvor, um personagem toca um bumbo, sem emoção nem musicalidade.

As cores presentes no universo filmico remetem à artificialidade, há muito cinza nas construções e roupas, rosa e azul neon. Luzes vermelhas, azuis ou do tipo fluorescente brancas estão presentes na maioria dos ambientes. Rosas brancas pintadas de azul se destacam em duas passagens importantes da narrativa. Os funcionários do cartório descansam em baixo da árvore, há mais cinza do prédio por trás e de suas roupas do que o verde das folhas ou do gramado.

A arquitetura materializa uma lógica de padronização, planos gerais revelam a serialização daquela sociedade. É possível visualizar 20 casas iguais, geminadas, a protagonista habita uma delas. Paredes brancas e cinza envolvem, enquadram os personagens com suas linhas retas.

Os movimentos de câmera são pouco frequentes, a maioria das sequências se revela com planos fixos, formais. Planos gerais destacam o cenário que envolve os personagens. Em algumas sequências, os personagens são filmados a partir de outro cômodo, visualizados através de cortinas, portas, vidros e janelas. O cenário figura com frequência em primeiro plano.

Uma sequência exemplifica como os corpos humanos são gestados pelo entorno: em um parto desumanizado, violento, os olhinhos que veem pela primeira vez luzes fluorescentes numa serialização precoce.

A câmera não se aproxima dos personagens, quando revela os acontecimentos a partir do mesmo cômodo está por trás, ou dá a visualizar apenas as sombras das pessoas em ambientes pouco iluminados. Os humanos são retratados no filme, seja em suas vidas íntimas ou públicas, nos momentos de grande sofrimento ou fortes emoções de forma tão

distanciada, que os momentos de maior angústia da protagonista arrancaram riso da plateia no cinema. (Cinema da fundação. Divino, 2019).

Os engenhos são os gatilhos das maiores revelações e pontos de virada da narrativa. Uma espécie de “detector” materializa a aliança entre conservadorismo social e avanço tecnológico, o aparelho revela nome, estado civil, profissão e possível gravidez de quem passa pelo seu portal. A invasão estatal chega ao ponto de revelar publicamente a gravidez de mães que ainda nem sabem de sua própria condição.

A sociedade de Divino Amor oferece destaque para as gestantes. Há cadeiras de massagem exclusivas, o detector revela a gravidez e anuncia se o feto já foi registrado. Os corpos que conseguem gerar a vida em meio a esse ambiente, desde que conformados às regras sociais e burocráticas, são louvados. Mas os “frutos amargos”, filhos bastardos e sem registro são marginalizados, abandonados em lares de acolhimento.

O pouco de natureza presente no filme é domesticado ou artificializado. As flores quando aparecem estão cortadas, a praia é cercada por indústrias, há porcos no mar, as mulheres usam roupas de banho cobrindo praticamente toda a pele, só mãos, pés e rosto se mostram ao sol. Quando o céu aparece à noite não se vê estrelas nem lua. Numa cena ao ar livre a água presente é de uma piscina. Na maioria das cenas, o sol está apartado por cortinas e a iluminação é artificial. O sotaque revela que os personagens estão no nordeste, mas ninguém aparece suando.

No filme há um grupo chamado Divino Amor, apenas casais com certidão de casamento e identidades em mãos podem entrar nas reuniões, uma personagem chamada de Mestre Dalva pelos membros conduz leituras de trechos da bíblia e dinâmicas. A perspectiva de grupos como o Divino Amor traz uma modalidade de conexão com laços regradados,

padronizados, os desvios são marginalizados. Ocorre a ideia de pertencimento a uma tribo, para aqueles que estão dentro das normas do grupo.

O comportamento passivo é comum a grande parte dos personagens, poucos contestam os protocolos daquela sociedade burocratizada. Como um rebanho, os cidadãos do Brasil de 2027 se evangelizam e entregam suas vidas e corpos ao Estado.

5. Utopia

Em contraponto à caracterização feita da distopia brasileira, é realizada aqui uma breve descrição dos elementos que originam a ideia de Utopia como lugar ideal, com especial atenção ao que se destaca no filme selecionado: relação com o meio ambiente, relações de trabalho e burocratização.

Morus (1478-1535) era católico fervoroso, foi canonizado em 1935, escreveu Utopia como uma crítica à situação social inglesa que começava a cercar seus campos, agravando a miséria dos camponeses.

A própria Utopia não representa o mundo ideal em todas as suas características, a ser eleita como melhor exemplo de sociedade. Vários elementos descritos sobre a ilha indicam uma sociabilidade mais sensível e justa, mas em Utopia há resquícios de conservadorismos como escravidão e submissão feminina à vontade dos homens.

A constituição de utopia contava com um mínimo de leis, “[...] tudo é regulado para o bem de todos, de tal modo que o mérito seja recompensado e que, com uma repartição da qual ninguém é excluído, cada um tenha uma larga parcela.” (Morus, 1997, p. 58). Enquanto outras nações tão ocupadas em legislar e determinar como deve ser o

máximo de ações não proporcionam, em decorrência disso, uma vida saudável aos seus cidadãos.

Essas leis são como calmantes que se aplicam a todo instante para aliviar os doentes que não mais esperamos ver restabelecidos; elas podem diminuir ou adormecer o mal. Mas de modo nenhum espere que elas o curem enquanto subsistir a propriedade privada. Pois é impossível, nesse caso, tratar um membro sem agravar a ferida de um outro. (Morus, 1997, p. 60)

A dimensão política da experiência humana não está dissociada da ecologia mental, depende da crença individual de que é possível, necessário e urgente modificar vários padrões arraigados para atingir uma vida emancipada e plena, em harmonia com os domínios sociais e ambientais. “É apenas em um clima de liberdade e de emulação que poderão ser experimentadas as vias novas do habitat e não através de leis e de circulares tecnocráticas.” (Guattari, 1989, pp. 174-175).

A divisão do trabalho atual agrega uma série de arcaísmos a serem problematizados e ressignificados. É urgente repensar a finalidade das atividades, a desigual divisão do trabalho e o sistema de valorização de determinadas atividades em detrimento de outras. Um dos princípios que regem as ações humanas em Utopia é o prazer e o bem viver: as jornadas de trabalho não ultrapassam 6h diárias. Cada cidadão urbano deve passar um período no campo.

Guattari aborda a necessidade de

[.] restauração de uma “Cidade subjetiva” que engaja tanto os níveis mais singulares da pessoa quanto os níveis mais coletivos. De fato, trata-se de todo o porvir do planeta e da biosfera. Re-singularizar as finalidades da atividade humana, fazê-la reconquistar o nomadismo existencial tão intenso quanto o dos índios da América pré-colombiana-

na! Destacar-se então de um falso nomadismo que na realidade nos deixa no mesmo lugar, no vazio de uma modernidade exangue, para aceder às verdadeiras errâncias do desejo. (Guattari, 1989, p. 170)

O sistema político e social de Utopia em várias de suas características busca reconectar os cidadãos com a dimensão prazerosa da existência. Todos os meses um grande número de pessoas se reúne para uma grande festa. A música faz parte do cotidiano das pessoas, depois da jornada de trabalho, as horas são preenchidas livremente, muitos dos utopianos utilizam essas horas para estudar.

A relação com o status social e o ego parecem mais saudáveis na ilha: “(Os utopianos) se espantam que um mortal possa se comprazer tanto com o brilho incerto de uma pequena gema, quando pode contemplar as estrelas e o sol” (Morus, 1997, p. 95).

Considerações Finais

As relações de poder e finalidades sociais existem com certo nível de constrangimento dos instintos humanos naturais. Os detectores do filme antecipam possíveis consequências da ideologia vigilante que toma espaço no Brasil. A exposição pública de informações da vida privada de cada cidadão determina padrões de comportamento. Efeito oposto à singularização individual e coletiva imprescindíveis à superação do determinismo paralisante.

A passividade e sentimento de impotência diante da deterioração ambiental, das relações sociais e de cada ser humano é um efeito recorrente dessa paralisia. Além disso, ainda há o desconhecimento do estado de coisas e das relações que envolvem esses três domínios ecológicos.

“Catastróficas ou não, as evoluções negativas são aceitas tais como são. O estruturalismo - e depois o pós-modernismo - acostumou-nos a uma visão de mundo que elimina a pertinência das intervenções humanas que se encarnam em políticas e micropolíticas concretas.” (Guattari, 1989, p. 23).

A publicidade com frequência funciona como disfarce para algo que não é bem aceito, ou não pode ser revelado. Como fez de forma eficaz a indústria tabagista ao mostrar atletas e pessoas saudáveis fumando. A propaganda evangélica atrai pela promessa de religação com um mundo divino que ultrapassa o caos urbano e a degeneração da empatia humana; em vez do retorno à natureza, o encontro com as raízes do animal racional se dá com Deus, o criador da natureza, intermediado por outros humanos. A pulsão natural é conduzida pela propaganda evangélica que deságua em uma massa de seguidores dispostos a se alienar do que há de mais natural no humano.

Grande parte dos personagens se mostram evangélicos, conformados às regras da religião, escutam as frases feitas do pastor como verdades universais e louvam a Deus na festa mais importante do país. Os desígnios da burocracia ali reinante são obedecidos, com DNAs registrados, detectores de nome, profissão, estado civil e gravidez presentes nas entradas de órgãos públicos e também nos estabelecimentos privados. As energias naturais e pulsões instintivas humanas são domesticadas a ponto de se tornarem úteis para o projeto hegemônico estatal e religioso.

Os personagens de Divino Amor se encontram enquadrados pelo cenário, entre paredes, tetos, cortinas e carros. São corpos confinados e limitados em sua naturalidade, compondo um corpo social limitado pela burocracia e pelas imposições religiosas. O entorno construído afasta a

empatia do espectador com os personagens, num processo análogo, a sociabilidade humana ali é enrijecida pela religião, com os instrumentos construídos pela burocracia.

No filme, a natureza é uma personagem ausente. Aquela sociedade apresenta diversos sintomas de deficiência de contato com o natural. Há evidente carência de epifanias, sensações, rituais e experiências, vivências imprescindíveis para fertilizar a criatividade, pensamento crítico e evolução humana.

Divino Amor milita no domínio da sensibilidade. Por meio das artes é possível criar um estranhamento diante do estado de coisas, superar a superficialidade, deixando assim, emergir o que de essencial anima a existência. A criatividade humana pulsante é capaz de reconectar indivíduos ou coletivos com seus desejos enraizados. Trata-se de um conhecimento vindo de baixo, enraizado, indutivo, organicamente ligado àquilo que descreve.

No ambiente asséptico em que as máquinas se reproduzem em detrimento dos seres vivos, não se escuta o canto dos pássaros e o cinza toma o espaço do verde. Os corpos humanos reproduzem esse meio de imanência com a infertilidade, a natureza não se desenvolve de forma harmoniosa no terreno estéril. Mas a selvageria da natureza irrompe de forma radical. E esse é grande desvio da distopia Divino Amor, aquele ambiente asséptico foi capaz de germinar.

Referências

Cinema da fundação. Divino. (2019, julho 18). Amor ganha sessão especial seguida de debate no Cinema da Fundação/Derby. *Cinema da Fundação*. Recuperado de <http://cinemadafundacao.com>.

br/2019/07/divino-amor-ganha-sessao-especial-seguida-de-debate-no-cinema-da-fundacao-derby/

Godard, J.-L. (Direção). (1965). *Alphaville* [Filme]. França: Lemmy Caution Series. Guattari, F. (1989). *As três ecologias*. São Paulo: Papirus.

Guattari, F. (1992). *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: 34.

Lima, V. (2015). Jair Bolsonaro diz que mulher deve ganhar menos porque engravida. *Revista Crescer*. Recuperado de <https://revistacrescer.globo.com/Familia/Maes-e-Trabalho/noticia/2015/02/jair-bolsonaro-diz-que-mulher-deve-ganhar-salario-menor-porque-engravida.html>

Maffesoli, M. (2006). *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

Maffesoli, M. (2017). *Ecosofia: sabedoria da Casa Comum*. *Revista FAMECOS*, 24(1). Recuperado de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/24007>

Mascaro, G. (Direção). (2019). *Divino Amor* [Filme]. Brasil: Vitrine Filmes. Morus, T. (1997). *Utopia*. Porto Alegre: L&PM.

3X3D – A Sobreposição de Imagens Volumétricas como Investigação Estética do Potencial da Montagem

Fabiano Pereira¹

Co-produção franco-portuguesa capitaneada pela Fundação Cidade de Guimarães em 2013, o filme *3x3D* representou parte dos eventos ocorridos no ano anterior por conta da escolha da cidade de Guimarães, Portugal, como Capital Cultural da Europa. O filme é composto por três segmentos: *Just in time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway, *Cinesapiens*, do português Edgar Pêra, e *The three disasters*, do franco-suíço Jean-Luc Godard. As três partes contam com experimentações do recurso das imagens tridimensionais em sobreposição. O filme se destaca em termos de cinematografia ao retomar a prática habitual de sobreposição de elementos visuais distintos para criar na montagem imagens organizadas em camadas simultâneas, porém perceptíveis para o espectador, prática muito rara. Algumas de suas sobreposições atuam inclusive em estrutura de multitelas.

Trucagens de sobreposição de imagens já eram praticadas desde os primórdios do cinema. Entre os mais notórios exemplos estão curtas-

1. Doutorando, pesquisador bolsista CAPES da Universidade Anhembi Morumbi
E-mail: fabian59@gmail.com

-metragens de Georges Méliès (1861-1938). Desde essa época havia composições de imagens que propunham uma absorção mais próxima de uma verossimilhança diegética, mesmo que imersa em situações fantásticas, em efeito com leitura de tela única por parte do espectador. Quando o próprio Méliès aparece multiplicado simultaneamente na tela em alguns de seus curtas metragens da vira do século XIX para o XX, evidencia-se a impossibilidade de uma única imagem registrada para tal efeito, ainda que simulando a tela única. É diferente das imagens em que se nota pelo menos duas telas simultâneas, o que pode ser feito em diferentes modalidades.

Imagens de três dimensões surgiram por volta de 1830 com o estereoscópio criado pelo médico inglês Charles Wheatstone. Antes de 1900, o cineasta britânico William Friese-Greene patenteou um filme 3D. Já na virada do século, o inventor americano Frederic Eugene Ives patenteou uma câmera estereoscópica com duas lentes distantes 4,45 centímetros. Quinze anos depois, Edwin S. Porter e William E. Waddell divulgaram testes com o sistema anáglifo, em que se usa óculos com uma lente vermelho e outra verde (Gosciola, 2018).

O primeiro longa-metragem em 3D a ter sessões para um público pagante foi *The power of love* (EUA, 1922), de Nat G. Deverich e Harry K. Fairall, produzido com duas câmeras e exibido com dois projetores (Dirks, 2018, p. 1). Preto e branco, não se sabe mais do paradeiro de cópias dessa obra. Houve uma tentativa de difundir essa tecnologia em Hollywood no início dos anos 1950 para manter nos cinemas um público cada vez mais interessado na televisão, mas limitações técnicas a inviabilizaram – uma retomada se daria brevemente nos anos 1980, por conta do surgimento do videocassete e do *home video*.

Em sua leitura de Jonathan Crary, Arlindo Machado aponta o estereoscópio como ponto de intersecção “onde os discursos filosóficos, científicos e estéticos em circulação no começo do século XIX se encontram com as forças socioeconômicas, institucionais e tecnológicas do mesmo período”, rompendo com a *camera obscura* e os modelos de visão e de subjetividade do Renascimento. Surge um novo tipo de observador, que é mais que mero espectador, por seguir uma série de preceitos de um sistema de convenções e limitações. (Machado, 2002, pp. 229-230)

Crary considera o estereoscópio a forma mais importante de imagem do século XIX, depois da fotografia. “Seu realismo pressupõe que a experiência perceptiva seja essencialmente uma apreensão de diferenças”. (Crary, 1992, p. 120). O autor nota que a estereoscopia surgiu junto a um processo em que o ser humano deixou de ser produtor de instrumentos para se tornar uma ferramenta. Por meio de capacidades fisiológicas de sua visão, tornou-se produtor de verossimilhança. Por o cinema se tratar de imagens em movimento, Machado também trata da anamorfose cronotópica, procedimentos que deslocam o ponto de vista dos cânones mais rígidos da perspectiva para que se inscreva a marca do tempo na imagem.

Se considerarmos a imagem como ocupação de um espaço (que pode ser bi ou tridimensional) por formas de cores e texturas variadas, o tempo ocorre aí como uma força geradora de anamorfozes, liquefazendo os corpos para “derramá-los” num outro topos, num *crono-topos*, portanto, num espaço-tempo. Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, “onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos” (Virilio, 1990, p. 81, como citado em Machado, 2011, p. 56)

David Bordwell e Kristin Thompson concordam com Crary num ponto. “Nosso mundo visual comum não tem apenas planos (primeiro plano, fundo, meio termo), mas volumes: as coisas têm solidez e peso. Mas em um filme 3D (.) os planos que vemos parecem como recortes de papelão” (Bordwell & Thompson, 2014, p. 1). Eles notam que falta volume aos elementos na imagem, que parecem “planos bidimensionais empilhados e sobrepostos”, algo mais claro nas imagens digitais.

E é com tais efeitos e limitações considerados que esse recurso veio a ganhar novo fôlego no cinema do século XXI, a partir de 2010, em grandes produções e até em longas metragens de circuito comercial com proposta de estética experimental, que no âmbito ficcional tem como destaques *3x3D* e *Adeus à linguagem* (*Adieu au langage*, Suíça/França, 2014), de Godard.

Um levantamento da Motion Picture Association of America (MPAA) de 2014 (Theatrical, 2014, p. 7), indica crescimento na quantidade de salas com aparelhagem 3D de 39% nos Estados Unidos e Canadá desde 2010, 45% na América Latina e 70% na Ásia, numa média mundial de 51% a mais desse tipo de sala, com um total global de 64905 delas naquele ano. A oferta de filmes em formato 3D cresce para atender esse circuito, porém pouco se reflete num sentido de difundir produções de intenções autorais. O próprio *3x3D*, por exemplo, foi exibido em 2014 em São Paulo numa única sala, o Cinesesc, da Rua Augusta.

Experimentações

Os três segmentos do filme utilizam 3D. Greenaway subverte a materialidade de pilares de catedral, que se descondensam em pó ou

viram textos em fundo invisível. A imagem é construída assim, não mera transparência por sobreposição a outras. Ciente do efeito imersivo que isso cria com seu plano sequência sempre adiante, a sensação é de como passar por dentro desses pilares, tocando o ar através deles, mergulhando em instantes fugazes da história portuguesa. Greenaway explora a temporalidade justapondo imagens da mesma praça em momentos distintos numa sequência. Uma briga entre dois homens é isoladamente congelada como um quadro dentro do quadro e tem o movimento que seguiria decomposto numa sequência de fotos, evidenciando o artifício da construção da ilusão do cinema, dos 24 quadros por segundo.

Greenaway sobrepõe telas nos mais diversos ângulos, quase sempre *motion graphics* de texto. Outras são ilustrações e pinturas. Ele cria uma cortina transparente com estampa de texto que revela nos traços da sua tipologia a imagem de outro local e tempo. Multitelas assumidas e combinadas das formas mais diversas. O cineasta usa o 3D, um efeito quase sempre de intensificação de verossimilhança, de forma muito antiilusionista. São 2000 anos de história de Guimarães condensados em 15 minutos de forma fragmentada, não linear, com a noção de temporalidade dissolvida.

Pêra adota muito a sobreposição de imagens na maior parte do tempo do segmento *Cinesapiens*. Cria as imagens dentro de uma moldura, chega a incluir outra menor dentro desta. Duplica imagens. Mas estabelece uma relação em que a tela de cinema no filme espelha a plateia diante dela. Sobreposição em simultaneidade assumida e duplicação de imagens. São efeitos conhecidos, mas agora em 3D. Transparência das imagens por conta da sobreposição não implica necessariamente

em materialidade fluída. Impressiona o uso de imagens em efeito de negativo fotográfico no início.

Godard reprisa a colagem sequencial de material de arquivo que já tinha adotado na minissérie de TV *História(s) do cinema* (Histoire(s) du cinéma, França, 1988-1998), mas em versão bem mais discreta em termos de simultaneidade. Há só cenas pontuais com sobreposição de imagens, sejam fotos ou trechos de filme, e poucos textos. Isso destoa dos outros segmentos, além da ausência de relação direta com a história de Guimarães e Portugal. *The three disasters* parece indicar que Godard guardou a inovação em 3D para *Adeus à linguagem* (Adieu au langage, Suíça / França, 2014), longa-metragem dirigido só por ele em seguida.

Em *Adeus à linguagem*, Godard seguiria na sua típica experimentação estética, com cenas em que duas imagens simultâneas eram vistas cada uma com um olho do espectador, quando este fechasse o outro. É uma exceção, como *3x3D*, ao menos no circuito comercial de salas de exibição. Predominam filmes de animação ou ação em que o 3D é mais um recurso de espetacularização de efeitos visuais. O investimento dos estúdios e circuito exibidor é alto e requer bilheteria expressivas, que o cinema experimental não tem uma tradição de atrair – afinal, não é essa sua prioridade.

Ainda assim, os anos 2010 marcam a incursão no universo 3D de cineastas de renome crítico. Werner Herzog assinou o um documentário *A caverna dos sonhos esquecidos* (Cave of forgotten dreams, Canadá / Estados Unidos / França / Alemanha / Reino Unido, 2010). Wim Wenders dirigiu o documentário *Pina* (Alemanha / França / Reino Unido, 2011) e os dramas *Tudo vai ficar bem* (Every thing will be fine, Alemanha / Canadá / França / Suécia / Noruega, 2015) e *Os belos dias de Aranjuez*

(Les beaux jours d'Aranjuez, França / Alemanha / Portugal, 2016). Tais incursões, no entanto, não representaram rupturas na composição imagética usual no cinema 3D.

Embora seja possível realizá-la em simultaneidade, a sobreposição de imagens costuma implicar em sobreposição de temporalidades. Filmagens ou gravações feitas em momentos distintos não são necessariamente perceptíveis nesse aspecto, mas o registro simultâneo é tão raro e de apelo técnico – pela sincronia afinada de toda a equipe –, que até vira premissa da obra, caso de *Timecode* (EUA, 2000), de Mike Figgis. Não raro, a própria narrativa clássica indica os tempos dissonantes das cenas sobrepostas, como cenas em que personagens lembram de situações passadas ou imaginam o futuro, ou mesmo em transições de uma cena a outra.

A especificidade da representação fantasmagórica de personagens e da própria imagem filmica, por meio de fusões e sobreposições, é destaque em *3x3D*. As imagens recorrem frequentemente, em sua *mise-en-scène* ou sua *mise-en-cadre*², a figuras históricas mortas e a imagens sobrepostas em transparência. Essa visualidade se assemelha à fantasmagoria do gênero horror. Espectros são uma tradição dos primórdios do cinema que vem sendo atualizada com destaque no oriente e ocidente.

Além dos *remakes* que procuraram adequar os padrões japoneses aos modelos clássicos convencionais, o mais próximo de uma resposta ocidental aos fantasmas vingativos que assombraram as telas

2. Para Sergei Eisenstein, assim como a *mise-en-scène* não se limita ao plano horizontal da justaposição de tomadas em sequência, a “metáfora” que ele representa também pode ser lida verticalmente (Eisenstein, 1991, p. 21). Essa composição vertical, legível mesmo no quadro de uma tomada absolutamente estática, ele chama de *mise-en-cadre*, descendente da *mise-en-scène* e parente do enquadramento.

no começo dos anos 2000 foi um grande número de filmes espíritas de horror, que adotaram as crenças ocidentais surgidas no século XIX voltadas à possibilidade de contato entre o nosso mundo e o dos espíritos desencarnados. (Cánepa & Ferraraz, 2012, pp. 20-21)

Em *3x3D* essas personagens parecem flagradas em breves momentos de suas vidas, não no pós-vida, como que através de portais no tempo. É recorrente a inserção de *motion graphics*, texto e imagens animados sobrepostos à imagem de fundo. Todo esse arsenal visual, somado às multitelas, remete ao movimento do Cinema Expandido, movimento que nos anos 1960 ganhou projeção ao explorar conceitos além da mera exibição de filmes numa tela retangular numa sala escura ou televisor, quando há transparência, ou seja, quando não se percebe o processo de produção e circulação de imagens (Sutton, 2015, p. 1).

Não raro as obras do Cinema Expandido contam com diferentes telas, outras mídias e outros suportes, buscando interação com o espectador, em espaços como galerias, museus, ruas, etc. Um exemplo de obra que, como *3x3D*, satura visualmente o ambiente de imagens com telas sobrepostas é a instalação *Movie-Drome*, do americano Stan VanDerBeek (1965). Suas imagens exibidas na parte interna de um domo por vários projetores em movimento, causam uma experiência imersiva subjetiva (Sutton, 2015, pp. 95-133). Peter Weibel discorre sobre tal resultado.

O movimento Cinema Expandido nos anos 1960 ampliou o código cinematográfico com os elementos cinemáticos por si só, por meios análogos. A revolução do vídeo nos anos 1970 com sua base eletromagnética permitia intensa manipulação e construção artificial da imagem num estágio de pós-produção. O aparato digital dos anos 1980 e 1990 causou uma explosão da imagem algorítmica com características completamente novas, como dependência do obser-

vador, interatividade, virtualidade, comportamento programado e assim por diante. (Weibel, 2003, p. 16)

Com formação artística calcada no expressionismo abstrato, o cineasta experimental americano Ken Jacobs é referência inevitável desta pesquisa. Em 2015, ele realizou seu próprio *3X3D*, obra homônima (a única diferença no nome é o X maiúsculo), documentário de longa metragem poético e político, também explorando os limites da estética 3D. Jacobs dirigiu sozinho a obra, mas, a exemplo da produção de 2013, a dividiu em três segmentos bem distintos. Parte considerável de suas criações é solta de obrigações verossimilhantes e narrativas, especialmente o segundo segmento, o desfocado *A primer in sky socialism*. Mas é no segmento *Blankets for Indians* que ele pratica uma complexa sequência de sobreposições imagéticas.

Referencial Histórico

Lev Manovich distingue a montagem temporal da espacial. A primeira, amplamente estabelecida desde o início do século XX, implicou em complexas técnicas em que imagens distintas eram organizadas uma após a outra ao longo do tempo de duração da obra. Já a montagem espacial é a que organiza imagens para apresentá-las simultaneamente e tem uma recorrência não tão sistemática quanto a outra (Manovich, 2001, p. 323). Para ele, aquela opera numa lógica de substituição, enquanto esta atua num sentido de adição e co-existência (Manovich, 2001, p. 325). É o caso de *3x3D*, especialmente com Greenaway e Pêra.

Manovich cita Greenaway por seu esforço de reconciliação entre mídias criadas a partir de bancos de dados, como a tecnologia computa-

cional, que dispõe de diversas informações ao mesmo tempo (Manovich, 2001, p. 238). Ele ainda se refere conceitualmente a Méliès, por seus filmes nos anos 1890, como um dos inventores dos grafismos computadorizados foto-realistas em 3D. Maria Dora Genis Mourão elabora mais as relações de similaridade entre os trabalhos do britânico e do francês.

Os filmes utilizam efeitos digitais que, por sua vez permitem abrir janelas na imagem com múltiplas ações desenvolvendo-se simultaneamente. A representação dentro da representação. Em *O Livro de Próspero*, assim como em Méliès, temos a justaposição de vários espaços em um só, cada um deles em enquadramentos diferentes, quebrando os esquemas narrativos tradicionais que nos conduzem à ilusão. Sempre há algo por detrás da imagem e por detrás da câmera. No caso de *O Livro de Cabeceira*, além da multiplicidade de espaços e de reenquadramentos, as janelas nos remetem a várias camadas temporais, ou seja, dois tempos passados, o presente filmico e a antecipação de um futuro próximo. (Mourão, 2006, p. 233)³

Para Machado, uma nova ruptura com o figurativismo renascentista se dá pelas características anamórficas das imagens eletrônicas e digitais, que possibilitaram à video-arte e à *computer art* retomar o espírito demolidor e desconstrutivo das vanguardas históricas (Machado, 2011, p. 223). As imagens nos filmes de Greenaway são, segundo ele, como “textos” a serem lidos pelo espectador, não paisagens para contemplar. A entrevista Gilberto Alexandre Sobrinho com o cineasta para sua tese confirma esse “fenômeno proto-multimídia” do cinema de Greenaway, que busca reações racionais a seus filmes. O diretor as chama de “distanciamento apaixonado” (Sobrinho, 2004, p. 194).

3. Embora bastante conhecido no Brasil pela tradução de seu título original em inglês, o filme *Prospero's book* (Reino Unido / Holanda / França / Itália / Japão, 1991) foi lançado oficialmente no país com o título *A última tempestade*.

Tiago Monteiro resgata a trajetória do menos conhecido dos três cineastas de *3x3D*, que começa ainda nos anos 1980. Seus “videoclipes, instalações, performances e curtas-metragens, revelam-se profundamente influenciados pela estética fragmentária de colagem punk” (Monteiro, 2016, p. 1). Para o autor, Pêra se apropria em seu filme *O barão* (Portugal, 2011) de alguns códigos do cinema de horror B, mas pendendo a uma desconstrução crítica que, em vez de despertar medo ou aversão a plateia, cause um “desconforto cognitivo, acentuado pela profusão de fusões, *jump cuts* e oscilações de ritmo”. São técnicas que ele repete em *Caminhos magnétykos* (Portugal, 2018), mas só em *3x3D* ele as explorou com volumetria.

Godard quase não sobrepõe imagens em *3x3D*. Reúne imagens de arquivo suas e alheias sequencialmente. Entretanto, é *História(s) do cinema* que oferece chaves de compreensão sobre esse tipo de construção imagética, ainda que sem a estereoscopia. A série televisiva documental faz expressivo uso de colagens em sobreposições. Henri Gervaiseau se apoia em Alain Bergala ao defender que na série Godard buscava produzir uma imagem de nova natureza que ressurgue no presente e se comunicar com um instante passado, repetidamente ao longo da obra, em novas configurações temporais, “a um novo modo de inter-relacionamento do presente, do passado e do futuro” (Gervaiseau, 2006, pp. 46-47). Georges Didi-Huberman contribui para o entendimento do tipo de montagem na série, mantida em boa medida em *3x3D*.

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequência. Ao contrário, é um modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. [...] Aqui, portanto, “montar imagens”

nunca decorre de um artifício narrativo para unificar fenômenos dispersos, mas, ao contrário, de um utensílio dialético no qual se cinge a aparente unidade das tradições figurativas no Ocidente” (Didi-Huberman, 2013, pp. 399-400)

Por tempo ser um elemento fundamental da arte cinematográfica, a cisão de sua unidade serve à compreensão das temporalidades distintas e simultâneas na cultura atual, o que a montagem espacial reflete e reitera. Jacques Rancière define dissenso como a ação que constrói dois mundos litigiosos e paradoxais onde dois recortes do mundo sensível se revelam (Rancière, 1996, p. 375). Sincronia em convívio com diacronia. Como em multicamadas de elementos afins, entre outros díspares.

Considerações Finais

Como Crary observa, a partir dos aparelhos ópticos, de que o estereoscópio fez parte no século XIX, a visão humana, além de ferramenta de registro, tornou-se produtora de verossimilhança. Essa meta, mais que produto, norteia a absoluta maioria das mídias e efeitos visuais desde então, seja nos cinemas 2D e 3D, cinema 360° ou nos óculos dos *videogames* de realidade virtual de última geração. Pouco se cultivam tais recursos num sentido equivalente ao da pintura, que explora bem mais recorrentemente novos caminhos expressivos desde essa época, quando o figurativismo passou a dividir espaço com o abstracionismo na produção de telas.

Antigos efeitos em combinações imprevistas ou de repercussão demasiadamente restrita configuram um campo expressivo de potencial ainda muito vasto. A sobreposição de imagens com que Méliès já cria-

va os efeitos de suas trucagens, a tecnologia do cinema 3D, somadas agora a proposta de um tipo de montagem em que espaços e tempos são simultaneamente expostos na tela de cinema – às vezes em esquema de multitelas – por meio da montagem. *3x3D*, especialmente nos segmentos de Greenaway e Pêra, torna a cisão da unidade figurativa, bem como o desprendimento da verossimilhança oriundos do cinema experimental e expandido, o maior trunfo de inovação em construção imagética, em volumetria e montagem.

O 3D encontra-se em diversos tipos de mídia audiovisual contemporâneos e impressiona o investimento e a demanda tão expressivos em relação à ampliação mundial do circuito exibidor cinematográfico para adequá-lo a esse formato. O cinema precisa estar em dia para oferecer tanto quanto possível qualidades e recursos que as novas mídias apresentam, popularizam e/ou aperfeiçoam. Sua maior vantagem em termos de inovação, porém, é a qualidade, a amplitude e o impacto de seus efeitos, na tradição de seu formato original com tela única, grande e em sala escura. Essa base de experimentação, mesmo em suas formas expandidas em galerias e museus, no entanto, cada vez mais divide espaço com as novas mídias, inclusive portáteis, no papel de permitirem às imagens que produzem evoluir estética e conceitualmente.

Ainda que na perspectiva de mídia cara e menos acessível diante de tanta produção audiovisual para TV e internet em seus vários formatos, o poder simbólico do cinema se mantém um capital cultural muito proveitoso, quando não necessário, para a divulgação de novas técnicas e efeitos. Mais ainda quando estes logo se tornam acessíveis também ao público cada vez mais produtor do seu próprio conteúdo pelas novas mídias. A visibilidade crescente dos processos produtivos, em relação

às imagens apenas enquanto si, torna a montagem espacial um recurso lógico e até previsível no intuito de refletir no cinema a produção cultural como um todo. Ao libertar da pretensão verossimilhante a volumetria por meio de sobreposições, 3x3D permite o desdobramento de imagens descoladas do figurativismo ocidental para fora das telas, num mundo já tão saturado delas. Até que formas holográficas se popularizem, obsolescendo e redimensionando sua ostensiva presença.

Referências

- Bordwell, D. & Thompson, K. (2014). *Adieu au Language: 2 + 2 x 3D*. Recuperado de www.davidbordwell.net/blog/2014/09/07/adieu-au-language-2-2-x-3d/
- Cánepa, L. L. & Ferraraz, R. (2012). Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês. *Revista Contracampo*, (25), 4-23.
- Crary, J. (1992). *Techniques of the observer: on vision and modernity in the 19th century*. Cambridge: MIT Press.
- Didi-Huberman, G. (2013). *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Dirks, T. (s.d.). *Timeline of Greatest Film Milestones and Turning Points in Film History The Year 1922*. Recuperado de www.filmsite.org/1922-filmhistory.html

- Eisenstein, S. (1991). *Montage 1937*. In M. Glenny & R. Taylor (Eds.), *Selected works, vol II, Towards a Theory of Montage*. Londres: BFI.
- Gervaiseau, H. (2006). Limiares: Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard. *Significação – Revista de Cultura Audiovisual*, 33(26), 43-86.
- Gosciola, V. (2018). *Volumetria Audiovisual: um novo campo de investigação para a Ecologia Meios* [Arquivo de vídeo]. Recuperado de www.youtube.com/watch?v=a6tCN5cw03U&fbclid=IwAR3JouzvkGPF3OEa_f1KGuD24UX-Uus_zZtTyIkFcIIhvDDoqcRbSh1nOcg
- Sobrinho, G. A. (2004). *O autor multiplicado: em busca dos artificios de Peter Greenaway* (Tese de Doutorado). Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas.
- Machado, A. (2011). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus Editora.
- Machado, A. (2002). *A emergência do observador*. *Galáxia*, (3), 227-234.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Monteiro, T. J. L. (2016). Terror de autor: cinema de gênero e metalinguagem no longa “O Barão”. *Anais digitais do encontro 2016 da SOCINE*. Recuperado www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036

- Mourão, M. D. G. (2006). A montagem cinematográfica como ato criativo. *Significação – Revista de Cultura Audiovisual*, 33(25), 229-250.
- Rancière, J. (1996). *O dissenso*. In A. Novaes (Org.), *A crise da razão*. São Paulo/Brasília: Companhia das Letras/Funarte.
- Sutton, G. (2015). *The experience machine – Stan VanDerBeek’s Movie-Drome and Expanded Cinema*. MIT Press, Cambridge.
- Theatrical Market Statistics 2014. Recuperado de www.mpa.org/wp-content/uploads/2015/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2014.pdf
- Weibel, P. (2003). *Preface*. In J. Shaw & P. Weibel (Orgs.), *Future cinema – the cinematic imaginary after film*. MIT Press, Cambridge.

Do Mito Arturiano à Ficção Científica: um Estudo Comparativo das Representações do Herói na Demanda do Santo Graal e em *Star Wars*

Eriksen Amaral de Sousa¹

1 Introdução: o Chamado da Aventura

Esta pesquisa teve sua origem durante a elaboração de nosso trabalho monográfico de conclusão de curso em Licenciatura Plena em História na Universidade Federal do Amazonas, onde realizara pesquisa que teve como base a análise das representações do “cavaleiro ideal” na Novela de Cavalaria A Demanda do Santo Graal buscando não somente a contextualização da instituição da Cavalaria medieval portuguesa e da sua estruturação enquanto força militar cristianizada no século XIII, mas principalmente com o intuito de verificar como as representações simbólicas da imagem do “Cavaleiro Messiânico”, representado por Galaaz, se coaduna com as representações da espiritualidade da sociedade

1. Especialista em Cultura e Literatura.
Mestrando vinculado ao Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas – PPGICH/UEA.
E-mail: eriksen_amaral@hotmail.com

da época, buscando compreender como o modelo de cavaleiro cristão ideal se manifesta como alegoria em busca de iluminação.

Até a parte inicial de análise das fontes e desenvolvimento dos primeiros capítulos da monografia, ainda não havia “brotado” o germen que daria origem a este empreendimento, mas no decorrer dos demais capítulos e à chegada ao seu desfecho, foi ficando cada vez mais evidente o quanto a temática heroica presente nas Novelas de Cavalaria medievais tem de contemporânea, ainda mais latente as que foram resultados da prosificação da Matéria da Bretanha pelo trovadorismo português, no nosso caso. Vivas e presentes pelos seus simbolismos, formação de ideologias através de seus códigos de conduta e virtudes, como também ao seu caráter místico em que foi utilizado pela Igreja Católica como instrumento de conversão, apresentam convergências em muito dos traços com a narrativa da sequência cinematográfica de *Star Wars*, tanto que ao se realizar análise crítica desta, enquanto fonte documental, identifica-se *não apenas a* construção da imagem do Herói², mas como esta representação foi criada a partir da constante busca de alegorias e significados simbólicos e como isto se personificou como propósito ou valores culturais, constituindo-se parcela preponderante do imaginário.

Este conceito de cavalaria religiosa recebeu a sua maior elaboração na era das Cruzadas, sendo estas vistas como empreendimentos cavaleirescos. As Cruzadas posteriores dos séculos XIV e XV também forneceram saídas para a exibição de valor marcial e de devoção a uma

2. A definição de Herói permeia muitos dos mitos e lendas mais duradouras do mundo, sendo um homem ou mulher que triunfa sobre obstáculos representando o melhor do que significa ser humano.

causa religiosa. As virtudes do cavaleiro cristão consistiram de fidelidade, piedade e serviço a Deus. Surgindo a partir disto as Ordens de Cavalaria, as ordens militares religiosas e as ordens decorativas posteriores dos cavaleiros. Mas a elaboração de um ideal cristão de comportamento cavaleiresco criou uma tensão entre as virtudes seculares do campo de batalha e a doutrina cristã da devoção a Deus a serviço da paz.

A poesia e as novelas dedicadas ao tema da cavalaria, não só refletia valores e convenções desta época, mas também serviram para constituir as representações dos modelos idealizados do comportamento cavaleiresco. Nos primeiros épicos franceses o herói era comumente um cavaleiro de coragem excepcional, que escolheu a morte antes da desonra. Novos heróis literários surgiram nos romances arturianos: Lancelot, Perceval, Galaaz e Tristão sintetizaram em suas diferentes maneiras as perspectivas e aspirações das gerações de guerreiros de cavalaria.

A renúncia aos bens materiais e aos prazeres terrenos era a condição exigida para alcançar a salvação eterna, o Paraíso. O lado humano, material das coisas deveria sempre estar num plano inferior, abaixo da salvação da alma, preocupação maior do homem medieval. Pelo menos era isso que se fazia acreditar ao homem do povo.

Em resumo, a felicidade não estaria aqui “embaixo”; e a morte seria apenas um fato transitório, já que se admitia, sem discussão, a imortalidade da alma. O verdadeiro problema, então era saber se as pessoas teriam ingresso na vida eterna depois de abandonar a vida terrena “reino da imperfeição, da desigualdade, do pecado”, pois

A civilização do Ocidente medieval é profundamente, intimamente marcada pela noção da “Criação”. Os homens e as mulheres da

Idade Média crêem no Deus do Gênesis. O mundo e a humanidade existem porque Deus quis assim, através de um ato generoso. (Le Goff, 2007, p. 125)

Desta maneira o “Céu desceria sobre a Terra”, pois moral, vida familiar, relacionamento entre as pessoas, maneira de se vestir, tudo era visto do ângulo religioso. A sociedade, nessa perspectiva, não era senão um reflexo da providência divina – a sabedoria com que Deus conduz todas as coisas –, que colocou todos os homens em seu lugar. Acreditava-se por isso, que cada camada social deveria exercer um papel próprio, determinado pela vontade divina. Pretender mudar de uma categoria social a outra equivalia a contrariar a vontade divina.

2 Metodologia: um Caminho entre Comparações

Buscamos nos apoiar nos fundamentos do Comparativismo Histórico, com a ampliação da base documental sobre um tema relevante nesse campo de estudo em recortes que nos pareceram convenientes, o que nos permite perceber se ocorreram transformações perceptíveis (ou imperceptíveis), similitudes e possíveis influências entre ambas as fontes consultadas (Barros, 2014). Ademais, pelo fato da documentação hoje em dia estar mais acessível ao pesquisador e também por ser mais abrangente e segura, podemos cruzar as informações obtidas através dos múltiplos gêneros interartes com outros registros de uma forma mais enriquecedora para a análise literário historiográfica.

A partir do estudo comparativo, analisamos as representações da figura do Herói, seus simbolismos e alegorias, em ambas as fontes a serem consultadas, relacionando seus momentos históricos através de

suas nuances, como também das similitudes. Traçando uma análise crítica, num contexto multidisciplinar interartes, de ambas as fontes e suas representações simbólicas, tendo como cerne a figura do Herói e sua Jornada³; A pesquisa a ser empreendida se caracteriza como uma investigação tanto de cunho bibliográfica, quanto arquivística e documental, com foco nos gêneros literários medievais e filmicos contemporâneos. O uso das novas fontes e suas abordagens, que se diferem das de cunho mais arquivísticas na pesquisa histórica é repleto de particularidades e o pesquisador, que as utilize, precisa ter em mente que existem específicas técnicas necessárias para traçar uma melhor análise. Deste modo, nos valem da grande contribuição da Nova História no que se refere aos novos estudos e às novas abordagens históricas, como bem define Peter Burke, dizendo que a “nova história é a história escrita como uma reação deliberada contra o ‘paradigma’ tradicional”. Fazendo com que novos contextos e imagens (alegorias), tanto filmicas quanto literárias, assumam posições, “tomem partido”, além de representarem uma ideia, que, por si só, transmite um discurso, podendo por sua vez, tratar de questões plurais que caminhem para além da esfera do cultural.

Essa pesquisa aprofundou-se nos estudos comparativos de forma que possamos compreender melhor as relações culturais manifestas nas alegorias e simbolismos comuns a cada obra e, por conseguinte, a suas respectivas épocas. Isso se faz necessário, para que haja uma visibilidade mais ampla, tanto da temática, quanto da metodologia de análise.

Queremos também deixar em evidência a grande importância dos estudos culturais, que atuam tanto a História Cultural, através das

3. Os motos dos heróis, na sua maioria se concentram em uma jornada – uma tarefa difícil que deve ser realizada para atingir a meta ou obter uma recompense.

representações sociais; como também, a Mitologia Comparada, que através das representações simbólicas da crença e do mito permeiam as estruturas mentais dos indivíduos e de sociedades como um todo.

A junção desses dois campos nos mostrou um leque enorme de possibilidades e experiências sobre a Monomito⁴, que além de traçar análises mais complexas sobre tais manifestações da cultura e seu lugar no seio das produções de homens e mulheres em suas épocas, surgem de uma simples ideia, mas com dimensões de compreensões infindáveis – que é o mito e sua concepção, como também sua influência que permeia o imaginário e o simbólico da sociedade em determinado tempo.

3 O Monomito e a Jornada do Herói: Apreendendo Conceitos

Talvez seja pelo fato de eu ter sido “capturado” por este assunto desde o início de minha carreira acadêmica, comungando da mesma opinião que Joseph Campbell, que quando interpelado por Bill Moyers em entrevista na década de 1980, responde aos seguintes questionamentos: “Por que mitos? Por que deveríamos importar-nos com os mitos? O que eles têm a ver com minha vida?” (Campbell, 1989, p. 14).

Deveras que não existe hoje uma essencialidade do mito, e se ela existe constantemente é despercebida, não sendo essencial para nós desempenharmos nossas atividades cotidianas. Logo, nos aconselha Campbell: “Vá em frente, viva a sua vida, é uma boa vida – você não precisa de mitologia” (Campbell, 1989, p. 14).

4. Joseph Campbell, em seu livro mais famoso e influente, “O Herói de Mil Faces”, define o Monomito num debate sobre pontos em comum entre civilizações, apontando os motivos pelos quais alguns temas são recorrentes na mitologia e na religiosidade dos povos identificando padrões que culminam na figura do Herói.

O nosso cotidiano não necessita de mitologia, entretanto ela espreita por entre as ruas próximas, nos corredores, em nossos atos, embrenhada em nossos sonhos. Sempre presente, como já concluía Max Müller, citado por Ernest Cassirer:

Indubitavelmente, a mitologia irrompe com maior força nos tempos mais antigos da história do pensamento humano, mas nunca desaparece por inteiro. Sem dúvida, temos hoje nossa mitologia, tal como nos tempos de Homero, com a diferença apenas de que atualmente não reparamos nela, porque vivemos à sua própria sombra e porque, nós todos, retrocedemos ante a luz meridiana da verdade. (Cassirer, 1985, p. 19)

Roger Bastide aponta que “o homem é uma máquina de inventar deuses”, parafraseando Bergson, e continua assertivamente que, “No entanto, se há uma época que entrou em guerra contra os mitos, essa época é a nossa” (Bastide, 2006, p. 97).

Poderíamos afirmar de forma direta e enxuta que uma mitologia, sendo o conjunto de mitos, por sua vez, seria “o comentário específico de uma era ou uma civilização sobre os mistérios da existência e da mente humanas” (Davidson, 2004), no entanto, concordo com uma profundidade maior de maneira a transcender o simples relato ou uma construção limítrofe do que se é conhecido, mas que seja “uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada em perspectivas múltiplas e complementares.” (Eliade, 1989, p. 12).

Mas, talvez, fato seja que não exista um sistema definitivo de interpretação dos mitos e jamais haverá algo que abarque isso (Campbell, 2007) para limitá-los, condensando-os num cativo, pois:

A mitologia é semelhante ao deus Proteu, ‘o ancião do mar, de palavra infalível’. O deus ‘tentará escapar, assumindo todas as formas, as dos seres que rastejam no solo, as dos seres da água e do fogo de implacável chama. O viajante da vida que desejar receber o ensinamento de Proteu deve ‘segurá-lo firmemente e apertá-lo mais e mais’ e, com o tempo, ele aparecerá em sua forma própria. Mas esse determinado deus jamais revela, mesmo ao mais habilitado formulador de perguntas, todo o conteúdo de sua sabedoria. (Campbell, 2005, p. 367)

Deste modo formulam-se “as mil formas” de se definir o mito através de cada um dos momentos pelo qual foi submetido como objeto de observação, mas se fundamenta de forma apropriada quando nos preocupamos com o modo como funciona:

A mitologia tem sido interpretada pelo intelecto moderno como um primitivo e desastrado esforço para explicar o mundo da natureza (Frazer); como um produto da fantasia poética das épocas pré-históricas, mal compreendido pelas sucessivas gerações (Müller); como um repositório de instruções alegóricas, destinadas a adaptar o indivíduo ao seu grupo (Durkheim); como sonho grupai, sintomático dos impulsos arquetípicos existentes no interior das camadas profundas da psique humana (Jung); como veículo tradicional das mais profundas percepções metafísicas do homem (Coomaraswamy); e como a Revelação de Deus aos Seus filhos (a Igreja). A mitologia é tudo isso. Os vários julgamentos são determinados pelo ponto de vista dos juízes. Pois, a mitologia, quando submetida a um escrutínio que considere não o que é, mas o modo como funciona, o modo pelo qual serviu à humanidade no passado e pode servir hoje, revela-se tão sensível quanto a própria vida às obsessões e exigências do indivíduo, da raça e da época. (Campbell, 2005, pp. 367-368)

Campbell formula seu esquema da Jornada do Herói amparado nestes conceitos, como um esquema básico presente nas mais variadas representações simbólicas do sagrado como um padrão. É sabido que o

próprio George Lucas foi aluno e amigo íntimo de Campbell, enquanto vivo, e que muito do que utilizou como referência para criar o enredo de toda a saga de Guerra nas Estrelas proveio das teorias de seu mestre, especialista em mitologia e religião comparada.

4 Mitos Medievais e Modernos: entre os Símbolos e os Arquétipos

Segundo Campbell as “mitologias fazem sua mágica por meio de símbolos”, mas trazem consigo certos questionamentos que concernem à carga psicológica da humanidade e como estas simbologias se inserem na psique humana. (Campbell, 2008, p. 73)

Neste ponto que podemos denotar a crucial e imensa influência dos estudos arquetípicos de C. G. Jung para o funcionamento dos mecanismos dos mitos e como estes atuam. Esses questionamentos demonstram como um personagem constituído por arquétipos pode ser poderoso e fundamental para qualquer narrativa, sendo literária ou fílmica. Mas para isso acontecer, primeiramente devemos entender o que é um arquétipo.

Arquétipo vem do grego *arché*, que significa marca ou impressão. De modo geral, podemos definir que um arquétipo dentro do contexto narrativo é um modelo de personalidade que pode ser seguido para criar personagens.

Como disse Jung: “arquétipos são conjuntos de ‘imagens primordiais’ originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo.” Desta forma, arquétipo é um modelo de funções que existem na vida de cada ser humano.

Na jornada do herói, o autor deixa bem claro quais são os arquétipos mais usados na maioria das mitologias ao redor do mundo. (Campbell, 2007)

Muitos anos depois de Campbell, Christopher Vogler usou todo o poder da jornada do herói para construir um dos livros mais importantes para roteiristas, “A Jornada do Escritor”.

No livro, Vogler cita quais são os arquétipos mais usados e explica profundamente sobre cada um deles:

1. Herói – Na jornada do herói, é ele quem guia a história, sai do mundo comum, atravessa o limiar e se sacrifica de alguma forma pelo bem comum. O herói é geralmente o protagonista em filmes (geralmente, não sempre) justamente por ser o personagem que mais gera identificação com o público.
2. Mentor – É aquele que guia o herói, que ensina algo de valioso para que o herói possa prosseguir em sua jornada. O mentor geralmente é mais velho e mais sábio, pode ser um herói de uma jornada anterior e por isso tem muito a ensinar.
3. Guardiã do limiar – O guardião do limiar é um dos desafios que o herói deve enfrentar para alcançar seu objetivo. Ele nem sempre aparece como personagem nas histórias, podendo ser um lugar, como uma ponte perigosa ou um ninho de serpentes, por exemplo. Em muitos casos, o guardião do limiar, quando atravessado se torna aliado do herói, mas ele também pode ser um aliado do vilão, um “capanga” que serve para preparar o herói para a batalha final.
4. Arauto – O arauto é o arquétipo que empurra o herói a avançar na história, é ele quem traz uma notícia ou um acontecimento que impulsiona o herói para se lançar na aventura. Da mesma forma que o guardião do limiar, o arauto não precisa ser necessariamente um personagem, podendo ser um acontecimento, por exemplo.

5. Camaleão – O camaleão é um dos arquétipos mais difíceis e mais interessantes de se usar em uma narrativa. Ele, aos olhos do herói, está sempre mudando de forma e deixa a dúvida se é aliado dele ou do vilão da história. Muitas vezes o camaleão é apresentado como personagem do sexo oposto do herói, podendo ser seu par romântico.
6. Sombra – É o arquétipo do vilão ou inimigo do herói. Seu objetivo normalmente bate de frente com o objetivo do herói, ou seja, ele pretende destruí-lo. Sua grande função é instigar o herói e fazê-lo se mover ao longo da história. Muitas vezes a sombra aparece como um reflexo negativo da personalidade do herói.
7. Pícaro – Também conhecido como alívio cômico, o arquétipo do pícaro serve exatamente para dar aquele alívio quando a história está tensa demais, porém outra característica importante do arquétipo de pícaro é que ele faz as suas piadas com tom de crítica, ou seja, fala de modo descontraído aquilo que ninguém mais tem coragem de falar.

5 Conclusão: do Mito Arturiano ao *Sci-fi*⁵

Uma vez aprendido o que é e qual a função de cada um dos principais arquétipos dentro de uma estrutura narrativa, podemos começar a pensar em como usar esses modelos de personalidades.

Segundo uma coletânea editada e traduzida para o Brasil pela Globo Livros, o sucesso de Guerra nas Estrelas se deve à engenhosa mistura de gêneros operada por George Lucas. Combinando elementos de aventura e ficção científica, mas trazendo consigo uma grande influência dos contos, pois “Como os contos de fadas que começam com ‘Era uma

5. Menção ao gênero de Ficção Científica (*Sci-Fi* = *Science Fiction*)

vez’, *Star Wars* abre com os dizeres: ‘Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante’.” (Livro do Cinema, 2016, p. 242)

Lucas mostrou-se entusiasmado com a obra de Campbell, pois traça paralelos e apresenta semelhanças estruturais entre culturas diferentes, desde elementos contidos no mito medieval do Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda às mais complexas mitologias contemporâneas.

No esquema básico para a Jornada do Herói, segundo Joseph Campbell, se organiza em três partes: a Partida, a Iniciação e o Regresso. Partes, estas, que se dividem em subpartes que denotam cada um dos passos na sequência do destino do Herói em sua jornada.

O passo inicial dessa partida, O Chamado Herói, se mostra num momento em que o herói é exortado a deixar o mundo comum e participar da aventura, que pode ser de várias naturezas, mas sempre implica num chamado à ação que requer envolvimento total e abandono da condição antiga.

No caso de *Star Wars* temos dois fatos que se passam no início do Episódio IV – Uma Nova Esperança (1977):

1. O Império do mal oprime a galáxia;
2. Luke sonha se juntar à academia, mas percebe que está tão distante deste objetivo na desolada fazenda de seu tio.

Na Demanda do Santo Graal:

1. Temos o início na corte do rei Artur, em Camelote, onde os cavaleiros reunidos no grande salão de jantar e ocorre “o aparecimento do Graal, levado por mensageiros angélicos cobertos por um véu e pairando sobre os convivas” (Campbell, 2015, p. 206);

2. Enquanto, o herói na figura do jovem Galaaz, aguarda ser armado cavaleiro e protegido por um ermitão em meio a floresta (Megale, 1988).

Numa análise mais minuciosa notamos que temos um primeiro fator externo em ambos os casos e um segundo mais vinculado à jornada individual do herói protagonista. Deste modo, “somos transportados ao livro de contos de um universo de heroicos rapazes do campo, cavaleiros em duelos, servos cômicos, senhores tenebrosos, rebeldes oprimidos e princesas trancadas em torres altas e sombrias”. (Livro do Cinema, 2016, p. 242)

Enquanto o cavaleiro medieval acaba assumindo uma identificação com a bravura e táticas de batalha. Pois, quando não está no campo de batalha, o cavaleiro residia em sua casa fortificada ou castelo, cujas defesas melhoradas eram tanto uma questão de interesse como a manutenção de armas e armaduras. Outros viviam nas cortes dos reis, duques e outros grandes senhores. As habilidades de batalha transitam para tais diversões em tempo de paz como a caça e o torneio. O torneio, em particular, trouxe habilidades militares, virtudes do campo de batalha, restrição moral e exposição heráldica. (Flori, 2005)

As virtudes de cavalaria foram modificadas pela influência do cristianismo. Já no século X a igreja procurou remodelar e civilizar o derramamento de sangue brutal de uma classe de cavaleiro emergente. Através da Trégua de Deus e a paz de Deus, foram impostos limites sobre a guerrear de cavaleiros armados, e esses guerreiros foram obrigados a respeitar a igreja e seus ministros, para proteger os membros vulneráveis da sociedade, e para servir a igreja na preservação da paz (Le Goff, 2007; Vauchez, 1995).

Ao mesmo tempo, a igreja, uma vez hostil aos que derramaram sangue, tornou-se mais tolerante da guerra e defendida teorias da guerra justa e de guerra em defesa da fé. Liturgias foram introduzidos para a bênção de espada de um cavaleiro e um pouco mais tarde para o banho cerimonial de purificação de cavalaria. Na segunda metade do século XI a idealização do cavaleiro de Cristo (Miles Christi) ganhou ampla aceitação pois, “A igreja adotou a ideia de uma necessidade, e mesmo de uma utilidade, da Guerra sob certas condições.”(Le Goff, 2011, p. 90)

Referências

Barros, J. D’A. (2014). História comparada. Petrópolis: Editora Vozes.

Bastide, R. (2006). *O sagrado selvagem e outros ensaios*. São Paulo: Cia. das Letras

Burke, P. (1992). *A Escrita da História*. São Paulo: Editora UNESP.

Burke, P. (2008). *O que é História Cultural?* (2a ed.). Rio de Janeiro: Zahar.

Campbell, J. (1989). *O Poder do Mito. com Bill Moyers*. São Paulo: Palas Athena.

Campbell, J. (2007). *O herói de mil faces* (10a ed.). São Paulo: Cultrix/Pensamento.

- Campbell, J. (2015). *As Transformações do Mito Através do Tempo* (2a ed.). SP: Cultrix.
- Canevacci, Massimo. *Antropologia do Cinema: Do mito à Industria Cultural*. SP: Ed.Brasiliense, 1984.
- Carrière, J.-C. (2006). *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Cassirer, E. (1985). *Linguagem e mito*. São Paulo: Perspectiva.
- Duby, G. (1989). *A Sociedade Cavaleiresca*. São Paulo: Martins Fontes.
- Eliade, M. (1957). *Mitos, sonhos e mistérios*. Lisboa: Edições 70.
- Eliade, M. (1989). *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70.
- Flori, J. (2005). *A Cavalaria: a origem dos nobres guerreiros da Idade Média*. SP: Madras.
- Le Goff, J. (1989). *O Homem Medieval*. Lisboa: Editorial Presença.
- Le Goff, J. (1994). *O Imaginário Medieval*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Le Goff, J.(Org.). (2005). *A História Nova* (5a ed.). São Paulo: Martins Fontes.

- Le Goff, J. (2007). *O Deus da Idade Média: conversas com Jean-Luc Pouthier* (M. de Castro, Trad.). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Le Goff, J. & Schmitt, J.-C. (2007). *Dicionário temático do ocidente medieval*. São Paulo: EDUSC.
- Lucas, G. (Diretor/Roteirista). (1977). Trilogia Guerra nas Estrelas. Episódio IV: A Nova Esperança; Episódio V: O Império Contra Ataca (1980); Episódio VI: O Retorno de Jedi (1983).
- Megale, H. (1988). *A Demanda do Santo Graal*. São Paulo: T. A. Queiroz.
- Megale, Heitor. (1992). *O jogo dos anteparos: A demanda do santo Graal: a estrutura ideológica e a construção da narrativa*. São Paulo: T. A. Queiroz.
- Moisés, M. (2007). *A Análise Literária*. São Paulo : Cultrix.
- O Livro do Cinema. (2017). Rio Janeiro: Editora Globo.
- Prestage, E. (Org.). (s.d.). *A cavalaria medieval: ensaios sobre significação histórica e influência civilizadora do ideal cavaleiresco*. Porto: Livraria Civilização.
- Vauchez, A. (1995). *A espiritualidade na Idade Média ocidental: (séculos VIII a XIII)*: (L. Magalhães, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

PARTE 2 - ARTES

La Recuperación Nostálgica del Voguing en el Videoclip: el Diálogo con el Documental

José Patricio Pérez Ruffi¹

El voguing nació en Nueva York en los años 80 en el ámbito de la Ball Culture del barrio de Harlem, escenificado en los concursos entre diversas “casas” (*houses*), agrupaciones de personas protegidas por la figura central de una “madre” protectora de cada “casa”. En dichos concursos, las diferentes “casas” competían entre sí por el estilismo de sus trajes y sus números coreográficos.

La Ball Culture fue un movimiento marginal ligado a personas de identidades queer que adquirió cierta notoriedad a raíz del estreno del documental *Paris is Burning* (Jennie Livingston, 1990). El inquieto empresario y artista Malcom McLaren, tras haber visionado el documental de forma previa a su estreno, hizo del baile el motivo central del vídeo musical del single “Deep in Vogue” (Malcolm McLaren and the Bootzilla Orchestra, 1989). En 1990 Madonna popularizaría las coreografías del voguing con el single y el videoclip de “Vogue”, dirigido por David

1. Doctor en Comunicación Audiovisual.
Profesor Contratado Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga
E-mail: patricioperez@uma.es

Fincher y coreografiado por dos integrantes de la “casa” Xtravaganza, Luis Camacho y José Gutierrez.

Más de dos décadas después, la nostalgia revisionista de la cultura pop reciente ha recuperado el voguing, al punto de crear una “escena” alrededor del mismo y el renacimiento de la Ball Culture, aún en ámbitos muy reducidos y marginales. Como género dancístico muy ligado al audiovisual, el voguing ha vuelto a estar presente en el videoclip, así como en el documental, tras el estreno de *Strike a Pose* (Ester Gould, Reijer Zwaan, 2016) o *Deep in Vogue* (Amy Watson, Dennis Keighron-Foster, 2019). Desde 2018 el canal de televisión FX produce la serie *Pose*, creada por Ryan Murphy, Steven Canals y Brad Falchuk, acerca de las Ball Room y sus participantes. La crítica televisiva ha querido ver una influencia de la escena Ball en el célebre programa de televisión *RuPaul’s Drag Race*, en producción desde 2009 para Logo y VH1.

Esta investigación tiene por objetivo principal analizar el modo en que el videoclip se convierte en un formato flexible y eficaz para su adaptación a diversos contenidos y géneros, mediante el análisis de diferentes piezas que comparten un mismo motivo central: la representación de la danza filmada, en concreto del género de baile conocido como voguing.

La premisa de la que parte este trabajo es que los vídeos musicales actuales que recuperan el voguing como leitmotiv no remiten a los vídeos musicales de finales de los 80 y de principios de los 90, centrados en la representación del movimiento coreográfico, sino al género documental (y, de forma más precisa, a *Paris is burning*). Se crearía así un diálogo del formato con el referente documental antes que con

el referente músico-audiovisual al que más directamente se supone que debería remitir.

Mediante el análisis textual del discurso audiovisual pretendemos explorar los contenidos representados, de qué manera se articula formalmente la pieza audiovisual, cómo se configura la puesta en escena y su edición, así como identificar los referentes intertextuales de los vídeos, introduciendo para ello la interpretación.

El voguing y la Ball Culture han sido objetos de estudio previamente para líneas de investigación relacionadas con la representación de género y las *queer identities*, así como para estudios críticos y estudios culturales (Arvanitidou, 2019; Bailey, 2013; Birardi Mazzone & Peressini, 2013; Chatzipapatheodoridis, 2017; Moore, 2014), pero los videoclips que representaban las coreografías voguing no han sido estudiados desde el análisis textual que aquí proponemos. Caso aparte lo supondría Madonna y su creación audiovisual, objeto de estudio de multitud de trabajos (Freccero, 1992; Gaard, 1992; Guilbert, 2002; Kaplan, 1993; Prieto-Arranz, 2012).

La recuperación del voguing como forma de expresión dancística viene de la mano del revisionismo de la cultura pop reciente o, dicho de otra forma, de la nostalgia. Reynolds (2012, p. 16) afirma que “esta clase de *retromanía* se ha transformado en una fuerza dominante de nuestra cultura, a tal extremo que parecemos haber llegado a una suerte de punto de inflexión”.

Hernández-Gutiérrez (2019, p. 11) explica la existencia de toda una industria cultural de la nostalgia desde el momento en que la cultura pop se convierte en “la interfaz que conecta las vivencias y los sentimientos personales con la experiencias y las emociones compartidas de manera

grupal”, de tal modo que convergen lo psicológico y lo sociológico con las tecnologías y las prácticas culturales.

Según Van Dijck (2007), los medios juegan un papel crucial a la hora no sólo de dar forma a nuestra memoria colectiva, sino también a la memoria personal, al punto de condicionar nuestras interpretaciones de los hechos pasados y nuestro propio recuerdo de los mismos. Es por esta razón que se refiere a la nostalgia y al recuerdo como una “memoria mediatizada”.

La atención que este trabajo hace del voguing nace de la atención renovada que hacen piezas audiovisuales más recientes, vídeos musicales que toman el legado y los referentes previos para aportar una visión que va más allá de la mera caligrafía formal y de contenido, aportando nuevos significados y significantes a la representación dancística.

1. Metodología

A la hora de elegir la muestra haremos un muestreo “subjetivo por decisión razonada”, en el que las unidades de la muestra no se eligen desde procedimientos estilísticos, sino “en función de algunas de sus características“ (Corbetta, 2007, pp. 288-289). De los cuatro vídeos analizados, dos pertenecen a la etapa contemporánea a su esplendor, “Deep in Vogue” de Malcolm McLaren and the Bootzilla Orchestra (1989) y “Vogue” de Madonna (1990); los otros dos se inscribirían en el movimiento revisionista y nostálgico del voguing más reciente, “Let a Bitch Know” de Kiddy Smile (2016) y “Promises” de Calvin Harris y Sam Smith (2018). Será imprescindible igualmente el visionado atento de otros documentos audiovisuales que tomen como motivo central el

movimiento coreográfico objeto de nuestra atención, en especial *Paris is burning*.

Con objeto de demostrar la hipótesis de la que parte este trabajo, realizaremos un análisis textual sobre una muestra formada por estos videoclips: descompondremos las piezas presentes en la muestra y las recompondremos para así descubrir sus principios de construcción y su funcionamiento. (Casetti & Di Chio, 1991). El vídeo musical puede entenderse “como un texto audiovisual susceptible de un análisis pormenorizado como tal y como acto de la comunicación visual”, de tal modo que el análisis de contenido se centraría “en la codificación de propiedades observables en los textos” (Rodríguez-López, 2014, p. 279).

Proponemos una metodología de análisis textual audiovisual dividida en seis apartados. Creemos necesario iniciar el análisis con una fase previa, en la que atenderemos a aquellos datos que sitúan las diferentes piezas en su contexto de producción: título de la canción, intérprete, dirección, discográfica, género musical, BPM (golpes por minuto), enlace en YouTube, duración del videoclip y duración del single (según la web Discogs.com). Complementamos esta fase con información relacionada con cada una de las piezas analizadas.

En la segunda fase analizaríamos el contenido del vídeo musical: en primer lugar, partiremos de una breve descripción del vídeo para después categorizarlo según la tipología propuesta por Sedeño (2002), que aquí adaptamos: videoclip descriptivo, basado en la representación de la interpretación del tema musical por el grupo o cantante (performativo) o en una experimentación estética en torno a diversos códigos visuales (conceptual); videoclip narrativo, que desarrolla un relato a partir de la activación de aquellos elementos que permiten la narratividad o bien

muestra una diégesis, incluso si dicha narración es débil; o videoclip mixto, que combina aspectos del clip descriptivo (performativo o conceptual) con el narrativo.

La clasificación de los vídeos a partir de su narratividad implicará un análisis previo de sus componentes y de su posible activación. Así, la narratividad exige de la presencia de personajes, acontecimientos y transformación de una situación (Casetti & Di Chio, 1991, p. 172). Ligado al análisis narrativo, observaremos si otros aspectos narrativos (como el tiempo, el espacio o la narración) deben ser destacados, sin entrar en cuestiones formales que serán analizadas en el siguiente apartado.

La tercera fase de esta metodología queda conformada por el análisis formal audiovisual, donde se segmentan los planos que componen cada una de las piezas para analizar su articulación formal. Proponemos la siguiente secuencia: presencia de sonido diegético (ambiente o perteneciente a la escena filmada), preferencia por tipos de planos, según la denominación y tradición de la escala europea de encuadres (Gran Plano General; Plano General; Plano Entero; Plano Americano; Plano Medio Largo; Plano Medio; Plano Medio Corto; Primer Plano; Plano Detalle) (a partir de Millerson 1991); número de planos y ASL (*Average Shot Length*), que resulta de la división de la duración en segundos por el número de planos (Salt, 2006); duración media del plano (en segundos y frames, ss:ff); movimientos de cámara (travelling, zoom, travelling digital). En la medición de la duración de los planos seguiremos los criterios formales del sistema de televisión PAL, en la que cada segundo de vídeo se compone de 25 frames.

La cuarta fase del análisis tiene por objeto la puesta en escena en los cinco componentes que tradicionalmente la conforman: encuadre

o composición del plano, escenografía, iluminación, caracterización e interpretación de los actores. Según Villafañe (2006) o Millerson (1991), una composición interna que aplica las leyes de la proporción áurea a la pantalla sitúa un motivo principal en alguno de los puntos fuertes, en lo que se ha llamado “la regla de tercios”, evitando las composiciones simétricas. Observaremos si dicha regla se aplica en la muestra objeto de análisis o si, por el contrario, la composición es centrada.

La observación de la escenografía posibilita su clasificación como natural o artificial, con intenciones realistas o estilizadas, así como a su protagonismo en la narración, según su función dramática o narrativa. Apuntando muy brevemente hacia las cuestiones ligadas a la iluminación, indicaremos si posee un fin dramático y de composición o si es meramente funcional. La caracterización, que incluye maquillaje y vestuario, será evaluada también en términos de búsqueda de realismo o no, adecuada al objetivo dramático del personaje o no. Por último, la interpretación o dirección de actores evaluaría la actuación según la función del personaje en el contexto de la historia, lo que nos llevaría a estimarla apropiada o no.

En quinto lugar este análisis observa la edición y la post-producción del videoclip. En primer lugar evaluamos la percepción de ritmo, que queda condicionada por la duración media de los planos, pero también por el cambio de encuadre entre planos o por la tensión creada por la composición, por el contenido y por el movimiento interno. Consideraremos en segundo lugar la aplicación de efectos visuales digitales (VFX) (Jódar-Marín, 2017, p. 126), el etalonaje digital y, por último, la integración de recursos gráficos extradiegéticos, entre ellos los textos. Hemos de advertir que no siempre seremos conscientes del uso de estos

recursos de edición digital, por lo que comentaremos aquellos en los que estos sean evidentes.

En sexto y último lugar, introduciremos la interpretación y reflexionaremos. El uso crítico de la interpretación puede aplicarse en la metodología cualitativa y desde esta metodología de análisis no queremos negarnos a su posibilidad de aplicación. Así pues, el análisis nos conduciría a conclusiones acerca del contenido, configuración formal e intención comunicativa de los vídeos de la muestra.

2. Análisis y Resultados

2.1 Fase Previa del Análisis

Comentaremos en primer lugar que los cuatro vídeos musicales pertenecen al estilo house, dentro del género de música electrónica, manteniendo así una coherencia musical que liga el voguing a la música de baile y, de forma más precisa, al house. Los cuatro vídeos superan los cuatro minutos, alcanzando los 5:37 en el caso de Kiddy Smile. En todos los casos es superior a la duración del single. Apuntemos aquí que el tema de Madonna fue editado con diversas duraciones según el formato: álbum (4:19), single y vídeo (4:49) y recopilatorio de éxitos (5:17).

“Deep in Vogue” es un single de Malcom McLaren and the Bootzilla Orchestra publicado en mayo de 1989 y editado en Europa en 1990 bajo la marca Malcolm McLaren and the House of McLaren. Escrita por David Lebot y el legendario Malcom McLaren (uno de los padres del movimiento punk), pertenece al álbum “Waltz Darling”. La versión editada como single fue remezclada y producida por Mark Moore y William Orbit (que años después produciría a Madonna), tomando un *sample* del tema

“Love is the Message”, del grupo MFSB (1973). Esta versión incluye también fragmentos sonoros del documental *Paris is burning*, que aún no había sido estrenado, así como una parte vocal del bailarín Willi Ninja, protagonista absoluto del videoclip. El single alcanzó el número uno de la lista Billboard Dance Chart durante una semana en julio de 1989 y supuso el primer contacto del gran público con el voguing, de forma previa a Madonna y al documental de Jennie Livingstone.

Tabla 1.
Fase previa

Videoclip	“Deep in Vogue” (1989)	“Vogue” (1990)	“Let a Bitch Know” (2016)	“Promises” (2018)
Intérprete	Malcolm McLaren And The Bootzilla Orchestra	Madonna	Kiddy Smile	Calvin Harris, Sam Smith
Dirección	(Desconocida)	David Fincher	LOUVRE	Emil Nava
Discográfica	Epic	Sire, Warner	Defected	Columbia
Link	https://www.youtube.com/watch?v=k-d4u0Zzc5zc	https://www.youtube.com/watch?v=ffxKS-jUwKdU	https://www.youtube.com/watch?v=bIwR-LWnP_p8	https://www.youtube.com/watch?v=kbM-qWXnpXcA
Género	House	House	House	House
BPM	115	116	121	123
Duración clip	04:14	04:53	05:37	04:05
Duración single	03:54	04:19/ 04:49/ 05:17	05:30	03:33

Elaboración propia

Ignoramos la identidad de la autoría del videoclip, cuyos planos se editaron también en el vídeo musical de otro single del álbum, “Waltz Darling”. Algunos planos de “Deep in Vogue” aparecen en *Paris is burning*.

“Vogue” de Madonna fue escrita y producida por Madonna y Shep Pettibone y su videoclip fue editado en marzo de 1990, como primer single del álbum “I’m Breathless”. Dirigido por David Fincher, recibió tres premios MTV Video Music Awards. La canción alcanzó el número uno en 30 países y se le considera el mayor éxito comercial de Madonna (Lamb, 2019). En una estrategia que repetiría posteriormente en diversas ocasiones, Madonna tomaría una práctica popular desconocida por el gran público (el voguing como tendencia dancística ligada a la Ball Culture y a la marginalidad queer del barrio neoyorkino de Harlem) para llevarla al gran público (Prieto-Arranz, 2012; Ursprung, 2012).

“Let a Bitch Know” es un single y videoclip del bailarín, dj, productor y cantante francés Kiddy Smile editado en julio de 2016 por la discográfica Defected, especializada en house y EDM. El tema no forma parte del álbum de debut del intérprete (“One Pony Trick”, 2018), pero sí en el EP “Enough Of You” (2016). La dirección del vídeo musical fue responsabilidad del grupo de creación colectiva Louvre, con producción de Grand Musique Management y dirección artística de Hakim Ghorab. El clip otorgó cierta visibilidad a la aún minoritaria y casi desconocida escena voguing de París.

“Promises” es una colaboración del dj y músico Calvin Harris con el vocalista Sam Smith, escrita por ambos junto a la compositora Jessie Reyez. El single fue editado en agosto de 2018 y el videoclip oficial el 4 de septiembre, después del exitoso *lyric video* publicado en

YouTube con la edición del single, el 16 de agosto de 2018. El director del videoclip fue el célebre Emil Nava, con una nómina de al menos 92 vídeos musicales según Imvdb.com. El single fue un éxito más de Harris en Reino Unido, Europa y Estados Unidos, alcanzando el número en la lista UK Charts y en Billboard's Dance/Mix Show Airplay Chart, entre otros. En una operación similar a la efectuada por Madonna casi treinta años antes, llevó nuevamente el voguing a la producción y recepción cultural *mainstream*.

2.2 Análisis de Contenido

En este apartado, comentaremos brevemente cada uno de los vídeos desde el punto de vista de contenido y de la narrativa. “Deep in Vogue” recoge una interpretación coreográfica de voguing de cinco bailarines (tres hombres y dos mujeres), en un estudio con un fondo neutro. En blanco y negro y como si de una sesión fotográfica se tratara, los danzantes se mueven al ritmo de la canción, sincronizando sus labios con el tema en muy pocos planos. Con formaciones individuales, por parejas y grupos de 3 y de 4 personas, el personaje central es Willi Ninja, también vocalista de la canción.

Se trataría de un clip descriptivo performativo sin elementos de narratividad. Podría intuirse un relato en la relación de la pareja danzante en el largo plano secuencia final, de un minuto y medio de duración, dado que parecen reaccionar ante las actitudes y poses del otro bailarín, pero carece de puntos de acción suficientes para poder hablar de un verdadero relato. Los bailarines interpretan personajes sofisticados y elegantes, pero no se producen acontecimientos ni transformaciones que nos permitan hablar de una verdadera narración.

La falta de continuidad entre los planos, en un escenario neutro abstraído de cualquier tipo de referentes, tampoco activa aspectos narrativos de interés relacionados con la construcción del tiempo, el espacio o la narración.

En el videoclip en blanco y negro “Vogue”, Madonna interpreta el tema en un estudio caracterizado como una mansión con escasísimos elementos de atrezzo, además de algunas esculturas clásicas y pinturas de vanguardia de inicios del siglo XX. Junto a ella, aparecen algunos hombres y mujeres con traje y un estilo burgués o aristocrático que más adelante interpretarán el tema (en el caso de las coristas) o bailarían voguing. La puesta en escena y la fotografía remiten tanto al cine clásico de los años 40 como a la construcción estelar de sus principales intérpretes, al tiempo que se reproducen composiciones fotográficas célebres de la primera mitad del siglo XX por parte de Madonna.

El videoclip es de tipo descriptivo, tanto performativo –puesto que el eje es la interpretación del tema- como conceptual, habida cuenta de la multitud de referencias hacia el Hollywood clásico y al glamour de las estrellas de cine. Los elementos narrativos son insuficientes para poder establecer un relato narrativo, aunque esto podría debatirse; la introducción del tema parece mostrar una espera, la adecuación del espacio por parte del personal de servicio de la casa y la llegada de los elegantes invitados, concluyendo con la interpretación grupal, casi orgiástica, en los últimos segundos del clip, como si se tratase de una fiesta que finalmente llega a su clímax (que podría prolongarse con el inicio del clip, lo que le otorgaría una estructura cíclica coherente). Carecemos, sin embargo, de componentes narrativos suficientes que puedan dar una continuidad al relato.

La relación temporal entre los planos no activa recursos narrativos ligados al tiempo que puedan identificarse. El espacio, como hemos apuntado, se crea a partir de escasos elementos materiales y es antes sugerido que descrito con realismo, sin que tampoco exista una solución de continuidad entre aquellos.

“Let a Bitch Know” de Kiddy Smile lo muestra en un contexto urbano periférico, en concreto un barrio a las afueras de París, interpretando el tema junto con otros bailarines. Caracterizados con una estética hip-hop o travestidos, muestra al conjunto bailando voguing o realizando acciones en algunos casos violentas (destrozando un coche con bates de beisbol e incendiándolo). Se adopta así un estilo duro próximo a los videoclips de hip-hop, con un protagonismo importante del entorno físico, el barrio, aunque con personajes de apariencia queer. Los escenarios serían los exteriores del barrio con el fondo de unos bloques de pisos, el interior de una discoteca y un parking subterráneo.

En cuanto a su categorización, sería un clip de tipo performativo, si bien algunos planos dan cuenta de un breve relato: dos hombres conversan en privado y con una actitud seria, para después descubrir que son cuestiones de naturaleza íntima. Los hombres se besan en un parking. En todo caso, este pequeño relato resulta bastante secundario en el conjunto del videoclip, que prioriza su focalización en la interpretación de Kiddy Smile y del grupo coreográfico.

En cuanto al tiempo y al espacio, aunque no existe una clara articulación de aquellos dada la sucesión de planos sin relación de continuidad, sí podríamos identificar una primera parte que muestra espacios exteriores diurnos y una segunda con escenarios interiores ¿nocturnos? (el club y el parking), para concluir de nuevo con los espacios exteriores

diurnos. Resulta, en todo caso, insuficiente para dar coherencia a una construcción narrativa del espacio, del tiempo o de la narración.

El clip más reciente, “Promises” de Calvin Harris y Sam Smith, vuelve a ser un vídeo performativo en el que diversos personajes, singulares y muy diversos entre sí, bailan voguing en un club o en un escenario con una pasarela, mientras Sam Smith interpreta la canción en éstas y otras localizaciones. La particularidad procede de la introducción, los primeros 36 segundos, en la que los bailarines cuentan, con tomas de sonido ambiente, la posibilidad de manifestación de sus identidades y de celebración de las mismas que les permiten el baile y la Ball Culture.

Incluso aunque identifiquemos a los músicos y danzantes como personajes y veamos una evolución de una situación festiva in crescendo, no se activan los componentes necesarios para hablar de narración. De igual modo, hay una ausencia de relación espacial o temporal entre los planos y las escenas.

Una primera valoración del contenido de los vídeos musicales seleccionados con una focalización prioritaria del voguing nos llevaría a concluir la enorme coherencia entre ellos en cuanto a aspectos de contenido, incluso si formalmente, como veremos, son muy diferentes. Así, tenemos que son vídeos performativos o descriptivos, en general, sin que apenas se activen los componentes narrativos con la fuerza suficiente como para poder crear un relato.

Podemos pues concluir, en relación al análisis de contenido efectuado, que hay elementos de continuidad entre los clips analizados, incluso si la horquilla de tiempo entre ellos es de casi 30 años. La performance es el eje de los cuatro vídeos musicales, destacando en cada uno de ellos a los vocalistas (Willi Ninja, Madonna, Kiddy Smile

y Sam Smith). Nuestro objetivo no es el análisis de la representación de las identidades queer, pero podemos apreciar que éstas se encuentran muy presentes en los cuatro vídeos analizados, principalmente a partir de la continuidad de estas piezas con la raíz del voguing y de la Ball Culture. Tanto en “Deep in Vogue” como en “Vogue” algunos de sus bailarines y coreógrafos participaron directamente de la Ball Culture de Harlem (Luis Camacho Xtravaganza o José Gutiérrez Xtravaganza en “Vogue”, Willi Ninja en “Deep in Vogue”); “Promises” recupera a Kevin Stea, presente en “Vogue” e integrante del conjunto que bailó con Madonna en la gira “Blond Ambition Tour 1990”; “Let a Bitch Know” reúne en torno a su intérprete a diversos representantes de la escena voguing parisina contemporánea.

La diversidad étnica de los intérpretes de todas las piezas, aspecto en el que no hemos entrado, también respeta el espíritu fundacional del género dancístico. En sus representaciones a través del videoclip, el baile no ha abandonado su relación con las personas queer ni ha sido objeto de un proceso de *whitewashing* ni de *straightwashing*.

2.3 Análisis Formal

Tabla 2.
Análisis formal

Videoclip	“Deep in Vogue”	“Vogue”	“Let a Bitch Know”	“Promises”
Sonido diegético	No	No	No	Sí
Tipos de plano	PE, PA, PM	Evolución: PE, PA, PML, PP	PP, PM, PG, PE	PPP, PP, PE, PP y PM
Nº de planos	106	226	167	194

ASL	2.39	1.29	2.01	1.26
Duración media	02:10	01:07	02:00	01:06
Movimientos de cámara	Pocos zoom	Muchos travelling	Muchos travelling	Travelling, cámara en mano, realización sucia

Elaboración propia

Comentamos en primer lugar la ausencia del sonido diegético en tres de los vídeos. “Promises”, sin embargo, sigue la tendencia actual de integrar el sonido ambiente, distinguiendo así al single como canción del vídeo musical, con lo que gana en autonomía. En los primeros segundos del vídeo, con un tono documental y una realización sucia que se prolonga en el resto del clip –que, sin embargo, no vuelve a recoger sonido ambiente-, se recogen las declaraciones de los bailarines. Los tres clips más antiguos evitan esta multiplicación de los recursos sonoros y responden a prácticas más clásicas del vídeo musical.

La atención a los tipos de planos parece mostrar dos prácticas frecuentes coherentes con un uso funcional y clásico del lenguaje audiovisual: el uso de PE para registrar las coreografías de cuerpo entero de bailarines de manera individual o en grupo (en el caso de “Deep in Vogue” sería el PA) y el PP para llenar los encuadres con los rostros de los vocalistas de los temas. “Deep in Vogue” apenas hace uso de los PP, también por la menor presencia de planos en los que hay una sincronización labial, mientras que en “Vogue” Madonna interpreta la canción en abundantes PPs, con los que también aparecen filmados algunos bailarines en sus presentaciones, así como las coristas Nikki

Harris y Donna DeLory. Destaquemos también en “Vogue” el juego con las angulaciones de cámara contrapicadas en los PE y picadas en los PP de Madonna, remitiendo así a retratos de Marlene Dietrich (iluminados con luz cenital) y a Marilyn Monroe. La cantante muestra su espalda a través de un lento travelling descriptivo en los primeros segundos, ocultando su identidad hasta el segundo 34.

“Let a Bitch Know” hace un uso funcional de los encuadres, contrastando con aquellos planos que aparecen girados del revés y que crean imágenes espectaculares. Destaquemos una prolongación del uso de los tipos de planos y de los movimientos de cámara de “Vogue” en el clip francés: los intérpretes son presentados a través de travellings que destacan su presencia y que los dignifican, al ser filmados como estrellas del mismo calibre y glamour que los actantes de “Vogue”.

“Promises” aboga por los planos cortos, además de muy breve duración, filmados cámara en mano, con una realización sucia potenciada por el uso de filtros que otorgan al clip en buena parte de su metraje de una estética VHS. Se remite de esta forma tanto al registro documental como a la espontaneidad de imágenes y actuaciones que parecen improvisadas, como ocurría en los auténticos Ball neoyorquinos.

El número de planos se mueve de los 106 de “Deep in Vogue” a los 226 de “Vogue”, con los 167 de “Let a Bitch Know” y los 194 de “Promises”. En todos ellos se percibe una enorme rapidez en el cambio de plano. La relación entre la duración de los vídeos y el número de planos ofrece ASLs de 2.39, 1.29, 2.01 y 1.26. Llevado a la duración media de los planos, observamos un curioso paralelismo entre “Deep in Vogue” y “Let a Bitch Know”, con 2:10 (segundos:frame) y 2:01 respectivamente, y “Vogue” (1:07) y “Promises” (1:06). Así pues,

contrastamos la brevísima duración los planos, por debajo de los dos segundos en la mayor de los casos y acorde con las medias identificadas en otras muestras recientes (Pérez-Rufí y Rodríguez-López, 2017).

Los movimientos de cámara, como ya apuntamos, son escasos en “Deep in Vogue”, con ligeros re-encuadres a través del zoom, abundantes en “Vogue” y “Let a Bitch know”, a través de travellings resueltos con elegancia y cierta espectacularidad, y constantes en “Promises”, sucios y grabados cámara en mano. Al movimiento de la cámara se une el movimiento interno –las coreografías rodadas-, que equilibra en el caso de “Deep in Vogue” el estatismo de la cámara.

Si bien percibíamos cierta unidad y coherencia en los contenidos en los vídeos analizados, el análisis formal nos muestra estilos de realización muy dispares, en los que sólo la escasa duración de los planos parece aportar un rasgo estilístico común.

2.4 Análisis de la Puesta en Escena

Tabla 3.
Análisis de la puesta en escena.

Videoclip	“Deep in Vogue”	“Vogue”	“Let a Bitch Know”	“Promises”
Composición (regla tercios)	No	No	No	No
Escenografía	Artificial, estilizada. Neutra	Artificial, estilizada. Minimalista	Natural, realista	Natural, realista
Iluminación	Funcional, salvo contraluz dramático	Dramática. Expresionista	Funcional. Realista.	Funcional. Realista

Caracterización	Mezcla realista y no realista, dramática.	Realista. Dramática.	Mezcla realista y no realista, dramática.	Mezcla realista y no realista.
Interpretación	Apropiada	Apropiada	Apropiada	Apropiada

Elaboración propia

La atención a la puesta escena pone de manifiesto la principal diferencia entre los videoclips de la primera época del voguing y los de la etapa más reciente. Así, las piezas de 1989 y 1990 hacen uso de escenografías artificiales y estilizadas que no ocultan su naturaleza de estudio. No olvidemos que el voguing simula los cambios de pose en una sesión fotográfica, por lo cual el escenario más apropiado –fuera de las Ball- sería el estudio. En el caso de “Vogue” la escenografía, minimalista y sugerida antes que definida con precisión, remite al Hollywood clásico y a la recreación de interiores lujosos en estudios, pero también de exteriores sugeridos a través de fondos pintados.

La iluminación en el vídeo de McLaren es funcional salvo en los planos en los que los personajes aparecen iluminados a contraluz, destacando así las siluetas con el altísimo contraste entre blanco y negro. En el vídeo de Madonna la iluminación dramática no sólo remite a fotografías de divas como Dietrich y al cine clásico, sino también al expresionismo, dado el protagonismo que tiene la luz a la hora de crear fuertes contrastes, de nuevo apoyado por el blanco y negro.

Por el contrario, los vídeos de Kiddy Smile y Calvin Harris con Sam Smith tienen una intención realista en la recreación de la puesta en escena: los escenarios son naturales y realistas y la iluminación funcional.

Incluso la iluminación coloreada de los clubs es realista dentro de dichas localizaciones. Los escenarios aparentan así una escasa intervención.

Frente a la re-elaboración del estudio y la recreación del glamour de las dos primeras piezas, las más recientes abogan por mostrar entornos no ya sólo realistas, sino degradados. La marginalidad original del voguing y la Ball Culture es recreada a través de localizaciones que remiten a los barrios periféricos y a los clubs aparentemente decrepitos.

La caracterización y la interpretación es, sin embargo, común: podríamos calificarlas de poco realistas y dramáticas, pero el exceso y la imaginación que muestran son coherentes con la Ball Culture en la que se inspiran. Sólo el vídeo de Madonna rompe las dinámicas del resto en este aspecto: los personajes de “Vogue” visten con elegancia y conforme a las normas sociales de la alta burguesía y son realistas en este contexto cultural e histórico (el Hollywood de los años 40), pero fuera de dicho contexto serían igual de excesivos y poco realistas, o dramáticos.

Podríamos concluir que la puesta en escena determina las principales diferencias entre los clips de la primera época del voguing y los de la segunda, desde el momento en que varían los referentes. Frente al estudio fotográfico o cinematográfico de la primera etapa, la segunda etapa recupera los escenarios más realistas y acordes al espíritu fundacional de la Ball Culture.

2.5 Análisis de la Edición y la Post-Producción

La percepción del ritmo es en todos los casos muy elevada y viene principalmente de la combinación de varios elementos: una velocidad de cambio de plano muy rápida (con una media de duración de cada planos,

como vimos, de entre 1 y 2 segundos), los abundantes movimientos de cámara (salvo en el caso de “Deep in Vogue”) y el movimiento interno aportado por las coreografías ejecutadas por los intérpretes. El ritmo de edición es coherente con el género musical de las piezas, house, y con la velocidad de los temas (entre 115 y 123 bpms). La repetición de planos permite la aceleración del cambio de plano, puesto que el espectador no necesitará de planos más largos para decodificarlos.

Tabla 4.
Análisis de la edición y post-producción

Videoclip	“Deep in Vogue”	“Vogue”	“Let a Bitch Know”	“Promises”
Percepción ritmo	Rápida	Rápida	Rápida	Rápida
VFX	No	No	No	No
Etalonaje	Cuidado	Cuidado	No evidente	No evidente, filtros
Recursos gráficos	Texto, cartón final	No	Cartones	No

Elaboración propia

Los recursos gráficos (textuales) aparecen en “Deep in Vogue”, con textos extradiegéticos superpuestos en dos ocasiones y con una imagen fija (o “cartón”) final donde se homenajea a las “casas” que dieron forma al voguing y la Ball Culture. También vemos dos “cartones” en “Let a Bitch Know”, relativos a la autoría (realización y dirección artística).

Los efectos visuales (VFX) están ausentes en todos los vídeos, aunque el etalonaje aparenta ser muy cuidado en “Vogue”, al punto de que su director de fotografía, Pascal Lebegue, mereció un premio MTV. Éste y “Deep in Vogue” están editados en blanco y negro. En “Deep

in Vogue” el granulado invita a pensar que se trata de una película de 16 milímetros de altísimo contraste. En los dos clips más recientes el etalonaje busca la impresión de realismo. “Promises” ensucia aún más la imagen a través de filtros digitales, dándole una estética de grabación en vídeo VHS o de formatos de cine domésticos tipo Súper-8.

Volvemos a detectar un paralelismo con las conclusiones del análisis de la puesta en escena: la fotografía es muy cuidada en los clips de la primera etapa del voguing y el blanco y negro ayuda a aportar una identidad sofisticada, elegante y clásica. Sin embargo, los dos vídeos de la segunda etapa abogan por representar unos contextos menos estilizados y realistas, para los que una aparente filmación más descuidada o sucia –muy especialmente en “Promises”- aporta la credibilidad y el verismo de los formatos documentales.

2.6 Interpretación

Pese a la variedad formal de las propuestas analizadas, podemos reconocer una evolución en la representación del voguing a través del videoclip, donde cada propuesta toma como referente la anterior, aportando nuevos recursos y perspectivas. “Deep in Vogue”, como pieza fundacional del registro del baile en el videoclip y simultánea a *Paris is burning*, es tan simple como efectiva: parece el registro documental de un género dancístico, desnudo en otro tipo de contenidos. Abstraído de todo entorno, los cuerpos queer danzantes posan en lo que parece un estudio fotográfico, centrando toda la atención en su fisicidad y en la coreografía. Así, en ocasiones las composiciones en grupo llegan a simular la complejidad coreográfica de un grupo escultórico helenístico.

“Vogue” trasciende el posado fotográfico y lo lleva al referente glamoroso del Hollywood de los años 40 y del cine clásico. Los cuerpos que imitan ser maniqués se confunden con las esculturas clásicas que sirven como atrezzo en algunos escenarios, minimalistas y sugeridos con pocos elementos y a través de la iluminación antes que mostrados. Aparece el componente nostálgico, ausente en “Deep in Vogue” e incluso en *Paris is burning*, cuyos discursos mostraban la fascinación de la novedad. El ritual dancístico de los elegantes acompañantes de Madonna y de la propia diva (más diva que nunca) parece dejar en segundo plano el origen queer y de la Ball Culture de sus protagonistas y coreógrafos (José Gutiérrez y Luis Camacho).

“Let a Bitch Know” es fiel al espíritu marginal de los orígenes del voguing y la Ball Culture, si bien los protagonistas de la nueva y revisionista Ball Culture salen de los oscuros interiores de Harlem representados en *Paris is burning* para mostrarlos orgullosos, dignos y reivindicativos en un espacio exterior y diurno pero también marginal, la periferia parisina. El contraste entre las actitudes duras de sus actantes, identificados con la periferia, con una caracterización queer y con una realización estilizada y sofisticada nos lleva a una conclusión: el contenido parece aludir a la representación documental de *Paris is burning*, pero la forma remite al estilismo y sofisticación de “Vogue”, con su cuidada fotografía y con el coreografiado y estiloso uso de movimientos travelling de la pieza dirigida por Fincher.

“Promises” es un puro ejercicio de nostalgia, incluso con la participación de uno de los protagonistas de “Vogue” y de la gira “Blond Ambition”. Rodado de manera documental, con una realización sucia, el referente más directo es *Paris is burning*, en lugar de los videoclips

previos. Los personajes queer vuelven a escenarios propios de la Ball Culture primitiva y reivindican el valor de su legado, el voguing. Como ya hemos apuntado, Calvin Harris y Sam Smith recuperan para la industria musical *mainstream* un movimiento cultural y un género dancístico que, pasada la relevancia que les aportó Madonna, volvió a contextos muy minoritarios.

Podríamos concluir, de manera genérica, que “Promises” cierra el círculo alrededor del voguing: por una parte, lo conecta con sus orígenes estéticos, sociales y culturales; por otra parte, lo integra en la recuperación nostálgica de la memoria cultural pop y lo lleva a una notoriedad pública que está por ver si termina aquí o se prolonga.

Conclusiones

La principal conclusión a la que lleva el análisis textual audiovisual aplicado sobre los cuatro vídeos musicales seleccionados es que el contexto social y cultural con que nació un género dancístico, el voguing, ha permanecido en los videoclips musicales a lo largo de 30 años. La danza podría haberse deslindado de su sentido primitivo y de todos los referentes culturales que conllevaba (la Ball Culture, los personajes de naturaleza queer, la competición entre “casas”, la referencia al glamour y la moda), pero se han mantenido.

De esta forma, podemos confirmar la hipótesis de partida de este trabajo, es decir, que los videoclips más recientes toman como inspiración la documentación acerca de las Ball Culture (en concreto, el documental *Paris is burning*), antes que los vídeos musicales que dieron a conocerlo a finales de los 80 y que popularizaron el género.

Se crearía así un diálogo del formato con el referente documental antes que con el referente músico-audiovisual al que más directamente se supone que debería remitir.

Además, la evolución de la representación del voguing en el videoclip ha sido fiel a unos elementos que han permanecido desde sus orígenes: los actantes/danzantes queer, la música de género house, la altísima velocidad de edición, el uso del travelling como recurso para dotar de espectacularidad a la imagen y dignificar la posición destacada y orgullosa de sus bailarines o la mención desde la puesta en escena al motivo soñado por los bailarines (el estudio fotográfico o cinematográfico en el que posan) o desde el que se da a conocer como evento social (el club y la periferia marginal de las grandes urbes).

Podríamos considerar que el renacimiento del voguing obedece a una moda pasajera y que responde al espíritu revisionista de la industria de la nostalgia pop contemporánea, pero también podríamos interpretar que dicho acercamiento renovado ha permitido recuperar un movimiento cultural marginal digno de ser estudiado y atendido por la investigación en comunicación.

Referencias

- Arvanitidou, Z. (2019). Fashion, Dressing, and Identities in Ballroom Subculture. *Journal of International Cooperation and Development*, 2(1), 40-50. Recuperado de <https://www.icdsapienza.org/journal/index.php/jicd/article/view/18/12>
- Bailey, M. (2013). *Butch Queens Up in Pumps: Gender, Performance, and Ballroom Culture in Detroit*. Michigan: University of Michigan Press.

- Birardi Mazzone, G. & Peressini, G. (2013). Voguing: Examples Of Performance Through Art, Gender and Identity. *Mantichora*, 3, 108-124. Recuperado de <https://tinyurl.com/y4bpj3z9>
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Chatzipapatheodoridis, C. (2017). Strike a Pose, Forever: The Legacy of Vogue and its Re-contextualization in Contemporary Camp Performances. *European journal of American studies*, 11(3), 1-15. Recuperado de <https://doi.org/10.4000/ejas.11771>
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Freccero, C. (1992). Our Lady of MTV: Madonna's Like a Prayer. *Boundary 2*, 19(2), 163-183. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/303538>
- Gaard, G. (1992). The Laugh of Madonna: Censorship and Oppositional Discourse. *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, 25(1), 41-46. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/1315073>
- Guilbert, G.C. (2002). *Madonna as a Postmodern Myth*. London: McFarland & Company.
- Hernández-Gutiérrez, J.A. (2019). Memoria mediática: la nostalgia en la cultura pop. *Question*, 1(62), 1-13. Recuperado de <https://doi.org/10.24215/16696581e152>

- Jódar-Marín, J.A. (2017). Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(2), 119-128. Recuperado de <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.8>
- Kaplan, A. (1993). Madonna Politics: Persersion, Repression or Subversion? In C. Schwichtenberg (Ed.), *The Madonna connection: representational politics, subcultural identities, and cultural theory* (pp. 149-165). Boulder: Westview Press
- Lamb, B. (2019). Madonna's 38 Top 10 Pop Songs. *Liveaboutdotcom*. <https://www.liveabout.com/madonnas-38-top-pop-songs-3245460>
- Millerson, G. (1991). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión.
- Moore, M. (2014). Walk for Me: Postmodern Dance at the House of Harrell. *Theater*, 44(1), 5-23. Recuperado de <https://doi.org/10.1215/01610775-2370746>
- Pérez-Rufi, J.P. & Rodríguez-López, J. (2017). La duración del plano en el videoclip: hacia una categorización de los recursos formales en el vídeo musical contemporáneo. *Zer*, 22(42), 35-52. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1387/zer.17796>
- Rodríguez-López, J. (2014). *Diseño de un modelo crítico-estilístico para el análisis de la producción videográfica musical de Andy Warhol como industria cultural* (Tesis doctoral). Huelva: Universidad de Huelva.

- Prieto-Arranz, J. (2012). The Semiotics of Performance and Success in Madonna. *The Journal of Popular Culture*, 45(1), 173-195. Recuperado de <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00917.x>
- Reynolds, S. (2012). *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Salt, B. (2006). *Moving into Pictures. More on Film History, Style, and Analysis*. Londres: Starword.
- Sedeño, A. (2002). *Lenguaje del videoclip*. Málaga: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga.
- Ursprung, S. (2012). Voguing: Madonna and Cyclical Reappropriation. [Blog]. Recuperado de <https://sophia.smith.edu/blog/danceglobalization/2012/05/01/voguing-madonna-and-cyclical-reappropriation/>
- Van Dijck, J. (2007). *Mediated Memories in the Digital Age*. Redwood City: Stanford University Press.
- Villafañe Gallego, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.

Música Eletroacústica na Imagem: Ruídos, Sínteses e Manipulações

Vanderlei Baeza Lucentini¹

Embora em nossos livros referenciais relacionamos a produção de vídeo e, por extensão a videoarte, como propriedade de artistas visuais que buscaram o movimento de suas imagens ao longo do tempo, é digno de nota mencionarmos a presença de alguns músicos contemporâneos nesse contexto histórico. Dentro desse contexto, a relação entre as músicas eletroacústicas e a insatisfação com os caminhos adotados pela televisão foi um fator importante no desenvolvimento da videoarte, em especial, a influência e o impacto das ideias, técnicas e procedimentos desenvolvidos nos primeiros estúdios de pesquisas sonoras e músicas movidos pela tecnologia após a Segunda Guerra Mundial. O filósofo da mídia Vilém Flusser (2008) identifica o direcionamento das imagens reais para a abstração como uma tendência de musicalização do meio eletrônico pelos seus princípios abstratos, assim esse modelo

1. Faculdade Santa Marcelina Pós-graduação em Música e Imagem. Compositor audiovisual, mestre e doutor em Estética e História da Arte pelo PGEHA-USP. Professor de performance audiovisual no curso de Pós-Graduação em Música e Imagem da Faculdade Santa Marcelina (SP), e professor do Centro de Audiovisual de São Bernardo do Campo (CAV).
E-mail: qoqlab@gmail.com

de composição estaria no cerne tanto da música quanto das imagens técnicas. O criador da videoarte Nam June Paik (1932-2006) constata a importância desse novo modelo de construir e montar música ao afirmar que “a nova década de televisão eletrônica deve seguir o caminho trilhado pela década passada na música eletrônica”. A veracidade dessa afirmação reforça a estreita conexão entre algumas tendências das vanguardas musicais nas proposições conceituais de alguns videoartistas ao notarem que o meio eletrônico tem como matéria-prima a energia pura e o ruído. Anteriormente, o criador da música concreta Pierre Schaeffer (1910-1995) já havia colocado o ruído na agenda da música contemporânea e seu colaborador, o videoartista Robert Cahen (1945) notou similaridades entre a manipulação de imagens no vídeo após a gravação com as técnicas de manipulação de ruídos utilizadas pelos compositores da escola schaefferiana.

No início dos anos de 1960, os pioneiros Robert Moog (1934-2005) e Donald Bucla (1937-2016) iniciam a produção dos primeiros sintetizadores analógicos de áudio que, por sua maleabilidade, foram imediatamente incorporados aos processos de produção sonora em diversos estúdios de música eletroacústica e eletrônica. Por sua configuração maleável e amigável na produção sonora em performance musicais ao vivo, quase uma década depois, esses sintetizadores despertaram a curiosidade e o interesse de artistas e engenheiros de telecomunicação que começaram as pesquisas para a construção dos primeiros sintetizadores de vídeo partindo da premissa de que os mesmos processos eletrônicos analógicos que produziam sinais de áudio poderiam produzir sinais de vídeos. O videoartista britânico Peter Donebauer (1947) declarou que o aspecto principal do vídeo não era a câmera, mas o sinal eletrônico. Contudo,

o processo de síntese imagética é mais complexo que o similar sonoro, pois os sinais de vídeo cobrem um espectro de frequência 100 vezes maior que o áudio e são construídos de acordo com um processo de sincronização complexo que não ocorre no áudio. Após equacionar as questões tecnológicas iniciou-se o processo de construção de sintetizadores de vídeo cada vez mais sofisticados na geração de imagens abstratas ou distorcidas que permitiam, eletronicamente, manipular sinais ou raios catódicos do tubo de televisão. Em linhas gerais, vídeo sintetizador pode ser definido como “um termo genérico para um sistema eletrônico modular que pode gerar e/ou alterar a imagem de vídeo em tempo real”. A partir desse conceito, na sequência, vamos explorar algumas iniciativas experimentais de alguns sintetizadores de vídeo modelados a partir de sintetizadores analógicos de áudio e sua herança deixada a alguns softwares de processamento audiovisual em tempo real em voga na atualidade.

Um Breve Panorama da Música Eletroacústica

A música eletroacústica desde os seus primórdios se dividiu em três linhas mestras que no decorrer do tempo foram se contaminando umas as outras até alcançar múltiplas configurações na contemporaneidade. A separação inicial entre essas três linhas é decorrente do método de produção e manipulação sonora. Na escola de música concreta francesa os sons eram inicialmente gravados em disco, posteriormente em fita magnética, transformados através de dispositivos eletrônicos e estruturados a partir de procedimentos de montagens oriundas de técnicas cinematográficas. A escola da música eletrônica alemã tinha como

método de composição a adaptação dos processos serialistas usados na música instrumental aos novos materiais gerados eletronicamente. Materiais discursivos eletrônicos partiam de um elemento sonoro mínimo, a onda senoidal, gerados por osciladores eletrônicos de ondas de acordo com propriedades físicas do som como a análise de Fourier na qual o timbre é resultado da superposição de várias ondas senoidais e os parâmetros como a frequência, amplitude e duração foram analisados detalhadamente.

Nessas duas vertentes eletroacústicas, apesar de realizadas majoritariamente por músicos, não nasceu de um ambiente musical, mas a partir modelos referenciais precedentes: o rádio e do cinema. A similaridade com o cinema está no compartilhamento midiático naquilo que se denomina de arte de apoio. Para Chion e Reibel (1976, p. 14) são artes cujo conteúdo (som na música, audiovisual no cinema) é geralmente registado em um suporte físico (fita sonora na música, acetato no cinema) que constitui a forma material do trabalho, e deve ser lido em dispositivos adequados (gravadores, projetores) do qual é possível fazer inúmeras cópias. A similaridade com a mídia cinematográfica está na finalização desses trabalhos, fixados em uma mídia física, que sempre se reproduzirão da mesma maneira. No caso da música eletroacústica, há alguns fatores que proporcionam a sensação de diferenciação na difusão das obras durante as performances como as condições acústicas da sala de concerto, as especificidades técnicas das caixas acústicas e o processo de espacialização sonora. Ao realizarmos uma pequena analogia entre os concretos franceses e o cinema podemos relacionar os materiais utilizado durante o processo de manipulação da vertente francesa são recolhidos na realidade sonora do mundo exterior, guarda

pontos de contato com as locações de imagens externas comumente recolhidas na produção cinematográfica.

O outro precedente histórico em ambas escolas europeias foi a arte radiofônica. Ambos modelos surgiram do apoio institucional e dos recursos materiais, tecnológicos e corpo técnico formado por profissionais da área em duas rádios estatais: a ORTF (*Office de Radiodiffusion Télévision Française*) apoiou a música concreta e o *Studio für elektronische Musik des Westdeutschen Rundfunks* em Colônia a música eletrônica. A vertente francesa sob o pioneirismo de um profissional de rádio, Pierre Schaeffer, inicialmente trabalhava na busca por efeitos sonoros que pudessem ilustrar os programas radiofônicos, até que houve a descoberta que esses efeitos sonoros poderiam se emancipar do papel de mera ilustração sonora para se tornar uma linguagem em si. A ampliação da voz humana a partir do domínio das intimidades do microfone, o uso de reverberações artificiais, a construção e a mistura de diferentes planos, os processos de manipulação e filtragem sonora e as técnicas de edição eram processos expressivos já usados pelo rádio a serviço de palavras dramáticas bem antes da música eletroacústica. Por seu turno, a escola alemã direcionada a produção sintética sonora cujo objetivo era o controle completo sobre os parâmetros do timbre, processamento e armazenamento diretos na fita magnética e a reprodução por meio de alto-falantes. Essas duas escolas alcançaram (no plano teórico) algumas situações inusitadas na história da música: o controle completo sobre os parâmetros timbres, a inserção do processo de montagem na construção musical e a eliminação do intérprete como agente intermediário entre a intenção da composição e o público.

A terceira vertente, diferentemente das vertentes europeias, a *computer music* surge nos laboratórios da companhia telefônica *Bell Telephones Laboratories*. Sob a liderança do engenheiro elétrico norte-americano Max Matthews (1926-2011) esse laboratório direcionou alguns de seus projetos para o desenvolvimento de técnicas baseadas em pesquisas sobre psicoacústicas, análise e sínteses sonoras, que poderiam ser implementados para a melhoria dos sistemas de transmissão da voz pelo telefone, pioneiramente alertado pelas patentes das invenções do *theatrophone* francês de Clement Ader (1841-1925). Em 1957, escreveu o primeiro programa amplamente utilizado para geração sonora denominado de MUSIC, que foi o ancestral nas pesquisas de áudio digital, síntese sonora e interação homem-computador em performances musicais.

Em seus primórdios, a herança midiática do telefone e do rádio na esfera sonora e técnicas de manipulações e montagem já presentes no cinema se fez presente nessas três vertentes eletroacústicas, entretanto, em suas concepções iniciais, a preocupação central era atingir unicamente os nossos ouvidos em detrimento da presença visual externa. Assim, entra em cena a escuta acusmática como elemento referencial dessa modalidade musical e, posteriormente, adotada pelo compositor francês Michel Chion (1947) como elemento analítico para estudos sonoros/musicais no cinema. Acusmática é um adjetivo proveniente do grego *akousma* que se relaciona com o fenômeno de escutar um som sem ver a sua causa. Chion (1983, p. 13) atribui a experiência acusmática a uma seita de discípulos de Pitágoras conhecidos como *akousmatikoi*, literalmente os “ouvintes” ou “audiência”, cuja metodologia tinha como objetivo obter dos estudantes um nível total de concentração sem a interferência de fatores visuais que poderiam proporcionar o desvio de

atenção. Brian Kane (2012, p. 79) relata que a palavra *acousmate* surge pela primeira vez em um artigo de 1730 para descrever um estranho ruído escutado a distância em uma noite na pequena aldeia francesa de Ansacq. Posteriormente, o termo surge na escrita subversiva de Guillaume Apollinaire (1880-1918) em dois poemas da juventude chamados *Acousmate*. A enciclopédia Larousse define *Acousmate* (do grego *Akousmo*, o que ouvimos) como “ruído imaginário ou cujas causas não vemos, o autor”. Em 1955, ao descobrir essa palavra nos poemas de juventude de Apollinaire, o poeta e escritor francês Jérôme Peignot (1926) define o termo acusmática como “a distância que separa os sons de sua origem” e o relaciona com a música concreta realizado por Pierre Schaeffer, cuja realização ocorria em uma sala totalmente escura repletas de alto-falantes sem qualquer conexão com o elemento visual. Essa proposição de Peignot segue influenciando toda uma geração de compositores eletroacústicas, com especial atenção para François Bayle e Francis Dhomont.

Da Escuta Acusmática aos Sintetizadores e Processadores de Imagem

Ao realizarmos uma pequena cartografia na história da videoarte percebemos a presença de muitos protagonistas que iniciaram as suas carreiras como músicos. Alguns tiveram formação em música erudita e exerceram a profissão como músicos ou compositores antes de voltar sua atenção para o trabalho com imagens em movimento. Por exemplo, Nam June Paik foi compositor de música experimental e eletrônica, Steina Vasulka teve sólida formação em violino clássico e Robert Cahen

é compositor de música eletroacústica. Outros artistas não tiveram uma formação acadêmica formal, mas estabeleceram uma relação de trabalho com a música. Tony Conrad participou do *Theatre of Eternal Music* ao lado de La Monte Young e John Cale; Bruce Nauman relaciona suas ideias sobre o tempo influenciadas pela música de Steve Reich e Philip Glass; as concepções sonoras e espaciais dos trabalhos audiovisuais de Bill Viola afloraram durante o período em que participou do grupo experimental *Composers Inside Electronics* onde realizou a instalação *Rainforest* ao lado do pianista e compositor David Tudor. Fortemente influenciados pelas estratégias do fazer musical esses protagonistas da videoarte, agora encarando as novas ferramentas visuais, realizaram suas primeiras obras tendo como suporte a herança musical que rompeu com os paradigmas do audiovisual, excessivamente orientado pelos “visualistas” e criaram uma estética intermídia que tem caracterizado os trabalhos de muitos artistas audiovisuais no presente e no futuro. Na sequência iremos apresentar algumas iniciativas de alguns modelos de sintetizadores de vídeo influenciados pelos sintetizadores sonoros que eram correntemente utilizados na música eletroacústica.

Eric Siegel: Sintetizador de Vídeo Eletrônico

Um dos primeiros aventureiros que deixou sua forte influência na história dos sintetizadores de vídeo é o norte-americano Eric Siegel (1944). Siegel iniciou na área como técnico de televisão e inventor autodidata. Realizou seus primeiros experimentos utilizando técnicas de feedbacks videográficos ao direcionar as lentes de uma câmera em direção a um monitor para produzir efeitos caleidoscópicos. Em 1968

inventa o *Colorizer*, um equipamento colorizador que gera imagens coloridas a partir de fontes monocromáticas através de processos de modulação de um sinal de vídeo em preto e branco. As excursões de preto para branco do sinal de entrada mudam o tom da cor. Isso gera multidões de cores que acompanham o brilho do vídeo. Em 1970 inventa o *Electronic Video Synthesizer* (EVS) – equivalente em vídeo a um sintetizador sonoro – que produz sinteticamente seu próprio sinal de vídeo. Segundo o inventor, por sua configuração eletrônica similar a um computador analógico de vídeo, ele é capaz de fazer eletronicamente pinturas através da geração de ao menos mil padrões diferentes de formas abstratas, principalmente geométricas. Esses trabalhos podiam ser visualizados em um monitor de TV sem a necessidade de uma câmera externa. A configuração do dispositivo apresentava um teclado e uma variedade de botões e interruptores que possibilitava a geração, movimento e colorização de formas geométricas. No sintetizador foi incorporado um processador de crominância para gerar cores mais intensas daquelas obtidos nos monitores e aparelhos de TV da época e osciladores adicionais que permitiam mudar ciclicamente as posições e cores das formas. Devido a sua portabilidade, o EVS podia ser deslocado para apresentações ao vivo em eventos performáticos. Num release publica no site do casal Vasulka (vasulka.org), Siegel afirma que o EVS “é o instrumento da nova televisão; a tendência crescente de uma televisão abstrata mais artística, realizada pela beleza de pessoas encantadoras. Onde a televisão convencional procura informar e divertir, a nova televisão estará envolvida em expandir a consciência das pessoas e fornecer um caminho para a meditação construtiva”.

Sintetizador Abe-Paik

Construído em 1969, o sintetizador Paik-Abe foi um dos primeiros de vários dispositivos de vídeo destinados a distorcer e transformar a imagem convencional. O “processador de imagens” de Abe-Paik permitia alterar os parâmetros do sinal, distorcer imagens e adicionar cores a imagens corriqueiras de vídeo monocromáticas inseridas por meio da entrada de câmera ou imagens pré-gravadas. O caminho percorrido para a construção do sintetizador de imagens se inicia em 1968 quando o programa de artista-residente da *Rockefeller Foundation* [na WGBH-TV em Boston] que trouxe Nam June Paik, o cineasta Stan Vanderbeek e um contingente de artistas, dentre eles: Allan Kaprow, Otto Pieny, James Seawright, Thomas Tadlock e Aldo Tambellini, para criar um programa revolucionário na televisão chamada *The Medium Is the Medium*.

O sintetizador de vídeo foi uma colaboração entre o artista e o engenheiro japonês Shuya Abe (1932) cuja ideia da criação partiu da insatisfação de Paik perante aos equipamentos existentes nos estúdios de teledifusão mundial que ainda eram insuficientes para tornar esse meio de comunicação num agente de transformação artística e cultural. Até aquele momento o meio de transmissão televisiva mundial era o templo dos engenheiros onde a contribuição dos artistas ainda não era requisitada. Paik percebeu que esse “vasto terreno baldio” havia transformado nossa cultura, tornando-se a forma mais poderosa de comunicação do mundo e os artistas não poderiam ficar à margem desse momento histórico. Conscientes da importância desse meio de comunicação massivo Paik e outros artistas de vídeo e ativistas de mídia alternativa sabiam que

para fazer arte dentro dessa estrutura movida pelo poder e interesses econômicos era preciso subvertê-la.

O confronto inevitável contra a representação e o ilusionismo surge subversivamente com a primeira aparição pública do sintetizador de vídeo durante o verão de 1970 no programa de grande audiência *Video Commune*. Durante as quatro de horas de duração do programa foram exibidas imagens com trilha sonora das gravações das músicas dos *The Beatles*. Em tese, o sintetizador é um colorizador básico, acrescido de um modulador de varredura adjacente ao colorizador. A combinação de feedback de vídeo, modulação de varredura magnética e mistura não linear seguida de colorização gerou um novo estilo de imagem². Segundo Johanna Gill (1976) “os telespectadores foram convidados a contribuir com material (muitas vezes com seus rostos) para o sintetizador processar ao vivo. Enquanto isso os espectadores em casa assistiam as quatro horas de imagens densas, em camadas, lentamente deslocadas e brilhantemente coloridas, algumas reconhecíveis e outras não”. A intenção era tornar o vídeo tão maleável quanto a tinta numa tela de pintura, pois enxergava a televisão como a tela para a próxima geração de artistas eletrônicos. Esse novo olhar iria de encontro ao *establishment* imperial da transmissão televisiva e o sintetizador seria o instrumento que materializaria essa nova realidade ao mostrar outras alternativas para a realização de diferentes imagens na televisão convencional. O sintetizador foi projetado para instigar as futuras gerações de artistas interessadas na beleza formal da imagem de vídeo abstrata e fazer o

2. Ver os detalhes técnicos em https://n3krozoft.com/_xxbcf67373.TMP/tv/paik_abe_synthesizer.html

contrário que os engenheiros da WGBH se orgulhavam de evitar, contaminando com ruídos e distorções o sinal de vídeo.

As Concretudes Imagéticas de Robert Cahen

No livro *Les musiques electroacoustiques*, Michel Chion e Guy Reibel (1976, p. 88) apresentam Robert Cahen (1945) como artista que se expressa pela música eletroacústica e também pela imagem. Cahen recebeu formação como compositor no *Conservatoire National Supérieur de Musique* em Paris, onde estudou com Olivier Messiaen, mas seu mentor artístico foi Pierre Schaeffer, o pai da música concreta e fundador do *Groupe de Recherche Musicale* (GRM). Segundo Sandra Lischi (1997, p. 10), Cahen frequentou o curso experimental promovido por Schaeffer sobre “Os fundamentos da música aplicados às mídias audiovisuais”, no qual ocorriam as ligações entre a música pura ensinada no *Conservatoire* e as atividades experimentais de audiovisual promovidas pela produção da ORTF. Durante a década de 1970 dirigiu vários curtas-metragens para cinema e televisão utilizando-se de técnicas de colagens proveniente das técnicas de composição eletroacústica nas quais ocorre a mistura entre filmes e imagens fotográficas. Além dos curtas-metragens, Cahen realizou também a trilha sonora eletroacústica nos filmes *Images du Carnaval de Bâle* (1973), *Masques* (1973), *L’Invitation au Voyage* (1974), *La Nef des Fous* (1975) e o filme acústico, *Karine* (1976) no quais retrata o universo pessoal, onde os temas do espelho, do passado, da loucura e da infância sempre vem à tona.

Sua relação com os sintetizadores de vídeo se inicia com o *Truquer Universel* desenvolvido no GRM por Pierre Coupigny - uma máquina

que permitiu fazer a computação gráfica, esferas, figuras geométricas e sinal eletrônico para, entre outras coisas, colorir as imagens. Em entrevista para a revista *BREF – le magazine du court métrage* (2016), Cahen fala do aprendizado que a música concreta proporcionou em gravar sons, trabalhar com gravadores, mixagem, fazer loops e outros tipos de manipulações que podem ser aprendidas muito rapidamente e as similaridades com os estúdios de vídeo, onde as máquinas permitem os mesmos tipos de efeitos para as imagens. Ele diz:

Se eu praticava composição de música concreta, eu me via em estúdios de vídeo para praticar o mesmo tipo de transformações, efeitos, aprendidos nessa famosa música concreta. Quero dizer, cortar sons, cortar imagens, reverter o fluxo do tempo, misturar sons ou misturar imagens, todas essas manipulações eram similares, não apresentavam nenhum problema. (Cahen, 2016)³

Após desenvolver alguns trabalhos com imagens em movimento de uma maneira similar ao que já havia feito com a música entra em contato com o sintetizador EMS Spectron⁴ enquanto trabalhava na montagem de imagens estáticas em *Trompe l'oeil* (1979) no INA (*Institut National de l'Audiovisuel*). Este sintetizador tinha a capacidade de gerar tramas de imagens eletrônicas exploradas na produção dos vídeos *Sans Titre* (1977), *L'Eclipse* (1979) e *L'ent'aperçu* (1980). Os experimentos iniciais dessa máquina estavam projetando a visualização do espectro sonoro para o proprietário do estúdio de música do proprietário da empresa Peter Zinovieff que ficou fascinado pelas próprias imagens. Alheio ao desenvolvimento

3. Extraído do site <http://robertcahen.com/actualites/category/interview>

4. Os primeiros sintetizadores de vídeo *EMS Spectron* surgiam em 1973 fabricados pelo engenheiro Richard Monkhouse da empresa inglesa *Electron Music Studios* [EMS].

dos similares americanos, Monkhouse projetou um instrumento híbrido analógico/digital, onde os sinais de vídeo digital eram controlados por voltagens analógicas, que incorporava um pequeno painel de junção conectado por pinos ao invés de cabos, característica próxima aos sintetizadores de áudio EMS VCS3 (The Voltage Controlled Studio 3). Havia um *patchboard* digital para composição de imagem e um *patchboard* analógico para controle de movimento que permitiam muita agilidade entre as conexões de entradas e saídas do módulo em performances ao vivo.

A utilização dos sintetizadores *Truquer Universal* e posteriormente o *EMS Spectron* permitiram que Cahen abordasse as imagens em movimento de uma maneira similar. Na mesma linha, idealizada pelo sintetizador de Paik-Abe, apresentou um outro panorama das inúmeras possibilidades de transformação da imagem que possibilitou o distanciamento da representação direta da realidade como principal meio de comunicação e redescobrir nas texturas das imagens geradas pelos sintetizadores uma leitura diferente da realidade.

Beck, *Direct Video Synthesizer*

Em 1968, na Universidade de Illinois, Urbana, Stephen Beck (1950) estudava engenharia elétrica quando começou a utilizar um sintetizador Moog no *Electronic Music Studio*, que o levou a formular uma analogia com a geração de imagens sintéticas, pois “se o Moog pode sintetizar música eletronicamente, imaginei que também poderia sintetizar vídeo colorido”. Daí surge o primeiro sintetizador de Beck, o *Direct Video Zero*, que usava osciladores e sinais de áudio para produzir sinais de vídeo nas cores vermelho, verde e azul, que eram misturados em uma televisão.

Como artista residente no *National Center for Experiments in Television* (NCET), em São Francisco, desenvolveu o *Direct Video Synthesizer* modular com capacidade de manipular separadamente a forma, o movimento, a textura e a cor de uma imagem, com conexões das entradas de faixa de voltagem compatíveis com os sintetizadores de Donald Buchla cuja resultante é a produção da série de vídeos *Electronic Notebooks*.

Segundo John Minkowsky (2014, p. 153) o *Direct Video Synthesizer* pode ser considerado “o primeiro sintetizador de imagem propriamente dito, pois gerava imagens através de circuitos internos, sem a necessidade de nenhum estímulo externo”. Ao contrário da iniciativa de Paik/Abe que era essencialmente um processador de imagens provenientes de uma câmera de vídeo. Apesar da máquina de Beck possibilitar o acesso a dispositivos externos sua concepção de imagem sintética se direcionava para subjetividade imagética interior do artista na busca de novas direções. O sintetizador, projetado para ser um instrumento performático, possuía a capacidade de gerar em tempo real quatro aspectos referentes a imagem de vídeo: cor, forma, movimento e textura. Beck pensava a televisão como meio expressivo que poderia estar aberto para outras formas de produção de imagens além das formas convencionais objetivas e realistas captadas pelas câmeras. O seu sintetizador não foi concebido como um instrumento para fazer videotapes, mas ao contrário uma máquina que poderia tocar imagens com música.

Softwares de Processamento e Síntese de Imagens

A herança dos sintetizadores baseados em hardwares deixada pelos pioneiros eletroacústicas gradativamente foram substituídos por softwares

que através do processamento digital poderiam realizar manipulações, sínteses e ruidagens imagéticas no seio das artes digitais. Um dos primeiros softwares a realizar essa tarefa foi o Max (agora MAX/MSP/Jitter) - linguagem de programação orientada a objetos, escrita em linguagem C - amplamente utilizado por profissionais da área da arte-tecnologia assistidas por computadores na área da composição algorítmica, manipulação de dados relacionados ao sistema MIDI (interface digital de instrumentos musicais), áudio digital e imagem/vídeo. O nome Max é uma homenagem ao pioneiro da música por computador, o norte-americano Max Matthews. Originalmente o software foi desenvolvido pelo matemático e programador Miller Puckette (1959) no IRCAM de Paris em 1985. Com o fim do interesse dos franceses pelo software, o projetista de software David Zicarelli⁵ fez a revisão, expansão e lançamento do produto no mercado comercial. Por sua arquitetura e seu alto grau de possibilidades, o programa é um dos mais utilizados no campo da performance digital. A sua arquitetura é constituída por um conjunto de blocos que se visualizam graficamente por meio de patches ao invés da programação de código; o que permite ao usuário manipular símbolos gráficos (chamados de “objetos”) nos quais os códigos matemáticos estão embutidos e ocultos que interagem conforme as suas conexões. As conexões entre os objetos dentro patches são realizadas por meio de cabos virtuais visualizados na tela do computador que permitem aos artistas práticas interativas em música, processamento de áudio e multimídia. Lançado nos anos 1990, foi projetado para lidar somente com

5. O lançamento comercial ocorreu em 1990 pela Opcode. Em 1997, a Opcode encerra as suas atividades, mas Zicarelli continuou o desenvolvimento do programa pela sua própria companhia, a Cycling 74. O IRCAM descontinuou o desenvolvimento do software de Puckette no final dos anos de 1990.

informações MIDI de sintetizadores e processadores digitais em razão da pouca capacidade de processamento dos computadores pessoais. Em 1996 Puckette lança de forma independente o software livre *Pure Data* (Pd) seguindo a tradição do modelo desenvolvido anteriormente. O Pd, além de lidar com informações MIDI, faz o processamento de áudio em tempo real. No ano seguinte, a *Cycling 74* lança o *Max/MSP* (Max Sound Processing) que é capaz de fazer o processamento de áudio digital em tempo real sem a necessidade de um hardware externo. Para atender a demanda dos videoartistas, VJs e artistas visuais em um ambiente artístico cada vez mais visualmente orientado, é lançado no ano de 2003 o *Jitter* - um poderoso ambiente de programação visual de processamento que permite ir além das funções básicas de edição de vídeo em tempo real e gráficos tridimensionais, também como mecanismo por trás de inúmeros ambientes interativos como a multimídia.

Outro software representativo no cenário das artes digitais é o *Processing*. Criado em 2001, esse software de código aberto tem por base as capacidades gráficas da linguagem de programação Java, surgida na onda que impactou a cultura e a economia por meio de iniciativas como o sistema operacional Linux. A iniciativa do grupo liderado pelos ex-membros do Grupo de Computação do *MIT Media Lab*, os artistas e designers Casey Reas (1972) e Ben Fry (1975) foi fomentar projetos alternativos para disponibilizar para um número maior de pessoas. Essa postura na contracorrente é decorrência do forte domínio de empresas de softwares como Adobe e Microsoft, que possivelmente controlarão o futuro das ferramentas usadas nas artes. Os autores do software, o definem como:

[...] uma linguagem e um ambiente de programação gratuitos e de código-fonte aberto usados por estudantes, artistas, designers, arquitetos, pesquisadores e entusiastas para aprendizado, prototipagem e produção. O processamento é desenvolvido por artistas e designers como uma alternativa para ferramentas de software proprietárias no mesmo domínio. Ele é criado para ensinar os fundamentos da programação de computadores dentro de um contexto visual e para servir como um caderno de esboços de software e ferramenta de produção profissional. (Reas & Fry, 2007, p. xxii)

A criação de uma linguagem de programação de código aberto, com download livre, possibilitou a um grupo de artistas e designers, que tradicionalmente carecem de habilidades, criar imagens, animações e instalações interativas. Ao aplicar o espírito da inovação de software de código aberto no domínio do artes visuais o crítico de arte e curador Domenico Quaranta (2013, p. 101) afirma que os criadores do *Processing* são figuras anômalas inteiramente desconectadas da noção de artista “carreira”, seguem no caminho do mundo da arte basicamente sem qualquer tipo de economia de mercado, dedicados ao desenvolvimento do conhecimento e a explorar as arenas da mídia digital. Dessa forma o *Processing* oferece uma alternativa aos softwares pagos disponíveis, estimula o interesse e aprimora as habilidades da comunidade de artistas, pesquisadores e designers.

Conclusão

A ideia norteadora desse artigo é mostrar a importância de uma vertente da música contemporânea que inicialmente recusava o contato visual em suas apresentações foi vital para os rumos tomados pelos artistas audiovisualistas contemporâneos. Dessa forma, os sintetizadores de

vídeo mostram uma estreita conexão com a vanguarda musical baseada em tecnologia eletroeletrônica materializada na música eletroacústica. Os modelos de sintetizadores visuais inspirados nos similares sonoros inventados por Robert Moog e Donald Bucla transformou de forma significativa as novas tendências do audiovisual, agora facilitadas pela extrema portabilidade, miniaturização e alta capacidade de processamentos dos equipamentos e softwares atuais que geram, alteram e misturam uma plêiade de imagens em tempo real. Dessa forma, constatamos que a abstração imagética identificada no meio eletrônico tem relação direta com o processo de abstração da composição musical, em particular a música eletroacústica.

Referências

- Chion, M. & Reibel, G. (1976). *Les Musiques Électroacoustiques*. Aix-in-Provence: INA-GRM Edisul.
- Chion, M. (1983). *Guide des Objets Sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris: Edition Buchet-Castel.
- Electronic Video Synthesizer. (s.d). Recuperado de <http://www.vasulka.org/archive/Artists6/Siegel,Eric/ElectronicSynth.pdf>
- Flusser, V. (2008). *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Anablume.
- Kane, B. (2010). *Sound unseen: acousmatic sound in theory and practice*. Oxford: Oxford University Press.

- Lischi, S. (1997). *The Sight of Time: Films and Videos by Robert Cahen*. Pisa: ETS.
- Minkowsky, J. (2014). The New Television workshop at WGBH, Boston. In K. High, S. Hoching, & M. Jimenez. (Eds.), *The Emergence of Video Processing Tools at why it is taught Television Becoming Unglued* (Vol.1). Chicago: Intellect, The University Chicago Press.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media*. Brescia: Link Editions.
- Reas, C. & Fry, B. (2007). *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. Cambridge: The MIT Press.
- Robert Cahen. (s.d.). *Homepage*. Recuperado de <http://robertcahen.com/actualites/category/interview>

Realidad Social en el Arte Mexicano del Siglo XXI: Migración, Violencia de Estado y Exclusión/Inclusión de los Pueblos Indígenas

Aida Carvajal García¹

Introducción: el Arte Social en México

La denuncia social ha existido desde hace algunos siglos en las expresiones artísticas. En el caso mexicano existen evidencias de participación y militancia político y social desde inicio del siglo pasado, como es el caso de los muralistas mexicanos o las manifestaciones plásticas en el período de la revolución. Posterior a estas fechas muchos artistas mexicanos viajaron por Europa y varias regiones del mundo vinculándose con los grandes movimientos de vanguardia.

Durante los años 80 y 90 del siglo pasado el arte social gozó de una mayor exposición en los medios de comunicación masiva y los medios de difusión culturales. Críticos y galeristas divulgaban y financiaban un arte social que se abastecía de las expresiones más actuales para hacer

1. Doctoranda en Arte y Patrimonio por la Universidad de Sevilla.
Profesora de Artes Visuales y Diseño en la Universidad Anáhuac México.
Ganadora de la Beca de Creación Artística por el Gobierno de México Universidad Anáhuac México/Universidad de Sevilla.
E-mail: aidacarvajalgarcia@gmail.com

llegar insondables mensajes al espectador: *happenings*, *performances*, videoartes o *collages* fotográficos son algunos de los medios a través de los cuales, artistas de diversas partes del mundo nos hacían cuestionarnos acerca de problemáticas de la agenda social del momento.

En la actualidad podemos hablar de un arte social, cada vez más visible e interactivo, en contraposición al de períodos anteriores, definido por un fuerte carácter privado, elitista, individualizado y pasivo. La actual denuncia social se ha propuesto apoderarse del espacio público acercándose al ciudadano. Se ha hecho más espontánea, más directa y más congruente con su carácter social. Hoy, derivado de la incursión de las redes sociales en la vida mediática del país, podemos ver la resonancia de muchos proyectos artísticos que circulan en modo viral, debido a que distintos colectivos de artistas han utilizados los medios de comunicación, principalmente los socio-digitales, para conformar un circuito artístico alternativo.

El contexto social del México actual es el de las grandes brechas y agendas pendientes, muchas de ellas entendidas como condiciones estructurales aparentemente naturales y otras que, de no ser atendidas, tienden a convertirse en graves problemas sociales. La crisis migratoria de la última década, la inseguridad y el malestar generado por el abuso de la fuerza y la violencia por parte del estado hacia los ciudadanos y la inclusión/exclusión de los pueblos indígenas en la sociedad, son problemas candentes en la actualidad mexicana y enunciados desde diferentes medios de comunicación. El presente texto se centra en la obra de artistas mexicanos contemporáneos que trabajan en torno a estas tres problemáticas o agendas sociales, explorando las implicaciones y el alcance de lo social a través del arte.

Migración

Ana Teresa Fernández, *Borrando la Frontera*, 2011-2015, intervención

Procedente de Tampico y residente en San Francisco. Esta artista mexicana ha explorado temáticas que abarcan desde cuestionamientos de los diferentes roles y percepciones que se tienen de la mujer en la sociedad, hasta reflexiones sobre elementos identitarios de las comunidades latinas en la zona de la bahía de San Francisco (Holsin, 2015).

Dese 2011 hasta 2015, Ana Teresa trabajó en el proyecto *Borrando la Frontera*, para el que pintó con tonos azules, dos secciones de la valla fronteriza que separa México de Estados Unidos: una en el territorio de Tijuana; Estado de Baja California Norte y otra en la localidad de Nogales, Sonora, donde requirió de la participación de los habitantes de ambos lados de la frontera.

Con anterioridad, se estudió la gama cromática del azul que presentaba el cielo en los dos estados, para aplicar un color similar en la barrera. El resultado final genera, al apreciarlo desde cierta distancia, un efecto ilusorio que hace que la valla desaparezca, como consecuencia de la integración de los tonos azules. En palabras de la propia autora: “De una manera u otra, al momento de esconder algo o quitarlo empiezas a darte cuenta de su presencia” (Reina, 2015).

Las interrogantes que derivan de esta intervención son si las fronteras, económicas, políticas, sociales y culturales son más fáciles de borrar que las ideológicas. Finalmente intentar borrarlas no es posible, por más que se maticen los colores, sólo es un trampantojo.



Figura 1. Borrando la frontera. (A. T. Fernández, 2012).

Guillermo Galindo, *Sonic Borders 2*, 2011-18, performance e instalación multimedia

Guillermo Galindo es un Compositor experimental, arquitecto del sonido y artista performance que comenzó su formación en el Conservatorio Nacional de Música de la Ciudad de México, continuándola en Estados Unidos e India. Durante su amplia trayectoria, Galindo ha experimentado con la música clásica, electrónica y ha construido un sinfín de instrumentos a partir de objetos diversos destinados originalmente para otros usos.

En 2011, junto con el fotógrafo Richard Misrach, comenzó a trabajar en un proyecto en el que recopiló objetos que alguna vez pertenecieron a migrantes que cruzaron la frontera entre Estados Unidos y México (Galindo & Misrach, 2016). Objetos abandonados, recolectados y re-

semantizados, tales como: botellas de agua, latas de conservas, tazas, zapatos o hasta huesos de animales pequeños. Con ellos fue construyendo instrumentos musicales, los cuales fueron exhibidos en varias exposiciones junto a las imágenes de Misrach.

En 2017, compuso con ocho de esos instrumentos², la partitura *Sonic Border II* que fue interpretada en directo por él mismo, a modo de ritual y acompañada nuevamente del material fotográfico de Misrach y otros *objetos fronterizos* o encontrados en lugares donde concurren migrantes. Según su autor: “Los instrumentos mesoamericanos eran talismanes entre mundos, y el sonido de cada instrumento nunca estuvo separado de su esencia, origen y significado” (Artbridgesfoundation.org, 2017).



Figura 2. Sonic Borders 2. (Artishock, 2017).

2. Cada uno con su propio iPod, subwoofer y altavoces

Por lo tanto, esta performance pretende que sean los propios objetos los que cuenten su historia, los que nos conecten con las vivencias de aquellos que en algún momento los poseyeron, desecharon y desaparecieron (Artishock, 2017).

Alfredo Libre Gutiérrez, *Transportapueblos*, 2017, instalación escultórica

El Libre, como se le conoce en el circuito artístico mexicano, es un arquitecto y artista visual tijuanense muy reconocido por los proyectos de arte urbano que ha realizado tanto en territorio nacional como en países del continente americano y Europa. Fue nombrado en 2017 por la revista *Forbes México* como uno de los mexicanos más creativos del mundo (Ayala Noctis, s.f.).



Figura 3. Transportapueblos. (Guzman, 2017).

Pertenece al colectivo dedicado al grafiti *Hecho En México* (HEM), que cuenta con una de las trayectorias más amplias a nivel nacional (Libre HEM, 2016). Tras una estancia en un albergue del Estado de México para migrantes, donde participó como voluntario, decidió materializar su proyecto *Transportapueblos*, sustentado en una idea gestada hacía unos años, que conectaba con las vivencias y necesidades que los diferentes migrantes del sur del país y Centroamérica le habían transmitido.

El resultado fue una instalación escultórica de un coyote de 2.6 metros de altura, construido con madera reciclada y estructura de metal (Reuters, 2017). Este animal, muy recurrente en sus murales, representa al compañero y guía de migrantes en su larga travesía. La escultura fue ensamblada en la estación de trenes *Lechería* en el Estado de México, uno de los lugares más peligrosos para los migrantes que transbordan, ya que el lugar se encuentra en abandono y con frecuencia son asaltados y violentados.

El coyote cuenta con un mapa situado en la espalda que contiene un amplio listado de albergues y números de emergencias. En la cola, se colocaron baldas para depositar alimentos, medicinas y demás utensilios necesarios para el viaje.

Esta obra, que formaría parte de un proyecto de nueve instalaciones, pretende por un lado reconocer la figura del migrante como un valioso transmisor de cultura y tradiciones y por otro fomentar el activismo y altruismo desde el arte ante problemáticas sociales.

Erika Harrsch, *Under the Same Sky... We Dream*, 2017, instalación multimedia

Esta artista visual mexicana ha residido en diferentes ciudades de Europa y América Latina afincándose, en los últimos años en Nueva

York. Trabaja tanto técnicas tradicionales como tecnológicas aplicadas estas últimas en videoperformances e instalaciones multimediales.

En 2017, Harrasch, desarrolló el proyecto “*Under the Same Sky... We Dream*” en el que profundiza sobre la situación de los jóvenes latinos recluidos en los centros de detención de migrantes. Para ello ocupó una amplia sala oscura, separada por una pantalla en la que se silueteó un fragmento de la frontera sur de Estados Unidos (akc/Notimex, 2018).

En la pantalla se proyectaron fotografías del cielo a la vez que un audio emitía fragmentos de la *Ley Dream*³ interpretados por la cantante de jazz mexicana Magos Herrera. A ambos lados de la pantalla, colchones y mantas térmicas junto a un catálogo fotográfico de imágenes fronterizas, invitando a los participantes a acomodarse en ellos.

Bajo el mismo cielo... soñamos, pretende generar en el espectador una dramatización empática hacia sus protagonistas: los niños y adolescentes migrantes ilegales retenidos en centros de detención.

Para ello se reprodujo el mismo entorno lúgubre, frío y austero utilizando elementos idénticos, como las mantas *mylar* y colchones militares, generando con ello una sensación de abandono y desasosiego que se contraponen a la esperanzadora *Ley Dream* que envuelve la sala con el audio de la voz de Magos Herrera y las imágenes de un cielo azul entre nubes que se alejan a gran velocidad, como un futuro esperanzador que se desvanece (Harrsch, 2018).

La oscuridad que pretende atraparlos y la luz con la que sueñan. Bajo el mismo cielo, unos se recrean y a otros se les va la vida.

3. Acrónimo del inglés: *Development, Relief and Education for Alien Minors Act* (Ley de fomento para el progreso, alivio y educación para menores extranjeros) árbol.



Figura 4. Under the Same Sky. We Dream. (Bric Arts Media, 2018).

Betsabeé Romero, *Tu huella es el camino, Tu Bandera es de Paz*, 2017, instalación

Es una reconocida artista visual mexicana, nacida en la Ciudad de México. En su producción podemos encontrar desde piezas de arte objeto hasta videoarte, siendo especialmente conocidas sus instalaciones.

Las temáticas acometidas por Betsabeé, giran en torno a problemáticas sociales del país, como son el caso de la migración o el mestizaje (Romero, s.f.). También es muy particular en su manufactura, la fusión de elementos conducentes al reconocimiento visual de dichas problemáticas, fusionados a otros de índole simbólico, y que pretenden poner de manifiesto la identidad nacional a través de sus rituales religiosos o de tradiciones mexicanas.



Figura 5. Tu huella es el camino, Tu Bandera es de Paz. (Betsabée Romero, s.f.).

Para su instalación *Ayate Car*, efectuada en el año 1997, Romero ubicó un coche Ford Victoria 55 en Tijuana junto a la frontera con Estados Unidos. El coche aparece varado en la arena e intervenido en su exterior con motivos florales pintados al óleo. En el interior, se pueden apreciar a través de las ventanas, 10.000 rosas rojas secas (Birbragher-Rozencwaig, s.f.). La movilidad migrante parece estar presentes y referidas por medio del objeto elegido y su ubicación. Por otro lado, la identidad migrante podemos reconocerla mediante la intervención exterior, las flores secas y el título⁴: referencias a la aparición de la Virgen de Guadalupe. Estamos ante lo que podría fungir como un altar de Día de Muertos que

4. *Ayate* en una tela de fibra de maguey, palma o algodón, y que en este caso hace referencia a la portada por el indio Juan Diego, donde se plasmó la imagen de la Virgen de Guadalupe.

implora a la esperanza, la búsqueda y materialización de un sueño y la invocación de un milagro en sus vidas.

Tu huella es el camino, Tu Bandera es de Paz es su instalación más reciente en la que retoma la migración fronteriza entre Tijuana y EE. UU. En esta ocasión, ocupó territorio de ambos países, estableciendo 50 astas con banderas blancas a cada lado de la frontera (Bautista, 2017).

Enhebradas a mitad de las astas, hormas de zapatos de madera, intervenidas mediante surcos definiendo la forma del pie, heridas y frases esperanzadoras que nos acerca al sentir del migrante. En palabras de la propia Betsabeé:

Es un homenaje a todos los migrantes que cruzan y han cruzado la frontera entre México y Estados Unidos por razones de trabajo. Personas que con enormes esfuerzos personales y familiares lo han arriesgado todo para ofrecer su mano de obra, su disposición de aprender, sus ganas de encontrar una salida a situaciones difíciles que los forzaron a migrar. Un homenaje a los migrantes que han abierto camino y que nos han enseñado a mexicanos de uno y otro lado a resistir y a caminar con paso firme por el sendero del trabajo y de la amistad con otros pueblos y culturas (Bautista, 2017).

Violencia de Estado

Rafael Lozano-Hemmer, *Nivel de confianza*, 2015, instalación interactiva

Es un artista electrónico nacido en la Ciudad de México, cuyas propuestas estéticas integran elementos arquitectónicos, performáticos e instalativos. Ha realizado intervenciones públicas en el continente

americano, europeo y asiático, participando en bienales con instalaciones a gran escala (Antimodular Research, 2019).

Lozano-Hemmer utiliza la tecnología como un medio de inagotables posibilidades con las que interactuar con el público. El artista afirmó en una entrevista:

Hay que utilizar la tecnología en el arte para criticar, resistir, dialogar, buscar situaciones poéticas. No podemos separarla de nosotros. Marshall McLuhan ya lo señalaba al afirmar que no es posible desligarnos de la tecnología porque es como una segunda piel (Ferreyra, 2018).

En 2008 realizó *Voz Alta* en el marco del 40 aniversario de la matanza de estudiantes en Tlatelolco⁵, para el cual situó un megáfono en el centro de la Plaza de las Tres Culturas, donde se invitaba a los transeúntes a participar expresando su sentir ante el recuerdo de la masacre.

De forma simultánea a la captura y amplificación de las voces, un cañón de luz conectado al megáfono iluminaba la plaza y a su vez otros tres estaban dirigidos a diferentes puntos representativos de la Ciudad de México, traduciéndose las verbalizaciones en efectos lumínicos; aumentando la intensidad de la luz cuanto mayor era el volumen del sonido. Cuando no había participación, se reproducían audios radiofónicos recuperados del momento histórico (tdm, 2019).

Nivel de confianza es una instalación interactiva en la que retoma un episodio reciente en la violación de los derechos humanos por parte

5. Asesinato de estudiantes participantes del movimiento estudiantil y demás personas que se hallaban el 2 de octubre de 1968 en la Plaza de las Tres Culturas por parte de las fuerzas de seguridad de la Ciudad de México.

del Estado mexicano: la desaparición forzada de los 43 estudiantes normalistas de Ayotzinapa⁶.

Lozano nuevamente solicita la participación del público para dotar de significación a esta pieza que consta de una pantalla digital con los retratos oficiales de los 43 estudiantes y una cámara de reconocimiento facial (Monica, 2015).



Figura 6. Nivel de confianza. (Lozano-Hemmer, 2015)

Al situarse el asistente frente a la pantalla, su retrato aparecerá junto al del estudiante que el software reconozca con mayor coincidencia morfológica. Rafael Lozano utiliza la tecnología del reconocimiento

6. Suceso que tuvo lugar en el estado de Iguala durante la noche del 26 de septiembre a la madrugada del 27 de septiembre de 2014, en el que diversos miembros de la policía y el ejército mexicano atentaron contra estudiantes de la Escuela Normal Rural de Ayotzinapa en unos altercados vinculados con las manifestaciones por la conmemoración de la matanza de estudiantes del 68. El conflicto generó 27 heridos, 9 personas fallecidas y 43 estudiantes desaparecidos.

facial como un recurso de la mirada y las neuronas espejos a manera de afirmación. El reconocernos en el rostro del otro, es empatizar con su dolor, su ausencia y el vacío que genera su desaparición.

Colectivo Rexiste, *Fuiste Tú Duarte*, 2015, pintura mural

Rexiste es un proyecto colectivo anónimo formado por miembros del movimiento #YoSoy132⁷. Desde 2014, tras la desaparición forzada de los 43 estudiantes normalistas en Ayotzinapa, el colectivo se ha expresado habitualmente a través de estenciles, carteles, “pintas”⁸ o murales, denunciando los abusos hacia la ciudadanía y violaciones de los derechos humanos por parte del gobierno mexicano.

El 22 de octubre de 2014, apenas tres semanas después de la desaparición de los estudiantes normalistas, intervinieron en la Plaza de la Constitución⁹ con 30 litros de pintura y tres rodillos, trazando a gran escala la frase “Fue El Estado” (Colectivo Rexiste, 2014). Frase que terminó virilizándose y convirtiéndose en *hashtag*.

En 2015 crearon #Droncita, “la primera dron grafitera de México”. Fue presentada de forma inaugural en un vídeo a través de la plataforma YouTube en la que aparece suspendida en el aire disparando pintura roja sobre un estencil del entonces presidente Enrique Peña Nieto, completándose con la frase “Que Se Vaya”.

7. Movimiento surgido en 2012 en la Universidad Iberoamericana, tras las protestas de estudiantes por la visita del entonces candidato del Partido Revolucionario Institucional (PRI) a la presidencia y posterior presidente de la República Mexicana, Enrique Peña Nieto.

8. Tipografía o grafitis pintados a gran escala.

9. También conocida como *El Zócalo*, donde se encuentran la Catedral Metropolitana, el Palacio Nacional, el Antiguo Palacio del Ayuntamiento y el Edificio de Gobierno.

En la actualidad, se encuentran recaudando fondos para la investigación y el desarrollo de las funciones del dron, del que se espera, pueda realizar grafitis programados. El Colectivo se comprometió a abrir su código y compartir el hardware y software para que se pueda clonar el dron (Jones, Paint remover: Mexico activists attempt to drone out beleaguered president, 2015).

El tag monumental *Fuiste Tú Duarte* se formalizó en el año 2015 en la colonia Narvarte, Ciudad de México, frente a la vivienda donde tuvo lugar el multihomicidio de: el periodista Rubén Manuel Espinosa, la activista Nadia Vera, la maquilladora Yesenia Quiroz, la joven colombiana Mile Martín y la empleada doméstica Alejandra Negrete.

Rubén Espinosa fue un reconocido corresponsal del reputado semanario Proceso; durante años estuvo dando seguimiento a la supuesta vinculación del entonces gobernador de Veracruz Javier Duarte con el crimen organizado, casos de corrupción y atentados contra la libertad de expresión.

Nadia Vera, antropóloga, activista y defensora de los derechos humanos, hospedó a Espinosa en su casa de la Ciudad de México tras las amenazas recibidas en el estado de Veracruz.

El día del asesinato los homicidas simularon en la escena del crimen un ajuste de cuentas involucrando a la modelo colombiana para desviar la atención mediática. Hasta la fecha, el crimen sigue sin resolverse, sin embargo, las manifestaciones y reclamos no han cesado exigiendo justicia y verdad a las autoridades de la Procuraduría General de Justicia (Zavaleta, 2018).

Reexiste y ortos colectivos culturales, políticos y defensores de los derechos humanos han insistido desde entonces en usar expresiones

artísticas para señalar de manera concreta y directa la participación de Duarte y la complicidad del Estado en el crimen.



Figura 7. Fuiste Tú Duarte. (Colectivo Rexiste, 2016).

Colectivo Nos Hacen Falta, ReverdeSer, Huellas de la Memoria, Comité 68, Familiares en Búsqueda de María Herrera, Red de Eslabones por los Derechos Humanos y Plataforma Somos una América Abya Yala, *A 10 años de su Guerra Resistimos con la Memoria*, 2016, intervención-performance

El 11 de diciembre de 2016 a las 11 de la mañana en la explanada del Monumento a la Revolución tuvo lugar la intervención *A 10 años de su guerra Resistimos con la Memoria*. Esta acción fue ideada por diferentes colectivos mexicanos vinculados con víctimas de desapariciones forzadas que participaron de forma activa acompañados de numerosos voluntarios. Se trazaron siluetas con cal delineando contornos

de cuerpos de diferente sexo, edad y posición, emulando los escenarios de hallazgos policiales de víctimas mortales.

El evento tuvo una duración de 8 horas durante las cuales se pudo escuchar música y se realizaron mas de 400 siluetas con los nombres de algunos de los desaparecidos (Somos Abya Yala, 2016).



Figura 8. A 10 años de su Guerra Resistimos con la Memoria. Cuartoscuro citado en (Mena, 2017).

La acción tuvo como principal objetivo denunciar las consecuencias ocasionados por la lucha entre el gobierno y el narco. La guerra del estado mexicano contra el narcotráfico tuvo su origen en 2006 al inicio del mandato del presidente panista Felipe Calderón con el fin de hacer frente a la violencia vertida por la lucha entre los cárteles¹⁰ del país.

10. Organización criminal armada destinada a la venta de drogas.

Durante el sexenio posterior la batalla se agudizó al grado de militarizarse las calles “según cifras oficiales, la nación cerró 2015 con 27.887 desaparecidos y sumó más de 152.000 asesinatos entre diciembre de 2006 y 2015” (Agencia EFE, 2016).

En palabras de los principales dirigentes de los colectivos convocantes:

durante estos años el crimen organizado, las empresas extractivas y las autoridades de todos los niveles y de todos los partidos actúan como uno mismo. Ya sea por acción, omisión o consentimiento, el Estado mexicano se ha convertido en un aparato de guerra contra la sociedad, que no sólo ha sido eficiente en combatir el crimen organizado, sino que ha dado todas las facilidades para que éste siga creciendo (Roman, 2016).

Redretro México D.F., *Estación Destitución*, 2016, intervención

Redretro es un proyecto de arte urbano integrado por artistas y voluntarios anónimos que opera desde hace más de 10 años en varias ciudades del mundo, interviniendo en los medios de transporte públicos mas concurridos, como es el caso del metro, modificando la señalética original, por símbolos y mensajes subversivos que cuestionan y evidencian las problemáticas sociales y políticas de cada ciudad.

Como ellos mismos establecen en su página de internet, su objetivo es crear un *Sistema de Transporte Onírico*, a través de un espacio de significación paralelo mediante *copy paste* analógico, procesado de un modo digital.

La primera intervención registrada por el colectivo tuvo lugar en el metro de Madrid en 2008. En colaboración con el colectivo “Toxic

Lesbians”, y con motivo de dar una mayor visibilidad a las lesbianas en el marco del Día del Orgullo Gay, sustituyeron algunas letras en los nombre de las estaciones, como fue el caso de “Astilleros” que pasó a llamarse “Tortilleras” y “Santo Domingo” a “Santa Dominga” (Redretro, 2008).

El metro de la Ciudad de México ha sido uno de los lugares en los que más acciones se han desarrollado en los últimos años: sus 195 estaciones, tipografías y logos, creadas por el diseñador gráfico Lance Wyman (Rios, 2016), así como la amplia agenda social que aqueja al país han servido de pre-texto y nexo de unión simbiótico entre los integrantes originales y los artistas mexicanos que se han sumado al colectivo.

“Estación Destitución” fue una intervención realizada el 15 de septiembre de 2016, día en que se celebra de la Independencia mexicana, y en la cual, el presidente de la nación sale al balcón del Palacio de Gobierno vestido con la banda presidencial haciendo sonar las campanas y emitiendo el tradicional grito de independencia. Redretro aprovechó el momento histórico para resignificar el letrero de la estación “Constitución de 1917” sustituyéndolo por la palabra “Destitución” y cambiando el logotipo de la pluma y el pergamino por una silueta caricaturizada del presidente de la República, Enrique Peña Nieto. El ejercicio estético, pretende “irrupir en la memoria del espacio público interfiriendo y resignificando en un modo performativo, clandestino y efímero para provocar resonancias, ondas y ecos que alteren la cotidianidad” (Vargas Alvarez, 2017, p. 235).



Figura 9. Estación Destitución. (Redretro, 2016).

Zamer, Serie Zombi. Los aparatos ideológicos del Estado, 2015-17, linograbado y caligrafía

Marco Antonio Zavala Mercado “Zamer” es un joven grabador mexicano cuyo discurso tiene como eje principal la denuncia social y política de México. Cuenta con formación académica en Artes plásticas y filosofía y es miembro fundador del colectivo “María Pistolas”, en el que a través de diversas técnicas gráficas difunden en espacios públicos y privados prácticas *artistas* de denuncia social. Al igual que sus principales referentes, los grabadores mexicanos Guadalupe Posadas y Leopoldo Méndez, utiliza las cualidades expresivas del grabado en

relieve y la estética originada en los períodos revolucionarios, para plasmar demandas actuales de justicia ciudadana (Montiel, 2017).

En 2015, comienza una serie de retratos en linograbado, intervenidos con caligrafía que emula el ruido visual que generan la saturación mediática y las noticias falsas. Este proyecto, titulado *Zombi. Los aparatos ideológicos del estado*, es un ensayo visual actualizado del libro homónimo de Louis Althusser¹¹.

La palabra zombi proviene de la religión vudú de África, aludiendo a personas fallecidas que resucitan mediante un ritual efectuado por un hechicero o chamán, quedando su voluntad a merced de éste. Este concepto, se ve reforzado por la sensación de angustia que provocan los personajes amordazados con cuerdas que parecen limitar sus sentidos y movilidad, coartando con ello su libertad de expresión.

Según el propio autor, este trabajo pretende representar: “el aparato hegemónico que domina la sociedad a través de los aparatos represivos que son la policía, los militares, las cárceles y a nivel ideológico, con la manipulación de la educación, la familia, la cultura y los medios de comunicación” (Barrera, 2016).

Paradójicamente, el empleo de los medios de comunicación y sus narrativas ideológicas son los mismos que le permiten al autor desde una visión crítica, denunciar los fallos del sistema y el modelo capitalista. Con ello se evidencia que los medios, desde una apropiación y empoderamiento artístico, tienen una multidimensionalidad ética más allá de la visión que en su momento tuvo Althusser; he ahí su carácter revolucionario.

11. Filósofo marxista francés, autor del libro “Los aparatos ideológicos del estado”

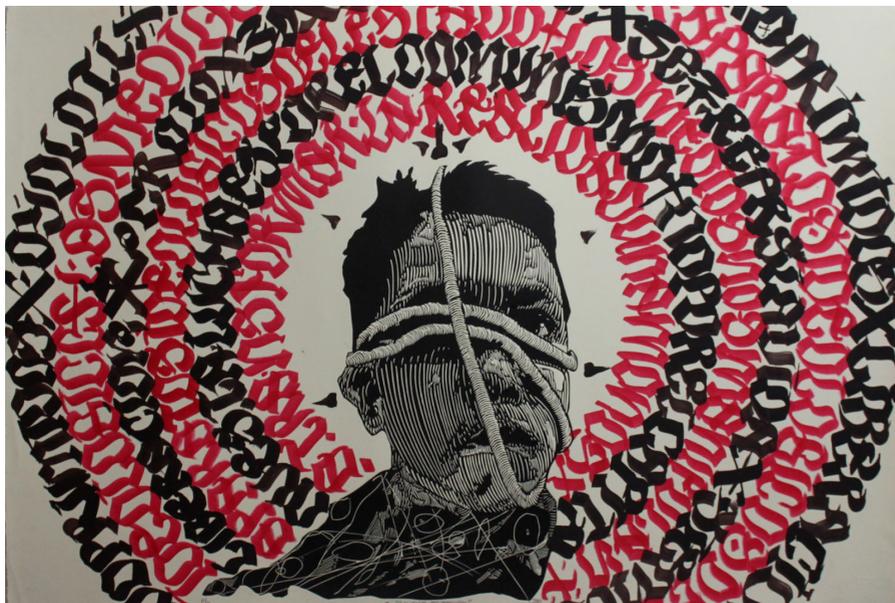


Figura 10. Zombi. Los aparatos ideológicos del Estado. (ZamerZamer, 2017)

Inclusión/exclusión de los Pueblos Originarios

Lapiztola, *Sembremos sueños y cosechemos esperanzas*, 2016, pintura mural

Es un colectivo de arte urbano activista oaxaqueño formado por dos diseñadores gráficos y un arquitecto. Surgió en 2006 tras los conflictos ocasionados por la violenta represión que sufrieron los maestros del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación durante el gobierno del presidente panista Vicente Fox, y que dejó a una Oaxaca inmersa en el miedo, la confusión y la impotencia ante el abuso de las fuerzas de seguridad del Estado (Appel, 2016). El principal propósito perseguido

por el colectivo fue el de establecer un diálogo libre y sin fronteras con la población urbana y rural de la región. Problemáticas del contexto socio-político mexicano, como las consecuencias del crimen organizado y las desapariciones forzadas de líderes políticos y activistas, los llevaron a cubrir grandes extensiones de muros y vagones de tren a través de murales procesados con collages fotográficos y plantillas (Jones , 2015).

Una característica presente en la mayor parte de la producción artística de Lapiztola, es la estética e iconografía de la cultura y los pueblos originarios de México. Es el caso del mural “Sembremos sueños y cosechemos esperanzas”, dedicado a la activista mixteca por los derechos humanos Alberta “Bety” Cariño, asesinada por un grupo de paramilitares en San Juan Copala, Oaxaca, en abril de 2010 (Código DH, 2015). La composición está protagonizada por una niña de rasgos e indumentaria indígenas, que sostiene en sus manos un corazón del que florecen tres campanillas. Todos los elementos hacen referencia a la cultura y al folclore mexicano; como las flores de cempasúchil, que remiten a los rituales de Día de Muertos o el cromatismo intenso, como el azul Coyoacán¹², heredados del México Colonial. Sobre su falda aparece una leyenda que alberga parte de un discurso de Bety Cariño, del que se extrajo la frase que da nombre al mural.

12. Expresión coloquial para referirse en el argot mexicano al color Azul Cobalto.



Figura 11. Sembremos sueños y cosechemos esperanzas. (Desinformémonos, 2015).

“Sembremos sueños y cosechemos esperanzas” es un manifiesto político/estético que pretende reivindicar a los grandes olvidados de la modernidad: las mujeres, los pueblos originarios, las comunidades rurales y los pobres.

Fernando Palma, *Guex Liu, Kuu Ñunro Totlalhuan*, 2017, instalación interactiva

Nacido en Milpa Alta, Ciudad de México. Comenzó su formación como ingeniero industrial, complementándola con licenciatura y maestría en artes, desempeñadas en universidades del Reino Unido, donde residió durante largo tiempo (SOMA, 2017).

Gran defensor de la lengua náhuatl, el medio ambiente y la cultura prehispánica. Sus instalaciones escultóricas son un híbrido de lo analógico; que hace referencia a lo ancestral, y lo tecnológico; a lo coetáneo.

La exposición retrospectiva *Guex Liu, Kuu Nūnro Totlalhuan*, cuyo nombre, al igual que el título de sus instalaciones, es en idioma náhuatl, tuvo lugar en el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca y recopiló las piezas más emblemáticas de su trayectoria. En ella figuran *assemblages* robotizados contruidos con diversos elementos simbólicos de la cultura mexicana, como semillas, plumas y diversos retales (MoMA, 2018).



Figura 12. Guex Liu, Kuu Nūnro Totlalhuan. (Dupuis, 2018).

Fernando Palma nos hace reflexionar sobre la relación existente entre lo tradicional y lo actual, utilizando conceptos aparentemente

contrapuestos que paradójicamente ensamblados, manifiestan una fuerte codependencia conceptual y estética: como el lenguaje ancestral y lenguaje informático; lo estático y lo dinámico; lo sencillo y lo sofisticado (Matias, 2017).

Esta remezcla es testimonio de la hibridación cultural a la que están expuestos los pueblos originarios en los entornos transmodernos, recreando ambientes que evocan escenas casi apocalípticas o distópicas.

Maruch Méndez, *Las Tres Niñas*, 2015, instalación escultórica

Maruch Méndez Pérez es una artista indígena chiapaneca que sólo habla la lengua mayense Tzotzil, lo cual no fue un obstáculo para dar a conocer su obra en varios estados de la República Mexicana, EUA y Europa (Galería MUY, 2015). Polifacética, espiritual y mística. Maruch alterna su labor como pastora, curandera, madre de seis hijos adoptivos y escultora.

Recuperando la tradición prehispánica de modelar y cocer figuras antropomorfas de barro al fogón, Maruch Méndez nos narra a través de sus teatrales representaciones, antiguas leyendas tzotziles transmitidas de forma oral (Montoya, 2015). Esto supone un testimonio valiosísimo como recipiente y transmisor de la memoria histórica de los pueblos originarios.

Las Tres Niñas es una instalación escultórica que personifica un viejo relato que narra la historia de tres jóvenes que pastoreaban ovejas junto a una roca sagrada, donde deciden sembrar un árbol, una palma y una piedra.



Figura 13. Las Tres Niñas. (Montoya, 2015).

A pesar de las advertencias de una voz, proveniente de un pozo, que les ordenó detener dicha labor, las niñas continuaron al observar que todos los elementos sembrados crecían a una velocidad extraordinaria. Como castigo a su desobediencia, el pozo las convirtió en cueva, piedra y roca ante el dolor de sus padres que, al presentirlo, acudieron al lugar sagrado (Galería MUY, 2016).

Todos los personajes aparecen representados en una misma escena en lo que podría parecer la maqueta del escenario de una obra teatral. La sencillez y austeridad formal contrastan con la expresividad y complejidad narrativa, brindándonos una materialización llena de simbología de la cosmovisión de los pueblos originarios.

Claudia Fernández, *Árbol Cósmico*, 2013, instalación

Proviene de una familia dedicada a diferentes disciplinas vinculadas con las Artes Visuales. Es licenciada por la escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM¹³ y ha sido beneficiaria, en varias ocasiones, con la beca de creación artísticas otorgada por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (C. Fernández, 2013).



Figura 14. *Árbol Cósmico.* (Museo Experimental El Eco, s.f.)

13. Universidad Nacional Autónoma de México.

En su producción, podemos encontrar desde técnicas tradicionales, como la pintura, hasta videoarte o instalaciones. En ésta última disciplina, Claudia Fernández ha podido desarrollar proyectos de índole social, como el estudio y difusión de la identidad cultural y estética de los pueblos indígenas mexicanos, en particular, de los huicholes¹⁴.

El pueblo Huichol es muy conocido en las artes populares mexicanas por el uso de chaquiras¹⁵ de colores en sus ornamentos, pero, además, posee una cultura muy rica en referentes cromáticos¹⁶ y simbólicos inspirados en la observación e interpretación espiritual de la naturaleza.

Árbol Cósmico es una instalación compuesta por tres piezas: Árbol Cósmico, formada por un gran Ojo de Dios¹⁷ cuya estructura es una cruz de madera enterrada, en su base, por un montículo de piedras. *Tecorral* recrea un recinto rectangular formado por paredes de piedras de unos 70 cm de altura, traídas del estado de Morelos. Y por último Árbol de la Vida, constituido por figurillas de artesanía de todo el continente, extraídas de la colección permanente de la UNAM (Museo Experimental el Eco, 2013). Esta reconfiguración simbólica y estética pretende elevar a una categoría artística (utilizando códigos del arte contemporáneo), las artesanías, los rituales y los amuletos; en síntesis, busca resemantizar y estetizar la vida, cultura y cosmogonía de los pueblos indígenas latinoamericanos.

14. Etnia originaria de México mayoritaria en el Estado de Nayarit.

15. Pequeñas cuentas elaboradas en su origen con jade, turquesa y pizarra. Actualmente se producen el plástico.

16. Su expresión cromática alude a estados superiores de conciencia.

17. Amuleto Huichol en forma de rombos de colores circunscritos en una cruz. Simbolizan los cinco puntos cardinales.

Laura Anderson Barbata, *Intervención: Índigo, 2007-2011, performance*

Es una artista multidisciplinar que vivió sus primeros años en la Ciudad de México y Mazatlán¹⁸. Ha participado en residencias artísticas y obtenido becas que la han llevado a trabajar a lugares como la amazonia venezolana, Caribe o Noruega. Fue académica en La Esmeralda¹⁹ y en la actualidad reside en Brooklyn, donde confecciona y escenifica sus proyectos más recientes (Anderson Barbata, s.f.).

Anderson, muy interesada por la identidad cultural de los pueblos nativos, en especial de las comunidades afrodescendientes de América Latina, muestra además un exquisito gusto por ennoblecer las peculiaridades de sus rituales, tradiciones e indumentarias.

Creadora del término *Transcomunalidad*, que utiliza para determinar un espacio público, sin fronteras, en el que la hibridación y el mestizaje cultural generan nuevas identidades estéticas e iconográficas. Con ese concepto desarrolló su trabajo *Moko Jumbies*²⁰. *Oaxaca y Nueva York* para el que contó con la colaboración de artesanos indígenas del textil inspirados en los trajes originales de los danzantes caribeños (Rollins Cornell Fine Arts Museum, 2016).

Entre los años 2007-2011, realizó una serie de performances en Nueva York y Oaxaca en la que colaboraron una comunidad de zancudos afrodescendientes neoyorkinos, los *Brooklyn Jumbies*, que desfilaron por

18. Ciudad perteneciente al estado de Sinaloa, México.

19. Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”, Ciudad de México.

20. Bailarines zancudos caribeños afrodescendientes, que utilizan atuendos coloridos y máscaras de carnaval.

las calles, portando los llamativos ropajes elaborados con anterioridad, acompañados de los Zancudos de Zaachila.

Intervención: Índigo es su performance más reciente. Al igual que con *Moko Jumbies. Oaxaca y Nueva York*, previamente, Anderson diseñó un amplio repertorio de vestuario inspirado en *La danza de los Diablos*²¹ de Guerrero, reiterando cromáticamente en uso del pigmento color azul índigo.



Figura 15. Intervención: Índigo. (Anderson Barbata, 2019)

El azul índigo o añil, es un color asociado por culturas antiguas a la espiritualidad, a la justicia y a la protección; todo ello será reclamado alegóricamente por las raíces afroindioamericanas a través de una performance pública por las calles de Nueva York, en la que nuevamente

21. Danza afromexicana proveniente de comunidades afrodescendientes de la Costa Chica del estado de Guerrero.

marcharon los Brooklyn Jumbies, ataviados con las vestiduras azul índigo (Ledesma, 2019).

Danzas, textil y rituales, se apoderan del espacio público para reclamar su identidad ancestral y evidenciar la exclusión que al día de hoy siguen afectando a las comunidades afrodescendientes.

Referencias

Agencia EFE. (2016, 11 de Diciembre). A 10 años de la “guerra contra el narco” jóvenes reclaman por muertos y desaparecidos. *La Opinión*. Recuperado el 29 de Abril de 2019, en <https://laopinion.com/2016/12/11/a-10-anos-de-la-guerra-contra-el-narco-jovenes-reclaman-por-muertos-y-desaparecidos/>

akc/Notimex. (2018, 27 de Abril). *Erika Harrsch y Magos Herrera exponen en Nueva York*. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, en <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/artes-visuales/erika-harrsch-y-magos-herrera-exponen-en-nueva-york>

Anderson Barbata, L. (s.f.). Laura Anderson Barbata [Blog]. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, en <http://www.lauraandersonbarbata.com/>

Anderson Barbata, L. (2019, 25 de Enero). Intervención: Índigo [Blog]. Recuperado el 22 de Julio de 2019, en <https://terremoto.mx/intervencion-indigo/>

Antimodular Research. (2019). Biografía del artista [Blog]. Recuperado el 9 de Abril de 2019, en <http://www.lozano-hemmer.com/bio.php>

Appel. (2016, 14 de Enero). Colectivo Lapiztola: arte urbano desde el campo de batalla (I). *Muro Street Art*. Recuperado el 19 de Enero de 2019, en <http://murostreetart.com/2016/01/14/colectivo-lapiztola-arte-urbano-desde-el-campo-de-batalla/>

Artbridgesfoundation.org. (2017). *Border Cantos / Sonic Borders Richard Misrach Guillermo Galindo*. Recuperado el agosto de 2018, en <https://artbridgesfoundation.org/wp-content/uploads/2018/06/Border-Cantos-Sonic-Borders-brief.pdf>

Artishock. (2017, 01 de Septiembre). Guillermo Galindo Crea Odas para los que Cruzan las Fronteras. *Artishockrevista*. Recuperado el 25 de Junio de 2019, en <https://artishockrevista.com/2017/09/01/guillermo-galindo-documenta-14/>

Ayala Noctis, M. (s.f.). “El Transportapueblos”, un abrazo y guía para los migrantes del sur. *Clarimonda*. Recuperado el 23 de Agosto de 2018, en <http://clarimonda.mx/2017/06/06/el-transportapueblos-un-abrazo-y-guia-para-los-migrantes-del-sur/>

Barrera, A. (2016, 23 de Agosto). Zombi, una crítica a la manipulación mediática. *Lado B*. Recuperado el 29 de Mayo de 2019, en <https://ladobe.com.mx/2016/08/zombi-una-critica-la-manipulacion-mediatica/>

Bautista, V. (2017, 8 de Octubre). Betsabeé Romero; tributo al migrante. *Excelsior*. Recuperado el 4 de Marzo de 2019, en <https://www.excelsior.com.mx/expresiones/2017/10/08/1193335#view-1>

Betsabeé Romero. (s.f.). Tu Huella es el Camino, Tu Bandera es de Paz [Blog]. Recuperado el 26 de Junio de 2019, en <https://www.betsabeeromero.com/tuhuellaeselcamino>

Birbragher-Rozencwaig, F. (s.f). El arte a partir del objeto urbano. *Letra Urbana al borde del olvido*. Recuperado el 4 de Marzo de 2019, en <http://letraurbana.com/articulos/el-arte-a-partir-del-objeto-urbano/>

Bric Arts Media. (2018). Erika Harrsch: Under the Same Sky... We Dream. Recuperado el 25 de Junio de 2019, en <https://www.bricartsmedia.org/art-exhibitions/erika-harrsch-under-same-sky%E2%80%A6we-dream>

Colectivo Rexiste. (2014). Pinta monumental “Fue El Estado”. *Rexiste*. Recuperado el 2 de Mayo de 2019, de <https://rexiste.org/post/107326632417/pinta-monumental-fue-el-estado-en-el-z%C3%B3calo-de>

Colectivo Rexiste. (2016). Tag monumental “Fuiste Tú Duarte” frente a la casa en la Narvarte, donde fueron ejecutadxs Nadia, Alejandra, Mile, Yesenia y Rubén. *Rexiste*. Recuperado el 26 de Junio de 2019, en <https://rexiste.org/post/126883993897/tag-monumental-fuiste-t%C3%BA-duarte-frente-a-la-casa>

Codigo. (2015, 09 de Abril). Nivel de confianza, de Rafael Lozano-Hemmer. *Revista Código*. Recuperado el 26 de Junio de 2019, en <https://revistacodigo.com/arte/nivel-de-confianza-de-rafael-lozano-hemmer-ayotzinapa/>

Código DH. (2015, 29 de Octubre). Nuestra solidaridad con el colectivo de arte urbano Lapiztola. *CODIGODH*. Recuperado el 19 de Enero de 2019, en <https://codigodh.org/2015/10/29/nuestra-solidaridad-con-el-colectivo-de-arte-urbano-lapiztola/>

Desinformémonos. (2015, 23 de Octubre). Borra gobierno de Oaxaca mural de Lapiztola inspirado en Bety Cariño. *Desinformémonos*.

Recuperado el 27 de Junio de 2019, en <https://desinformemonos.org/borra-gobierno-de-oaxaca-mural-de-lapiztola-inspirado-en-bety-carino/>

Dupuis, D. (2018, 6 de Abril). Guex Liu, Kuu ñunro, Totlalhuan, Nuestra tierra, Our land: Fernando Palma at MACO, Oaxaca, Mexico. *Terremoto*. Recuperado el 27 de Junio de 2019, en <https://terremoto.mx/fernando-palma-at-maco-oaxaca-mexico/>

Fernández, A. T. (2012). Ana Teresa Fernández. Recuperado el 25 de Junio de 2019, en <https://anateresafernandez.com/borrando-la-barda-tijuana-mexico/borrando05/>

Fernández, C. (2013, 1 de Mayo). Claudia Fernández. Recuperado el 5 de Febrero de 2019, en <http://claudiafernandez.squarespace.com/about/>

Ferreya, J. P. (2018, 26 de Mayo). Rafael Lozano-Hemmer, un humanista tecnológico en Montreal. *El País*. Recuperado el 8 de Abril de 2019, en https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800_320201.html

Galeria MUY. (2015, 10 de Agosto). Mujeres del barro. Recuperado el 21 de Enero de 2019, en <http://www.galeriamuy.org/album/barro/>

Galeria MUY. (2016, 25 de Mayo). Oxib tsebetik por Maruch Mendez [Archivo de video]. Recuperado el 22 de Enero de 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=DdkhAN6N6T8>

- Galindo, G., & Misrach, R. (2016). *Border Cantos*. Recuperado el 22 de agosto de 2018 en <http://bordercantos.com/>
- Guzman, M. (2017, 7 de junio). *Figura 3. Transportapueblos Fuente: Carlos Prieto y Javier Gómez citados en (Manuel, s.f.)*. Recuperado el 13 de agosto de 2019, en <https://expansion.mx/nacional/2017/06/07/un-coyote-mexicano-ayudara-a-los-migrantes-que-intentan-cruzar-hacia-eu>
- Harrsch, E. (2018, Mayo). *Under the Same Sky: Video-Sound Installation*. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de Erika Harrsch: <http://www.erikaharrsch.com/index.html>
- Holsin, J. (2015). *Borrando la frontera*. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de Ana Teresa Fernández: <http://anateresafernandez.com/borrando-la-barda-tijuana-mexico/>
- Jones , S. (2015, 5 de Febrero). *El arte callejero de México cuenta historias de dolor, ira y resistencia*. Recuperado el 21 de Enero de 2019, de The Guardian: <https://www.theguardian.com/global-development/2015/feb/05/mexico-oaxaca-murals-lapiztola-street-art-murals>
- Jones, S. (2015, 15 de Octubre). *Paint remover: Mexico activists attempt to drone out beleaguered president*. Recuperado el 2 de Mayo de 2019, de The Guardian: <https://www.theguardian.com/global-development/2015/oct/15/mexico-droncita-rexiste-collective-president-enrique-pena-nieto>
- Ledesma, I. (2019, 22 de Enero). *Intervención: Índigo*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de Artishok Revista de Arte Contemporáneo: <http://artishockrevista.com/2019/01/22/intervencion-indigo/>

Libre HEM. (2016). *Libre HEM*. Recuperado el 23 de Agosto de 2018, de <http://librehem.com.mx/>

Lozano-Hemmer, R. (2015). *level of Confidence*. Recuperado el 10 de enero de 2019, de Lozano-Hemmer.com: http://www.lozano-hemmer.com/level_of_confidence.php

M. A. (s.f.). “*El Transportapueblos*”, un abrazo y guía para los migrantes del sur. Recuperado el 25 de Junio de 2019, de Clarimonda: <http://clarimonda.mx/2017/06/06/el-transportapueblos-un-abrazo-y-guia-para-los-migrantes-del-sur/>

M. N. (2015, 23 de Junio). *Nivel de confianza: una pieza de Rafael Lozano Hemmer*. Recuperado el 9 de Abril de 2019, de Centro de Cultura Digital: <http://editorial.centroculturadigital.mx/articulo/nivel-de-confianza-una-pieza-de-rafael-lozano-hemmer>

Matias, P. (2017, 14 de Diciembre). *El artista nahua Fernando Palma, en el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca*. Recuperado el 21 de Enero de 2019, de Revista Proceso: <https://www.proceso.com.mx/515092/el-artista-nahua-fernando-palma-en-el-museo-de-arte-contemporaneo-de-oaxaca>

Mena, C. G. (2017, 21 de Agosto). *Guerra ‘antinarco’ ha dejado 160 mil muertos: Ong*. Recuperado el 27 de Junio de 2019, de La Jornada: <http://aniversario.jornada.com.mx/ultimas/2017/08/21/guerra-antinarco-ha-dejado-160-mil-muertos-ong>

MoMA. (2018). *Fernando Palma Rodríguez In Ixtli in Yolloitl, We the People*. Recuperado el 20 de Enero de 2019, de MoMA: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4963>

- Montiel, B. M. (2017, 14 de Noviembre). *Zamer. Arte y Grabado Subversivo*. Recuperado el 29 de Mayo de 2019, de Estilo Mexicano: <https://www.estilomexicano.com.mx/blogs/arte/zamer-arte-y-grabado-subversivo>
- Montoya, G. (2015, 18 de Agosto). *Mujeres del Barro... de Amatenango y Chamula para el Mundo*. Recuperado el 22 de Enero de 2019, de Enheduanna De leonas y libelulas: <http://www.revistaeneduanna.com.mx/especiales/mujeres-de-barro-de-amatenango-y-chamula-para-el-mundo/>
- Museo Experimental el Eco. (2013, 15 de Noviembre). *Árbol Cósmico*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de Museo Experimental el Eco: <http://eleco.unam.mx/eleco/exposicion/arbol-cosmico/>
- Museo Experimental El Eco. (s.f.). *Árbol Cósmico, Claudia Fernández*. Recuperado el 27 de Junio de 2019, de Museo Experimental El Eco: <http://eleco.unam.mx/eleco/exposicion/arbol-cosmico/>
- Redretro. (2008, 27 de Junio). *Redretro Les™ Con Toxic Lesbians [MAD. JUNIO 2008]*. Recuperado el 15 de Mayo de 2019, de Redretro Sistema de Transporte Onírico: <http://www.redretro.net/node/18>
- Redretro. (2016, 13 de Noviembre). *#OpSilencio [México] 2016*. Recuperado el 27 de Junio de 2019, de Redretro: <http://www.redretro.net/node/73>
- Reina, E. (2015, 21 de Octubre). *Una artista borra la frontera de Estados Unidos y México*. Recuperado el 27 de Agosto de 2018, de El País/Cultura: https://elpais.com/cultura/2015/10/21/actualidad/1445464640_661129.html

- Reuters. (2017, 7 de junio). *Un Coyote Mexicano Ayudará A Los Migrantes Que Intentan Cruzar Hacia EU*. Recuperado el 23 de Agosto de 2018, de Expansión.com: <https://expansion.mx/nacional/2017/06/07/un-coyote-mexicano-ayudara-a-los-migrantes-que-intentan-cruzar-hacia-eu>
- Rios, V. (2016, 13 de Julio). *Redretro: subversión bajo tierra*. Recuperado el 15 de Mayo de 2019, de Hipertextual: <https://hipertextual.com/2016/07/redretro>
- Rollins Cornell Fine Arts Museum. (2016, 16 de Enero). *Transcomunidad: Laura Anderson Barbata, colaboración más allá de las fronteras*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de Rollins Cornell Fine Arts Museum: <https://www.rollins.edu/cornell-fine-arts-museum/exhibitions/2016/transcomunalidad.html>
- Roman, J. A. (2016, 9 de Diciembre). *Organizaciones civiles convocan a manifestarse para exigir el fin de la guerra contra el narco*. Recuperado el 29 de Abril de 2019, de La Jornada: <https://www.jornada.com.mx/2016/12/09/politica/004n2pol>
- Romero, B. (s.f.). *Betsabeé Romero, artista plástica*. Recuperado el 4 de Marzo de 2019, de Betsabeé Romero: <https://www.betsabeeromero.com/>
- SOMA. (2017, 5 de Abril). *Fernando Palma*. Recuperado el 20 de Enero de 2019, de SOMA: <http://somamexico.org/es/calendario/fernando-palma>
- Somos Abya Yala. (2016, 16 de Diciembre). *México: A 10 de años de su guerra RESISTIMOS CON LA MEMORIA*. Recuperado el 29 de Abril de 2019, de Somos Abya Yala: <http://somosunaamerica.com>

org/2016/12/16/mexico-a-10-de-anos-de-su-guerra-resistimos-con-la-memoria/

tdm. (2019). *Voz alta. Rafael Lozano-Hemmer*. Recuperado el 9 de Abril de 2019, de tdm: <http://t-dm.com/voz-alta-rafael-lozano-hemmer/>

Vargas Alvarez, S. (2017). Una cartografía histórica: usos públicos de la historia en el metro de Ciudad de México. En S. Vargas Alvarez (Ed.), *Histori(a)fuera: ensayos sobre políticas de la memoria y usos públicos de la historia* (pp. 209-244). Bogotá, Colombia: Fundación Publicaciones La Sorda.

ZamerZamer. (2017, 21 de Febrero). *Zombi los aparatos ideológicos del estado*. Recuperado el 27 de Junio de 2019, de Zamer Zamer: <http://ethernozamer.blogspot.com/2017/02/zombi-los-aparatosideologicos-del.html?m=0>

Zavaleta, N. (2018, 31 de Julio). “*No nos vamos a callar*”: familiares y amigos de Rubén Espinosa al exigir justicia por caso Narvarte. Recuperado el 7 de Mayo de 2019, de Proceso: <https://www.proceso.com.mx/545215/no-nos-vamos-a-callar-familiares-y-amigos-de-ruben-espinosa-al-exigir-justicia-por-caso-narvarte>

Arqueología del *Selfie*, Apuntes para una Ontología de las Nuevas Visualidades del *Yo* en la Era Digital

Jorge Alberto Hidalgo Toledo¹

Confirmando el *Yo* ante los Otros²

La selfie la hago porque el 99% del tiempo estoy sola. Cuando salgo a pasear; y otras actividades, y de repente pienso ok voy a tomar una pic sólo de un paisaje, una escultura, etc., cuando perennizas ese momento de que estuviste allí. (Sujeto Informante Socio digital³ 72, Texcoco, Texcoco, México)

La historia del hombre, es la historia misma de su representación. La voluntad absoluta de *ser*, y *ser reconocido* a perpetuidad, quedó plasmada

-
1. Investigador del CICA, Universidad Anáhuac.
Doctor en Comunicación Aplicada por la Universidad Anáhuac.
E-mail: jhidalgo@anahuac.mx
 2. Verbalización del Sujeto Informante Socio digital 1, de lo que para él significa el *selfie*. Ciudad de México, México.
 3. Los 84 informantes socio digitales citados en el presente trabajo participaron en un foro digital de discusión situado dentro de Facebook con la intención explícita de colaborar en el estudio indicando las motivaciones detrás de la pregunta: ¿Qué significa para ustedes un *selfie* y qué gratificaciones genera? La intención era la verbalización autoconsciente o empleando a una tercera persona para la construcción de una ontología del *selfie* enunciada desde los usuarios. Aun cuando se tiene el consentimiento de los participantes se decidió guardar su anonimato.

desde hace más de 40 mil años en aquellas pinturas rupestres de manos marcadas en las cavernas de *El Castillo* y *Maltravieso* en España y *Le Portel* en Francia. Esas marcas identitarias espurreadas con pigmentos eran en principio un testimonio de presencia y a su vez un amuleto.

La totalidad de la imagen, parafraseando a Roland Barthes (2015), nos dio cuenta de la totalidad de aquél ser humano y su deseo de reconocimiento. Ese primer *auto registro fragmentado* nos sirve de antecedente para explicar esa necesidad de reconocimiento, proyección y testimonio de la especie humana (Lewis-Williams, 2008).

El Hechicero danzante, pintura rupestre realizada en el Paleolítico Superior, al interior de la cueva de *Les Trois Frères*, en Francia (hacia el 15,000 a. C.), es quizá el primer autorretrato del que tenemos registro. Esa auto representación de un chamán, dio cuenta, más que de una figura zoomórfica, del contexto sociocultural que se vivía en la época. En la figura del chamán quedaron grabados: los trances alucinatorios; los fenómenos entópticos; las danzas rituales el sistema de relaciones y creencias; las motivaciones ulteriores... la imagen se tornó en un sistema de atracción, en un deseo de materialización y posesión.

La imagen, desde sus inicios, se convirtió en un velo; en una interfaz entre el *otro mundo* y el nuestro. La representación simbólica pretendía vincular al sujeto con los “otros”. Lo importante no era la imagen sino el gesto. Lo sagrado no era la imagen sino el intento de conexión. De ahí el carácter sagrado de la imagen (Clottes & Lewis-Williams, 2010).

Ese poder mágico de la imagen se trasladó con los siglos a un poder evocativo, conmemorativo, de remembranza, de exaltación heroica, de devoción, de pretensión didáctica, de comprensión de sentires... de empatizar con el sentimiento y el ojo del *otro*.

La representación en el arte se fue puliendo hasta llegar a niveles de un virtuosismo inusitado. La pintura llegó a pretender ser un espejo del mundo. Se copiaron con tal precisión los detalles que quien contemplaba no podía dudar haber estado ahí. Tal fue el caso de Jan Van Eyck quien en el óleo *El matrimonio Arnolfini*, representó con científica exactitud notarial cada detalle sellándolo con su firma sobre el espejo diciendo: *Johannes de eyck fui hic (Jan van Eyck estuvo presente)* (Gombrich, 2002, p. 243). La imagen y el artista con ello se convirtieron en un testigo ocular y en un registro/memoria del mundo. Esta pretensión de retratar el mundo se ve claramente en *La pesca milagrosa* de Konrad Witz, donde todo lo que el espectador podría contemplar, existe.

Copiar con fidelidad el mundo y hacer de cada estampa un espacio contemplativo donde pudiera apreciarse con sumo detalle, la dignidad y belleza de cada persona y lugar retratado, fue el corazón de la obra de Durero; quien en sus famosos *Autorretratos*, logró la ilusión de proximidad entre el que contempla y lo contemplado.

La imagen acercó lo imaginario a lo real; expandió el sentido de la vista hacia el sentido simbólico. La posesión y traslado de la imagen, tuvo con el paso de los siglos, la intención de llevar consigo el mundo representado.

El poder de crear la imagen conlleva el poder de leerla y decodificarla. La decodificación de la representación es un descubrir por completo el mundo y los secretos que oculta.

El retrato en el arte, se expandió con el nuevo medio de la fotografía desde sus inicios. Cada imagen se tornó en una cerradura que abría

la puerta a un mundo interior fabuloso. Tal fue el caso de los *haigas*⁴ (Martín, 2016) en la España de la posguerra civil y los retratos notariales de Virxilio Viéitez que daban cuenta del buen uso del recurso enviado por los familiares que habían triunfado en América (Sanmorán, 2017).



Figura 1. Los haigas de Virxilio Viéitez. (Sendón & Suárez Canal, 1998)

En esta arqueología del retrato se pretende dar cuenta que con el paso del tiempo se construyó una *narrativa del yo*. La imagen sirvió desde siempre como portavoz identitario, como validador consensual de los sujetos y situaciones retratadas. Las escenas, objetos y personas documentaron al igual que las pinturas, las representaciones sociales, cosmovisiones y motivaciones de las sociedades retratadas.

La imagen, en esos autorretratos ha sido desde siempre un médium, una interfaz para mediar lo etéreo del alma humana y explicitar su densidad y dignidad (Hidalgo Toledo, 2018).

El retrato, más que dar cuenta de un sujeto o un paisaje, muestra la desnudez esencial (Barba, 2013), materializa lo simbólico y dota de un

4. Fotografías tomadas por encargo que pretendían mostrar al mundo que se tenía el mejor auto, el más grande y caro que había.

cuerpo semántico los imaginarios y flujos situados. Congela en toda la extensión de la palabra las motivaciones y sentimientos de la sociedad.

La fotografía, *hardware* y *software* a la vez, como en el caso de Viéitez, articuló al individuo, sus condiciones y necesidades de adscripción y pertenencia y sirvió de impronta para el *impulso de prestigio* en una España hambrienta de aprobación y reconocimiento social. La reproducción mecánica y democratización de la fotografía, convirtió a la imagen en una arena de competencia, un territorio de disputa de la aprobación social. Con esto, la imagen pasó de ser un medio, a un fin en sí misma. El medio, se volvió mensaje. Su materialidad evidenció la competencia por aparentar y ganar estatus, por impresionar a los demás, por ganar la admiración y el respeto. Con ella se evidenció que importaba más que la gente los admirara por la riqueza proyectada que por la riqueza misma que poseían (Harris, 2000). Detrás de cada imagen, se registró el esfuerzo por ascender.



Figura 2. Los Nuevos haigas. Propia tomadas de la web

Ahora bien, ¿qué significado tiene el *autorretrato* para los usuarios digitales?, ¿qué tipo de nuevas gratificaciones produce la autoimagen?

Millones de *selfies* se toman, publican y almacenan diariamente en plataformas como Facebook e Instagram. Pues como afirma el SISD15:

“No comparto mi vida, comparto lo que quiero que se sepa de mi vida y con una determinada narrativa, la cual no da cuenta de lo que sucede fielmente, sino que retoma los aspectos más positivos. Es decir, procuro crearme una imagen pública positiva, como creo que intuitivamente lo hacemos o intentamos hacer todos en los espacios comunes o públicos. Me parece que en general nos auto promovimos, sólo que hay algunos que saben hacerlo mejor que otros”. (Sujeto Informante Socio digital15, Ciudad de México, México)

El *selfie* se ha convertido en la unidad semántica de la *postfotografía*. Los hipermedios se han vuelto extensiones de la identidad; *constelaciones mediáticas del yo*. La necesidad de ver y ser visto ha detonado una Economía del Panóptico; una economía basada en la representación, en el uso de la imagen para expresarse, para mimetizar, denunciar, estetizar, ubicarse en el tiempo y el espacio; comunicar éxitos y fracasos; para evidenciar el paso del tiempo.

El presente texto explora desde la Ciberetnografía, la Antropología Cultural, la Hipermediatización y la Ecología de Medios las nuevas visibilidades y su impacto en la reconfiguración del individuo. Se exploran las diferentes tipologías del *selfie* y las identidades hipermediales que de ello derivan.

El *Selfie* como un *Yo Aspiracional* y el *Like* como Reafirmación de las Aspiraciones⁵

El selfie, es el “yo” como protagonista de una breve historia que modula lo que espero que la gente piense de mí. (Sujeto Informante Socio digital 4, Ciudad de México, México)

¿Cómo entender al autorretrato en la era de la postfotografía? ¿Desde dónde entender el *selfie*? ¿Cómo decodificarlo más allá de las referencias históricas de la ontología de la imagen? Entre las múltiples categorizaciones teóricas que podemos encontrar del autorretrato digital o *selfie* lo podemos conceptualizar como una narrativa del *Yo*, propia de Internet (Murolo, 2015), en la que el sujeto se autotoma estratégicamente una fotografía para mostrarse, definirse y legitimarse ante los otros buscando con ello más de una gratificación a la vez (Hidalgo Toledo, 2018).

No obstante, revisando la literatura al respecto podemos encontrar algunas otras acepciones teóricas del *selfie* que responden a entenderlo como:

1. *La actitud narcisa del que vive exacerbando su propia imagen.* Esta dimensión ubica a la imagen como un engaño; como un objeto seductor y de poder, vinculando la fotografía con la belleza y el control que de ésta deriva. Bajo esta premisa, la imagen opera como un estupefaciente que entumece y aletarga, que en modo enfermizo enamora de sí mismo al protagonista. La imagen como narcosis; como una obsesión proyectiva por la persona que se ve a sí misma en sus extensiones y sufre un vértigo que lo atrapa y lo autoconsume (McLuhan & Ducher, 2009).

5. Verbalización del Sujeto Informante Socio digital 2, Ciudad de México, México

2. *La reproductibilidad y multiplicidad del Yo para situarse en el mundo.* A diferencia de la acepción de Walter Benjamín quien afirmaba que la imagen al reproducirse perdía su aura, su “aquí y ahora”. Las personas quieren dejar en la posteridad la marca, el sitio, el territorio. La imagen se vuelve constancia; registro notarial; testimonio de un evento; recorte de la realidad, testigo codificado del “comparto, luego existo”. La imagen se vuelve una forma de documentación de la vida; una forma de interrumpir la experiencia para enmarcar el momento. “Es una extensión de cómo hemos aprendido a poner en pausa la vida y nuestras conversaciones para documentarla” (Turkle, 2013).
3. *La proyección individual y colectiva del Yo.* La imagen se vuelve en una proyección/creación identitaria; en una práctica de comunicación y significación; en una estrategia de enunciación del *yo* en la que los individuos, manipulando el plano expresivo buscan producir efectos de sentido en la manera como quieren ser percibidos. El *selfie*, por tanto, se vuelve *show del yo*; en un espectáculo; en un proceso de producción, circulación y consumo de las significaciones de la vida misma (Moreno Barreneche, 2019).
4. *La temporización editada de la realidad.* La vida presencial es editada y compartida temporalmente como una práctica social de construcción de uno mismo en los múltiples escenarios. La visibilidad de la vida, ver y ser visto, es una forma de participación social, de apropiación del discurso mediático para extender la vida social, la cotidianeidad (Morduchowicz, 2012).
5. *La hipermediatización de la acción colectiva.* Las personas emulan las estrategias mediáticas de creación y posicionamiento de marca llevándola al plano individual apelando al *Personal Branding*. La imagen y su carácter seductor y estratégico se vuelve un encuadre, una utilería escenográfica para la colocación de un producto llamado persona. La objetivización de la persona apela a la legitimización y búsqueda de fans. El *yo digital* se suma a la narrativa de las celebridades y las marcas que buscan la interacción con sus

audiencias como un termómetro de aceptación y validación consensual. El *selfie* nos vuelve a todos populares, estrellas del cielo digital. (Hidalgo Toledo, 2011).

6. *La estetización del yo y la vida cotidiana.* El *selfie* en su propio formato y narrativa se presenta como un vehículo de armonización del mundo, como una firma estética que intenta resignificar espacios, acciones, prácticas y lugares. Visibilizar es una forma de embellecer o de dotar a los objetos y sujetos de un orden estético y a su vez axiológico. Así se crea un nuevo orden visual, nuevos estereotipos de lo “agradable”, “lo atractivo” y lo “valioso”. Encuadrar el mundo en una pantalla, es una vía de sensualización. Todo lo visible se vuelve deseable, atractivo, coleccionable, memorable, parte del mito y de la fantasía. Todo se vuelve parte de la telaraña y las estrategias de seducción y ataque del algoritmo. (Lipovetsky, Serroy, & Prometeo Moya, 2016).

La simulación metadiscursiva de la realidad. Nos encontramos ante una generación hiperconectada y conexionista, que combina el uso de medios e hipermedios para expresarse, producir, divertirse, consumir, “promoverse”, compartir su estado anímico, captar tendencias nacionales e internacionales. El espacio mediático y el digital se han vuelto espacios fundamentales para “crear presencia”; se han vuelto *vitriñas del yo* (Carrión, 2016). Los medios buscan convertirse en la industria de la experiencia, ahí se vive una doble historia: la de la apariencia y la simulación; y un metadiscurso: “ésta es la realidad” (Baudrillard, 1988).

En la Era Digital y de la Socialización particularmente en plataformas como Facebook, Instagram y Pinterest se han replicado los *consumos y despilfarros conspicuos* (Veblen, 2002). La alteración cosmética de las escenas son parte de la nueva competencia visual que busca la aprobación y el *like*.



Figura 3. Acepciones del selfie. Elaboración propia

Por el *selfie*, nos terminamos consumiendo los unos a los otros. Pasamos de consumir productos, servicios, medios y contenidos a consumir perfiles; las imágenes del *otro*. La rivalidad escénicas y visuales se fundamenta antropológicamente en la inseguridad, la soledad y el aburrimiento. Y éstas a su vez rearticulan la ecología mediática y las nuevas condiciones económicas.

Por tanto, ver y consumir al *otro*, observar sus flujos comunicativos y agencias digitales hicieron de la *postfotografía* el capital de valor de la *Economía del Panóptico*. Este nuevo modelo económico es el que da soporte a esta nueva fase del capitalismo centrado en lo tecnológico, el ocio y el entretenimiento que ya Martel denominaba *Capitalismo hip* (2011).

Este *potlach digital* (Hidalgo Toledo, 2018) se ha convertido en un ritual cotidiano, en un dispositivo universal; en una *interfaz cultural* (Manovich, 2012) que ha asegurado la producción, distribución

y almacenaje del nuevo capital simbólico del continente digital. Así tenemos que los hipermedios cumplen con nuevos roles y funciones que podríamos categorizar en tres:

- *Función ritual.* Los hipermedios se han vuelto: Un canal de entretenimiento y compañía; un hábito y una rutina; una vía de relajación y evasión; una vía de escape del aburrimiento, del trabajo y las obligaciones (particularmente aquellas que no son relevantes y significativas para el sujeto) y una actividad de conveniencia.
- *Función social.* Los medios se tornaron en una alternativa para: la exploración de la realidad; la expresión de acciones y actitudes personales con el fin de obtener validaciones consensuales; la búsqueda de consejo; la identificación con actores sociales relevantes o inspiracionales en sus vidas; detonar temas de conversación; divertirse a distancia con los pares; la integración social y sentirse parte de una comunidad de significación; la superación de la soledad; elevar su condición personal, familiar y espiritual; situarse en perspectiva con los otros.
- *Función instrumental.* Los medios en sí mismos permite a sus usuarios sentirse: que resuelven aspectos cotidianos de la vida; excitados, psico-emocionalmente; afines a temas, actitudes y situaciones que viven sus pares; implicados en los temas de actualidad; anclados a la realidad y con una visión más intersubjetiva que impuesta por los medios de comunicación; constructores de contenido; co-partícipes en la construcción de estilos de vida relevantes, significativos y cooperativos.

La virtualización del sujeto explicita y exhibe, multidimensiona, nos vuelve a todos telespectadores y protagonistas. El sujeto y los *otros* se volvieron su propio bien de consumo; cada mensaje vertido en los

hipermedios es un desdoblamiento; una posibilidad de rehacer la vida una y otra vez; es una puesta en escena.

Los hipermedios aumentaron la notoriedad de las personas, actualizaron la imagen, vincularon afectivamente a los consumidores, les permitieron proyectarse, compartir al mundo una imagen de sí mismos, ser “estrellas” de un segundo mundo, cinematografiaron al individuo y su relación con el mundo

El otro significativo es ahora guion y código, es densidad narrativa. Como afirma el SISD19:

“La gente comparte en las redes apariencias, lo que la gente puede ver de ti es lo que la gente le da valor. El poder demostrar algo con imágenes y que sea agradecido con *likes* ha sustituido muchas conversaciones. Y por lo mismo comparten su vida a través de la red. Además de que creo que la gente usa su dispositivo como trinchera, desde ahí ataca, piensa, siente, etc. En la frontera digital se permite todo y el estar cara a cara no o más bien, ya no” (Sujeto Informante Socio digital 19, Huixquilucan, Estado de México).

Contexto, Tamaño y Cartografía. Hacia una Tipología del *Selfie*

Es la versión de mí que quiero que el otro posea. Le estoy diciendo cómo quiero que me interprete y lo que quiero de mí que conozca. Creo que la gratificación está en la certeza, certeza de que el otro entiende de mí lo que yo quiero. Ya no nos gusta dejar a la libre interpretación del otro nuestro ser. (Sujeto Informante Sociodigital 6, Huixquilucan, Estado de México, México)

Sin embargo, ¿la circularidad expresiva del *selfie* buscando legitimación es idéntica en todas sus formas? El individuo que busca mos-

trarse y emplea la imagen como testigo ha complejizado la narrativa del autorretrato. Ser médium, medio y mensaje en la era de la postfotografía comprende múltiples estrategias. A continuación, se presenta una tipología de *selfies* que puede ayudar a la construcción arquetípica de la misma.

La rivalidad de los *haigas digitales* se evidencia en las múltiples acepciones de autorretrato que hoy existen:

1. *Selfie*. Autorretrato individual que puede ser de cuerpo entero; posando y angulado buscando un *autoframing* identitario.
2. *Usies*. Forma de denominar a los *selfies* grupales.
3. *Powerselfie*. *Selfie* en el que el protagonista es un personaje público o celebridad.
4. *Brofie*. *Selfie* para expresar complicidad con algún amigo.
5. *Youie*. *Selfie* de otra persona.
6. *Girlfie*. *Selfies* grupales de 3 o más mujeres.
7. *Multiselfie*. Collage de varios *selfies*.
8. *Selfeye*. Autorretrato de un ojo
9. *Belfie*. *Selfies* de cuerpo, trasero y no cara.
10. *Footfie*, *selfeet* o *shoefie*. *Selfies* de pies y contexto en el que se ubican.
11. *Legsie*. Autofoto de las piernas dejando ver el entorno.
12. *Hairfie* o *helfie*. *Selfie* del corte de cabello.
13. *Beardie*. Autofoto de la barba.
14. *Carfie*. *Selfies* hechos en el automóvil.

15. *Selfie friendly*. *Selfies* hechos en el automóvil con los amigos.
16. *Hotelfie*. *Selfies* realizados en la habitación de un hotel.
17. *Selfbeach*. *Selfies* para presumir el destino vacacional.
18. *Felfie*. *Selfie* en un ambiente rural o con paisajes naturales.
19. *Jelfie* o *photobomb*. Foto grupal en la que la persona se suma sin invitación.
20. *Jobfie*. *Selfie* en el entorno laboral.
21. *Drelfie*. *Selfie* bebido.
22. *Mom selfies*. Autorretrato de la madre en primer plano con sus hijos.
23. *Petfie*. *Selfie* de mascotas mostrando escenas del hogar.
24. *Petselfiez*. Simulación de *selfie* con una mascotas.
25. *Couplie*. *Selfie* en pareja
26. *Bragfie* o *braggie*. *Selfie* en el que se busca alardear de actividades o posesiones.
27. *Foodie*. *Selfies* de comida.
28. *Selfit* o *welfie*. *Selfies* tomados en gimnasios o haciendo ejercicio.
29. *Shelfie*. *Selfie* de objetos en una estantería o ventana.
30. *Bedfie*, *Morningselfie* o *bedstragram*. *Selfie* tomado en la cama al despertar.
31. *Aftersex*. *Selfie* en pareja después de tener relaciones sexuales.
32. *Frontback*. *Selfie* en el que el sujeto fotografiado está viendo al autor.
33. *Pregnantselfie*. *Selfies* para mostrar los cambios en el embarazo.

34. *Breasfie*. *Selfie* amamantando al hijo.
35. *Divorceselfie*. Autofotos para anunciar la separación.
36. *Dronie*. *Selfie* tomada con un dron.

El *selfie* y la fotografía de perfil, son el imperio del *yo* en las redes socio digitales. Son el territorio del sujeto en primer plano; del espejo que *encuadra* el mundo y refleja el instante pretendiendo con ello visibilizar la propia *agenda*. La *selfie* es el lenguaje. En ella como se muestra en la Ilustración 3, donde se tipifican los *selfies*, el *yo* navegante digital se torna en un discurso geolocalizado.



Figura 4. Los tipos de selfie. Elaboración propia

El *yo* auto situado, auto editado y auto curado es el capital de las nuevas visualidades; el *yo* en el *selfie* es lenguaje (Carrión, 2016), codificación y decodificación; es el *yo* navegante, discursivo y geolocalizado. El *selfie* se adhiere a la fábrica de las experiencias y el catálogo de los *momentos*⁶ que registran Facebook, Google, Twitter o Instagram. O como señala el SISD20:

“Compartir tu vida en una red implica el retroceso a nuestro ente primitivo, es dejar constancia de una vida, con libre interpretación de nuestro receptor, son nuestra nueva cueva de Altamira. Buscamos la trascendencia totémica y la inmortalidad ficticia”. (Sujeto Informante Sociodigital 20, León, Guanajuato, México)

Saberse observado obligó a la justificación y búsqueda de validación. *Ver* y *saberse visto* detonó la *vigilancia cooperativa* (Hidalgo Toledo, 2009) en las comunidades virtuales y de significación donde todos se validan y celebran. La ley discursiva detrás de la publicación y actualización de perfiles es la de la representación que busca reciprocidad; donar *likes* para que me den *likes*, es la performatividad que estimula el flujo incesante de búsqueda de prestigio. Acumular “me gusta” es acumulación de riqueza.

La ley discursiva de la publicación y actualización de perfiles apela a la búsqueda de las siguientes gratificaciones: reciprocidad, donación de likes, búsqueda de prestigio acumulación de “me gustas”, poste to-

6. Modelo de negocio de las compañías digitales que registran más que la actividad, lo que esta práctica significa para los usuarios. Opera mediante el reconocimiento facial, la identificación de usuarios y la agrupación de imágenes, mediante inteligencia artificial. Todos los que vivieron el “momento” tendrán una copia de las imágenes tomadas en una especie de álbum social.

témico, reputación y legitimidad, transferencia simbólica, aprobación social, autoexplotación y personal *branding*.

Los sujetos han hecho de la *identidad hipermedial* (Hidalgo Toledo, 2011) plasmada en sus perfiles, un poste totémico. La altura y audacia de su trazo se mide en plataformas como *Klout* en función de lo que comunican e impactan a sus rivales. Hoy un perfil en Facebook, Instagram o Pinterest es un centro de producción y transferencia simbólica. Esta práctica cultural es un estilo de vida en la que el éxito se mide con la moneda de cambio de la aprobación social. Esta ostentación competitiva se alimenta de la expectativa de devolución. Por tanto, la auto explotación disfrazada de *personal branding* para alimentar sus *identidades hipermediales*, es una de las consecuencias de este circuito económico. En esa lógica discursiva quien se jacta del orgullo del *otro*, es troleado. Quien viola la norma de reciprocidad y redistribución será siempre una amenaza para el equilibrio de la comunidad.

Apuntes para una Ontología del *Selfie*

El selfie es una reafirmación de la personalidad ante la masa; una especie de autorecuperación del yo-sujeto. (Sujeto Informante Socio digital 13, Ciudad de México, México)

La imagen digital sedujo al mundo y alimentó la *pulsión escópica* (Gubern, 2007); migró de la búsqueda de la perpetuidad del papel (del *rastros almacenado, rastros memoria*) a lo efímero del bit (*rastros dialó-*

gico). De la materialidad a la condición angélica⁷ (Fernández Collado & Hernández Sampieri, 2004), descarnada y software del sujeto/objeto representado.

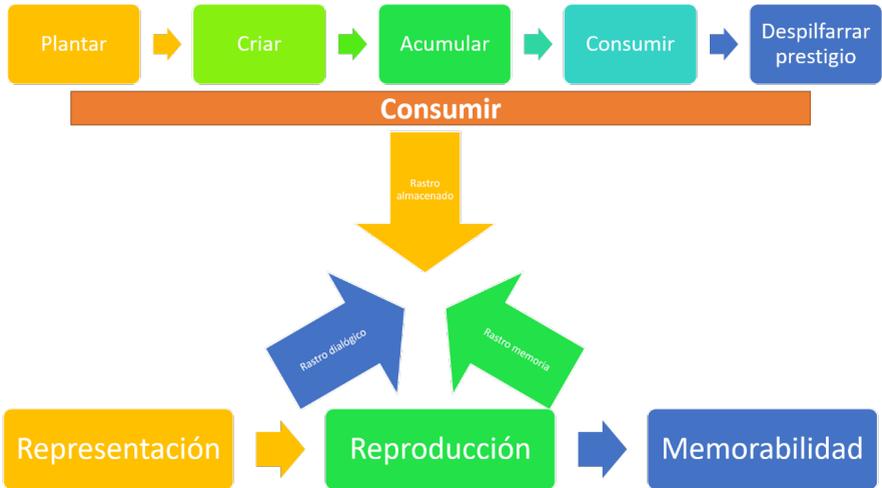


Figura 5. Las motivaciones del selfie. Elaboración propia

La facilidad en el manejo de los dispositivos móviles de registro gráfico instantáneo y la publicación inmediata en redes sociales detonó la abundancia y *despilfarro conspicuo*; generándose así más imágenes que las que se ven, publican, generan rituales, almacenan y consumen (Foncuberta, 2017). Hoy la fotografía expandió su condición de representación, reproducción y memorabilidad a registro conceptual, espejo inmediato, seductor, narcisista, experiencial y de orden conversacional.

La vida *postline* y el *postindividuo* colocan al selfie como un registro del “soy yo”, “lo necesito”, “aquí estuve yo”, “mi nueva adquisición”,

7. Metáfora retomada de McLuhan quien afirmaba que “la era electrónica angeliza al hombre, lo descarna y lo convierte en Software”

aquí hemos estado (Sued, 2018). El *selfie* busca ser una rebelión contra la masificación y la uniformidad, colocando elementos simbólicos al yo, para diferenciarse. En sí el selfie es un signo de autoposición. Como afirma el SISD18:

“En estos tiempos la imagen digital es paralela a la real, sólo que con una diferencia notable, la viralidad, si bien es cierto que nos permite “mostrar nuestra mejor cara”, también podemos quedar sepultados; es por esto que se recomienda que ni por error se suban fotos en las que se ve que se han pasado las copitas o con poca ropa. De igual modo está prohibido expresarnos mal o quejarnos del compañero de trabajo o de algún jefe en nuestro muro. La imagen digital es mucho más que una foto, es como nos perciben en las redes (nuestro comportamiento) y esto traspasa a la vida real”. (Sujeto Informante Socio digital 18, Toluca, Estado de México)

El autorretrato digital otorgó valor a la *identidad hipermedial* creada en los entornos sociodigitales. Cada una de sus imágenes terminan por organizar, semantizar y regular sus interacciones (Sued, 2018).

El individuo digital ha construido un sistema semiótico robusto, estratégico; dinámico en el que todas sus prácticas performativas, sus espacios, lugares, contactos, gustos y preferencias, configuran una estructura digital de sus múltiples yo que van desde el Yo espacial, Yo validado consensualmente, el Yo afectivo, el Tecno yo, el Yo instrumental, el Yo que abusa, el Yo que padece, el Yo controlador, el Yo performativo, el Yo escénico, el Yo estético, el Yo lúdico, el Yo conectivo, el Yo memoria, el Yo Narrativo, el Yo como objeto de consumo, el Yo testigo, el Yo contextual, el Yo intencional, el Yo espejo, el Yo validador.

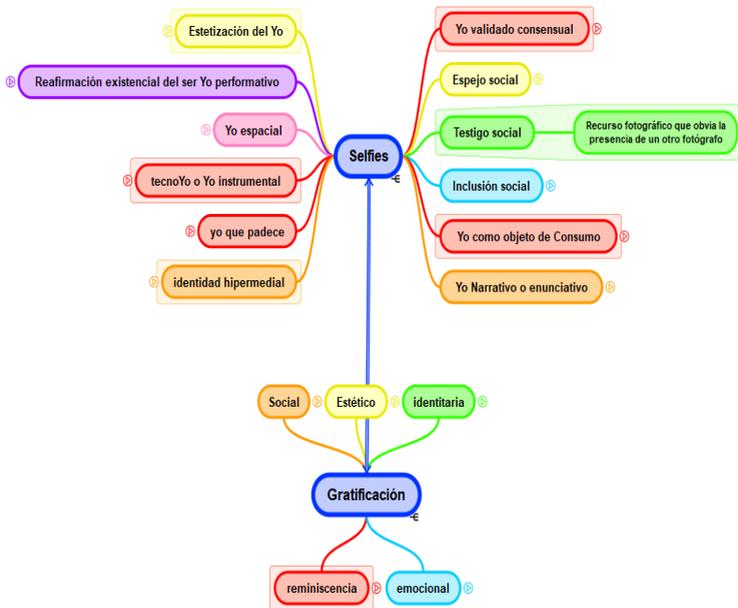


Figura 6. Mapa mental de análisis de contenidos y expresiones narrativas del yo digital. Elaboración propia

Múltiples son las tipologías de usuarios y cibernautas, como múltiples sus autorretratos. Sus perfiles gritan “estamos hechos de carne y hueso como ustedes y tenemos el mismo derecho a la propia existencia”. Su intención de ser diferentes entre los iguales, es una rebelión contra la masificación y uniformidad de la cultura contemporánea.

Es en ese *sistema semiótico* donde los sujetos dinamizan sus prácticas y representaciones conectando espacios, sujetos, flujos comunicativos, identidades y estructuras culturales. La interacción e intercambio de *likes*, afianza la construcción colectiva de la identidad de los sujetos representados quienes se moverán en el terreno gratificante de la: heroización, el reconocimiento social, el exacerbar la vanidad, la premiación

social, la codificación de la historia individual, la configuración moral, la expansión de la memoria, y el uso de la imagen como un punto de encuentro.

Los *hashtags*, textos y etiquetas relacionadas con cada imagen terminan por reforzar las expresiones metalingüísticas y las representaciones sociales permitiendo incluso comunidades de significación o vinculación, por la navegación misma que permite la etiqueta al incluirla en el buscador.

Conclusiones

habría que saber qué hay selfies que son netamente selfies y no se comparten y aquellas que se comparten, de ahí entender el contexto, situación personal, geográfica, profesional, sentimental y hasta espiritual que conlleva el compartirla y otra cosa son los códigos en los que la interpreta quien la observa ya que depende de su propia estructura la de codificación. Hay selfies que son o se descodifican de egoltras, hay selfies para buscar chamba, las hay para buscar pareja, para auto definirnos y para jugar con la realidad otras son para mostrar posturas claras o para definir las ante cierto pensamiento. Algunas son para ti porque simplemente te sientes bien y quieres gritarlo al mundo y otras por lo contrario. Algunas van a cierto Target cuando tienen cierta intención y otras por naturaleza y expansión de red no lo cumplen. Al final son lo que se denomina el “edited life broadcasting”

Lo importante para mí es aprender a ser y dejar ser en un medio que se antoja todavía democrático en el que muchos ya le temen al “que dirán”. (Sujeto Informante Socio digital 12, Ciudad de México, México)

La auto-representación a través del *selfie* se ha vuelto omnipresente; pasó de ser la forma corpórea del *yo digital* a convertirse en una

manifestación colectiva y referencial de la misma colectividad. El yo y el nosotros digital se mueven la misma dimensión de conexión y reciprocidad colectiva. Ser en la era digital implica narrarse, situarse, tagearse, adjetivarse gráficamente.

Proyectar al ser digital implica gestualizarlo en un contexto, expresarlo con un plano, representarlo con un segmento. La totalidad del ser ya no es sólo su imagen si no la continuidad fragmentada del mismo. El sujeto como texto abierto es narrativa; es protagonista, creador y editor. Es metáfora performativa y mercantil. El *postindividuo* muestra en imágenes sus elecciones para que se visualice su propio destino.

Las expresiones digitales están plagadas de imágenes en las que se hace evidente: el viaje a la tierra auto prometida; el reencuentro con la memoria y los amigos del pasado; la exploración interior y el gusto por el deporte; el futuro distópico y los atentados contra el medio ambiente; la lucha de género y la libertad de cuerpo; la ruptura con lo convencional y la búsqueda de un nuevo centro de equilibrio para la existencia.

El *selfie* es hoy un *género autobiográfico* (Lejeune, 1996) en el que el yo físico, el yo mental, el yo simbólico y el yo virtual se congregan para producir sentido. Desde ese yo trans-sincrónico el sujeto se actualiza, reconfigura sus comunidades de significación, establece sus diferenciadores existenciales. El sujeto en cada imagen se auto afirma y a su vez, adquiere conciencia de sí. Poseerse es demostrar la existencia de uno mismo (Freund, 2015).

La foto de perfil, el *selfie* y sus múltiples variaciones, son el recurso semiótico para dejar impresiones de sí en el mundo digital. Son huellas enunciatorias. Formas de vida, modos de ser y estar en la hipermodernidad.

El *selfie*, se tornó en un manifiesto; en expresión de auto realización del deseo. Nos convirtió a todos en mercancía de consumo e instrumento de vinculación. Cada imagen se volvió un triunfo en miniatura; una forma de probar el éxito social. Por ello se multiplican en un perfil las imágenes que fueron validadas por los otros. A más *likes*, más se democratizó el autorretrato. O como bien señala el SISD24:

Selfie es la expresión que identifica el registro auto gráfico de una persona desde un equipo móvil. Algunos pueden interpretarlo como efecto narcisista derivado del uso de las pantallas móviles, pero cada vez más su uso se extiende hacia otro tipo de prácticas, por ejemplo fotos grupales o en determinadas locaciones.

Hay varios factores a tener en cuenta:

1.- *Uso de un smartphone*

2.- *Conectividad en tiempo real*

3.- *Compartición del material en redes sociales (nadie se hace un selfie para conservarlo en su computadora)*

4.- *Locación/Contexto (es un elemento clave para ese registro)*

5.- *Ángulo de la toma (no siempre se puede mirar directamente al lente, a veces uno puede hacerse mirando hacia un lado). (Sujeto Informante Socio digital 24, Lima, Perú)*

El *selfie* es una expresión del *yo situado*, hipervinculado, negociado, icónico; es un *meta yo* que nos representa en el entorno virtual. Ese *yo-metaficcional conversacional e hipermedial* es nuestra condición “espiritual” que fluye a través de todo dispositivo y pantalla y nos deja expuestos, rastreables, observados, vigilados y en seguimiento. Y cuando tantos ojos te están viendo... también pueden dejar de seguirte. Y en esa oscuridad, ¿hay otra forma de seguir existiendo?

Referencias

- Barba, A. (2013, 7 de Abril). *Virxilio Viéitez: El legado y la dignidad*. Recuperado el 31 de mayo de 2018, de Letraslibres.com: <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/virxilio-vieitez-el-legado-y-la-dignidad>
- Barthes, R. (2015). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1988). Selected writings: Jean Baudrillard. En M. Poster (Ed.), *Selected writings*. Cambridge: Polity Press.
- Benedict, R. (2005). *Patterns of culture*. Boston: Houghton Mifflin.
- Braña, A. (2011, 12 de enero). *Los Haigas de los Indianos*. Recuperado el 29 de mayo de 2018, de Asturias por descubrir: <http://asturiaspor descubrir.com/articulos/los-haigas-de-los-indianos/>
- Bustos Gorozpe, F. (2018, 10 de abril). *En tiempos de la postfotografía: inmaterialidad y mercado*. Recuperado el 31 de mayo de 2018, de Nexos.com: <https://cultura.nexos.com.mx/?p=15587>
- Carrión, J. (2016, 23 de noviembre). *La fotografía ha muerto, viva la posfotografía*. Recuperado el 31 de mayo de 2018, de The New York Times.com: <https://www.nytimes.com/es/2016/11/23/la-fotografia-ha-muerto-viva-la-posfotografia/>

- Casco López, J. & Aguirre Gamboa, P. (2015). Jóvenes, Gadgets y redes sociales. (U. I. León, Ed.). *Entretextos*, 7(19), 1-12. Obtenido de <http://entretextos.leon.uia.mx/num/19/PDF/ENT19-3.pdf>
- Caso López, J. & Aguirre Gamboa, P. (2011). El discurso de la fotografía postmedia. (U. I. León, Ed.). *Entretextos*, (6), 53-55.
- Chalfen, R. (2010). *Snapshot Versions of Life*. Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Clottes, J. & Lewis-Williams, J. (2010). *Los chamanes de la Prehistoria*. Barcelona: Ariel.
- Corbin, A. (2001). Entre bastidores. En P. Ariés, & G. Duby (Eds.), *Historia de la vida privada. De la Revolución Francesa a la Primera Guerra Mundial* (Vol. 4, pp. 391-574). Madrid: Taurus.
- Fernández Collado, C. & Hernández Sampieri, R. (2004). *Marshall McLuhan, de la torre de marfil a la torre de control*. México: Instituto Politécnico Nacional.
- Foncuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes: notas sobre postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Freund, G. (2015). *La fotografía como documento social*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Gama, F. (2018, 24 de mayo). *Selfie, por lo tanto existo*. Recuperado el 12 de junio de 2018, de Confabulario.el universal.com.mx: <http://confabulario.eluniversal.com.mx/selfie-por-lo-tanto-existo/>
- Gombrich, E. (2002). *La Historia del Arte*. Madrid: Debate.
- Gubern, R. (2007). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Haraway, D. (1995). Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order. En C. Hables (Ed.), *The Cyborg Handbook* (pp. xi-xx). New York: Routledge.
- Harris, M. (2000). *Vacas, cerdos, guerras y brujas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Hidalgo Toledo, J. (2009, 17 de mayo). *Vigilancia cooperativa y acompañamiento social*. Recuperado el 5 de junio de 2018, de Facebook.com/notes/jorge-alberto-hidalgo-toledo: <https://www.facebook.com/notes/jorge-alberto-hidalgo-toledo/vigilancia-cooperativa-y-acompa%C3%B1amiento-social/108341770139/>
- Hidalgo Toledo, J. (2011). I-identidad hipermedial: nuevos medios, nuevas audiencias, ¿nuevas identidades? (U. L. Salle, Ed.) *Revista del Centro de Investigación*. 9(35), 5-10. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/342/34218346002.pdf>

- Hidalgo Toledo, J. (2018). Selfies y Potlatch digital: imagen y capitales simbólicos en la Era de la Reputación digital. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 15(29), 168-179.
- Lejeune, P. (1996). *Le pacte autobiographique*. París: Du Seuil.
- Lewis-Williams, J. (2008). *The mind in the cave: consciousness and the origins of art*. London: Thames & Hudson.
- Lipovetsky, G., Serroy, J., & Prometeo Moya, A. (2016). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. Madrid: Anagrama.
- Manovich, L. (2012). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*. DF, México: Taurus.
- Martín, J. (2016, 20 de Julio). *La palabra “haiga” existe, y es gracias a los coches*. Recuperado el 29 de mayo de 2018, de Freno Motro: <https://frenomotor.com/curiosidades/palabra-haiga-existe>
- McLuhan, M. & Ducher, P. (2009). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, N. (2015). In 2014 We Took 1TN Photos: Wwlcome to Our New Visual Culture. *The Guardian*. Recuperado el 6 de junio de

2018, de <https://www.theguardian.com/books/2015/jul/10/2014-one-trillion-photos-welcome-new-visual-culture>

Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en Internet*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Moreno Barreneche, S. (2019). La proyección online del yo entre individuación y colectivización. *In Mediaciones de la Comunicación*, 14(1), 65-84. <https://doi.org/10.18861/ic.2019.14.1.2886>

Murolo, N. (septiembre de 2015). Del mito del Narciso a la Selfie. Una arqueología de los cuerpos codificados. *Palabra Clava*, 18(3), 676-700. doi:10.5294/pacla.2015.18.3.3

Sanmorán, C. (2017, 22 de septiembre). *Virxilio Viéitez, el fotógrafo de pueblo en el que se fijó Cartier Bresson*. Recuperado el 29 de mayo de 2018, de Xatakafoto.com: <https://www.xatakafoto.com/fotografos/virxilio-vieitez-el-fotografo-de-pueblo-en-el-que-se-fijo-cartier-bresson>

Sendón, M., & Suárez Canal, X. (1998). *Virxilio Viéitez: Álbum*. España: Vigo Centro de Estudios Fotográficos.

Sued, G. (2018). Métodos digitales para el estudio de la fotografía compartida. Una aproximación distante a tres ciudades iberoamericanas en Instagram. *Empiria. Revista de metodología de Ciencias Sociales*, (40), 15-39. doi: [empiria.40.2018.22009](https://doi.org/10.1016/j.empiria.2018.22009)

- Tifentale, A., & Manovich, L. (2018). Competitive Photography and the Presentation of the Self. En J. Eckel, J. Ruchatz, & S. Wirth (Eds.), *Exploring the Selfie: Historical, Analytical, and Theoretical Approaches to Digital Self-Photography* (pp. 167-187). Palgrave Macmillan.
- Torres, P. (2015). *Virxilio Viéitez, fotógrafo rural*. Recuperado el 30 de mayo de 2018, de Carta de España online: http://www.empleo.gob.es/cartaespana/es/noticias/Noticia_0366.htm
- Turkle, S. (2013, 13 de Diciembre). The Documented life. *New York Times*. Recuperado el 26 de abril de 2019, de https://www.nytimes.com/2013/12/16/opinion/the-documented-life.html?_r=0
- Veblen, T. (2002). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Verón, E. (2001). *El cuerpo de las imágenes*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Vieitez, V. (1955). Recuperado el 29 de mayo de 2018, de VU' l'agence: <https://www.agencevu.com/photographers/photographer.php?id=110>

A Fotografia de Performance e o Corpo na Arte Afro-Brasileira de Ayrson Heráclito

Regilene A. Sarzi-Ribeiro¹
Daniele Lima Araújo²

A Fotografia de Performance

O professor e pesquisador Luiz Cláudio da Costa (2009) afirma que a partir dos anos 1960, os artistas descobriram o corpo e o ambiente, mas também a fotografia como registro. A experiência acumulada no campo da comunicação com as formas de registro de imagens faz com que ações, performances e intervenções urbanas passem a ser registradas de maneira frequente em fotografias. Uma ação performática no espaço institucional, museus ou galerias, ou uma intervenção na paisagem

-
1. Doutora em Comunicação e Semiótica.
Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e professora assistente doutora do Curso Artes Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP/SP.
Líder do grupo de pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq).
E-mail: regilene.sarzi@unesp.br
 2. Graduada em Artes Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP/SP.
Integrante do grupo de pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq).
E-mail: daniele.ojuara@gmail.com

urbana será sempre um signo. O registro destas ações efêmeras será sempre a extensão de uma presença da obra e do corpo.

O historiador de arte Roberto Conduru (2007) afirma que a afro-brasilidade seria uma particularidade resultante da conexão entre africanidade e brasilidade, algo intrínseco às obras produzidas no Brasil por pessoas de origem africana. Arte afro-brasileira seria a produção decorrente da confluência e fusão de princípios, práticas e elementos da arte brasileira somada a arte africana: arte brasileira feita com sotaque africano ou um artístico caminho do meio entre África e Brasil. Porém, a noção de brasilidade e africanidade não se formam culturalmente de forma congênita. Conduru sugere, portanto, que estas noções passem à ser entendidas como expressões que designam um campo de questões sociais e uma problemática delineada pelas especificidades da cultura brasileira decorrentes da diáspora de homens e mulheres da África para o Brasil e da escravidão destes e de seus descendentes do século XVI ao XIX. Conforme Conduru (2007) usar o termo “arte afro-brasileira” significa relacionar ideias, práticas e instituições circunscritas pelos termos arte e afro-brasilidade, conectar estes dois campos e suas problemáticas, promover confrontos e diálogos entre questões resultantes da escravidão de africanos e afrodescendentes no Brasil e abandonar a noção de estilo, tipologias formais e simbólicas. As religiões afrodescendentes constituem o imaginário estético e cultural contido nas obras de muitos artistas brasileiros, este é o elo mais forte com a cultura africana. Aspectos culturais importantes deste imaginário estético e religioso de povos de diversas regiões da África tiveram que ser reconstruídos a partir da memória e do imaginário conforme as condições locais, cercadas pela repressão constante e sufocamento de suas crenças e cultura,

como estratégia de controle e dominação pelos senhores de escravos. “Múltiplos foram os modos de resistência, às transformações para sobreviver, o que implicou descontinuidade e adaptação, persistência e mudança nas práticas religiosas e, conseqüentemente, em sua cultura material e arte” (Conduru, 2007, p. 25). O recomeço das religiões de matriz africana no Brasil, sem os seus respectivos aparatos físico-simbólicos e estéticos, nos ajuda a entender a forma sincrética e híbrida com que se relacionaram com outras religiões, de etnias indígenas e o próprio catolicismo. A marginalização dessas práticas religiosas explica a dificuldade que estas têm de emergir através da arte (Conduru, 2007).

Nessa perspectiva está o artista Ayrson Heráclito, que vive e trabalha em Salvador, mas nasceu em Macaúba, na Bahia, em 1968. Trabalha com instalação, performance, fotografia e vídeo em obras que lidam com a religiosidade, diáspora e escravidão, dando ênfase à matérias orgânicas, como o azeite de dendê, as quais representam forte simbologia cósmica para o candomblé, onde o artista é iniciado espiritualmente. Participou de exposições coletivas como a 57^a Bienal de Veneza (2017) e a Afro-Brazilian Contemporary Art, Europalia. Brasil, Bruxelas (2012). Além de artista, atua como professor e curador.

Nesta pesquisa, abordamos a arte afro-brasileira contemporânea como uma reflexão da condição atual de inserção social e política do afrodescendente no Brasil, evidenciando questões que perpassam pelas noções de territorialidade, fronteiras culturais, o feminino e a religiosidade de matriz-africana nas obras dos artistas que são aqui abordados, considerando cruciais e intrínsecas para a formação estrutural da cultura brasileira e das relações entre os corpos.

Segundo Viviane Matesco (2012) a performance nas décadas de 1960 e 1970 é baseada na “[.] identificação do artista com seu próprio corpo” (Matesco, 2012, p. 110), visto que no período de seu surgimento fomentou diversas questões sobre a materialidade e processo artístico, pois era um campo inexplorado e inovador em relação às vanguardas modernas facilmente incorporadas pela sociedade do consumo. O corpo era matéria para a arte enquanto durasse a ação, os trabalhos só existiam no tempo presente entre artista e público. Ao passo que as imagens de registros atuavam como vestígios incompletos, por não conseguirem expressar a complexidade da obra. O mesmo não se pode aplicar as obras de artistas como Gina Pane, que em sua obra intitulada *Escalada* (1971) sobe uma escada com lâminas dispostas nos degraus, realiza esta ação para um grupo pequeno de amigos em seu estúdio em que as fotografias são feitas em *close*.

Segundo Philip Auslander (2013) os artistas rapidamente entenderam a importância do registro de seus trabalhos, perceberam a necessidade de performar tanto para as câmeras como para uma plateia, já que por seu caráter efêmero a performance depende da “[.] documentação para atingir status simbólico no âmbito da cultura” (Jones, 2013, p. 9). A partir do final da década de 1950, artistas brasileiros vivenciam “[.] a crise relativa à homogeneidade do suporte, entendido por meio de sua essência material” (Costa, 2009, p. 17) e logo após, na década de 1970, presenciam a chegada de diversos dispositivos eletrônicos de produção e reprodução da imagem e não demoram a explorar as possibilidades desses novos meios, que se integram rapidamente à cena artística. Entre os anos 1960 e 1970, o corpo do artista passa a ser parte constituinte da obra, a matéria e o suporte, dando origem à linguagem performática

nas artes visuais, tornando as relações entre o corpo e as novas mídias cada vez mais estreitas. Nesta pesquisa, a fotografia e a performance se encontram e geram discussões acerca da autonomia da imagem, na medida em que o registro de performance e a fotografia performática se fundem e se afirmam como desdobramentos da linguagem visual e corporal da performance.

O Corpo na Arte Afro-Brasileira Contemporânea

Os trabalhos artísticos de performers afro-brasileiros contemporâneos e o trabalho fotográfico resultante dessas ações nos fazem refletir sobre a presença negra em diferentes aspectos intrínsecos à cultura e sociedade brasileira e latino-americana que se relacionam diretamente com as condições históricas em que a população africana e posteriormente afrodescendente foi inserida.

Entender a fotografia como registro autônomo e ontológico, segundo Amélia Jones (2013), não substitui a presença do artista em performance, porém estes dois aspectos se relacionam intimamente. O registro de performance adquire valor documental e artístico de uma obra efêmera, possibilitando um alcance interpretativo diferenciado em relação a uma posição de espectadora da ação ao vivo. Dentro dessa perspectiva, o contexto da cena é criado pelo artista performer tanto para o espectador presente quanto para o olhar da fotografia. Charlotte Cotton (2010), expressa o foco na fotografia e composição da imagem, priorizando a criação a partir do desdobramento da obra, onde identificamos ocorrer na produção da imagem documental e seu potencial de disseminação. Esse foco parte, principalmente, da valorização e pesquisa das obras

de artistas contemporâneos com pesquisas poéticas voltadas à identidade, estereótipos que cercam o corpo negro e religiosidade de matrizes africanas, a fim de discutir a relação entre seus trabalhos performáticos e qual seria o papel da fotografia documental no ecoar destas obras.

Musa Michelle Mattiuzzi, nascida em 1983 na cidade de São Paulo, é artista performer, tendo se formado em 2008 em Comunicação das Artes do Corpo, pela PUC-SP. Em “*Merci beacoup, blanco!*”, (Figura 1) a ação é “pintar-se de branco”, ação essa que remete às próprias vivências sociais de “se enquadrar em um sistema hegemônico branco e anular todas as formas de corpo” (Mattiuzzi, 2016, p. 9). A artista se refere às políticas de branqueamento engendradas no país no período pós-colonial, através da miscigenação e do apagamento histórico da presença africana e indígena na cultura brasileira. Em entrevista para Vasli Souza Gallery (2013), a artista fala sobre seu processo de criação estar ligado diretamente ao próprio corpo e a este corpo inserido no meio social, do qual sempre parte de questões internas, sociais e políticas. Resignificar o próprio corpo, negro, sendo mulher em uma sociedade brasileira com um passado escravocrata é a questão norteadora para o seu trabalho, pois para Michelle, é inevitável questionar sua existência, pensando o corpo como plataforma para a construção de uma linguagem artística e não levar em conta todos os estereótipos, estigmas e possibilidades de entendimento do corpo negro que as cerca.



Figura 1. Musa Michelle Mattiuzzi. *Merci beacoup, blanco!*, 2013, performance, Salvador, Brasil. Foto: Hirosuke Kitamura. Recuperado de <http://www.premiopipa.com/pag/artistas/michelle-mattiuzzi/>

“A minha ação em performance me reconecta com a realidade miserável das ruas históricas da cidade de Salvador e penetra nas artes visuais pela fotografia documental.” (Mattiuzzi, 2016, p. 9). Esta afirmação faz perceber a maneira como a artista trata o material documental de seu trabalho performático, este é de extrema importância para a existência virtual e ferramenta de exposição de uma poética extremamente vinculada à ação e ao corpo. Em cada ação sempre surgirá novos registros, mas nos atentemos a fotografia acima que revela um olhar preocupado a capturar uma composição da ação. A luz branca ilumina diretamente o que aparenta ser um banco com uma lata de tinta, localizado no centro da imagem. Essa mesma luz ilumina indiretamente a performer sentada sob suas pernas e joelhos no canto direito, seu corpo coberto de branco e uma luz vermelha que ilumina um móvel de madeira a esquerda. Esses

elementos contribuem para diversas leituras da imagem e da cena, carregada de uma penumbra que envolve o banco, o corpo da performer e o móvel. A performance, através da imagem, se revela uma construção dos elementos compositivos, uma subjetividade contida no fragmento e uma investigação esteticamente sensível da cena criada pela artista.

A performer Priscila Rezende nasceu em 1985, Belo Horizonte, Minas Gerais, onde reside e trabalha atualmente. “Bombril” (2010) intitula a performance (Figura 2) em que a artista esfrega superfície de utensílios domésticos de metal com o próprio cabelo. Bombril também intitula uma marca que fabrica produtos de limpeza, é usado de forma pejorativa para se referir ao fenótipo de indivíduos negros, o cabelo crespo.



Figura 2. Bombril, Priscila Resende, 2013, performance, Minas Gerais, Brasil. Foto: Guto Muniz. Recuperado de <http://desapropriammedemim.com.br/priscila-rezende-bombril/>

No decorrer da ação, os movimentos repetitivos intensificam a firmeza com que a artista esfrega seu cabelo aos utensílios e as posições desconfortáveis de seu corpo causam certo incômodo ao público, “o

cabelo que lava e esfrega utensílios domésticos, o corpo que serve aos demais objetos, ao espectador, afirma a artista” (Bispo & Lopes, 2015, p. 112). As performances dessas artistas articulam sequelas de uma sociedade escravocrata, da qual sofreu um processo de branqueamento étnico e psicológico por parte de uma estrutura extremamente racista e patriarcal.

O registro acima, nos traz o encontro enfático do performer com a plateia inesperada, uma especificidade da ação em público que muda completamente a abordagem do registro, o silêncio que à imagem carrega e ao mesmo tempo a proximidade da performer com a criança propõe um momento de tensão para quem vê a imagem como foi construída levando em consideração que os “apelidos” pejorativos se iniciam na infância.

É inevitável levantar questões de gênero e raça nas imagens dessas performances, pois as memórias do corpo estão marcadas pelas vivências sociais e identitária. É urgente pensar as feridas abertas da colonização, e como esta afeta os direitos e a inserção social de pessoas negras em diversas instituições e posições de poder e protagonismo, pensando no contexto de espaços artísticos, em museus, galerias que fazem parte do mercado artístico. Estas performance se relacionam na medida em que suas ações resgatam de forma ativa, por vezes confrontantes e refutantes, mentalidades pejorativas que circundam e marginalizam a imagem do corpo negro, construída a partir de preceitos brancos. As performances tornam visíveis, através da relação do corpo com os poucos e eficientes materiais que utilizam na ação, a forma como as artistas desafiam os estereótipos que rondam o corpo da mulher negra.

A imagem explora os movimentos do corpo sob uma determinada luz e ângulo, esse fragmento da ação nos pensar em outras formas de presença possibilita pensar plasticamente sobre os aspectos conceituais abordados na performance, as imagens são potentes dispositivos de construção de uma nova imagem do corpo.

Bori – Oferenda à Cabeça

Segundo Ayrson Heráclito (2010) a arte contemporânea é um meio de expressão interdisciplinar que permite e explora os diálogos entre diferentes áreas do conhecimento, “[.] nos possibilita pensar em inter-territorialidade, inter-relação das artes com outros territórios do conhecimento humano” (Heráclito, 2010, p. 1056). A forma como as poéticas contemporâneas se manifestam e se afirmam no campo artístico, principalmente a performance, denotam os aspectos de multiplicidade e localidade, ou seja, produções que se expressam por meio de diversos suportes midiáticos e conhecimentos pensados a partir do próprio campo cultural do artista, o que amplia as noções e conceitos da arte como um todo.

O Recôncavo da Bahia é o território por onde emerge a pesquisa artística de Ayrson Heráclito, onde se concentra o maior número de manifestações artísticas e culturais no estado, manifestações majoritariamente afrodescendente, patrimônio imaterial composto pelo candomblé, pela capoeira, o samba de roda e pela rica gastronomia, entre outros. (Heráclito, 2010). Em 1995 ingressa no mestrado de Artes Plásticas da Universidade Federal da Bahia, motivado pelo desejo de desenvolver pesquisas em Arte, Antropologia e História da Bahia. *Segredos no Boca*

do Inferno: arte, história e cultura baiana intitula sua tese de mestrado em que o artista se debruça sobre a produção poética de Gregório de Mattos e à toma como referência para traçar um caminho para um estudo histórico e antropológico da “baianidade” (Barata, 2015). Dentro dessa perspectiva, desdobrou a pesquisa teórica para a criação de instalações que investigam os materiais em seus respectivos sentidos, desligando a noção de representação, partindo dos ensinamentos estéticos e teóricos de Joseph Beuys “[.] para quem os materiais se sobrepõem ao artista enquanto identidade simbólica.” (Barata, 2015, p. 44). Um elemento muito forte de sua pesquisa poética e plástica é o azeite de dendê, presente em imagens fotográficas e videográfica, esculturas e instalações do artista. Este faz parte da culinária religiosa afro-baiana e faz referência ao “sangue ancestral” que alimenta o corpo espiritual.

A partir das imagens fotográficas do seu projeto em performance “Bori: oferenda à cabeça”, iremos pontuar aspectos cruciais da relação potente que a performance tem com a imagem e as importantes perspectivas e contribuições que Ayrson traz para arte contemporânea cruzando estas duas linguagens, performance e fotografia. Nos registros fotográficos de Marcelo Terça Nada e do próprio artista, que constituem duas séries distintas da mesma performance, a primeira feita a partir da primeira apresentação no MIP2 em Belo Horizonte, 2009 e a segunda para ser exposta na Incorporations - Afro-Brazilian Contemporary Art, Bruxelas 2011, são criadas, de forma muito singular pelo artista, composições estéticas a partir da simbologia iconográfica da cosmogonia da religião de matriz africana, utilizando materiais orgânicos que contrastam e emergem do corpo de 12 performers deitados em esteiras, onde Ayrson Heráclito é o mediador entre o alimento e as cabeças.

De acordo com o artista, que se dedicou ao estudo de um dos rituais de iniciação do Candomblé, o “Bori: da fusão bó, que em Ioruba significa oferenda, com ori, que quer dizer cabeça, literalmente traduzido, significa “Oferenda à Cabeça” (Heráclito, 2010). A ação performática consiste em oferecer comidas sacrificiais às cabeças, sendo estes representações vocativas e iconográficas dos doze principais orixás do Candomblé. De acordo com ele, cada pessoa escolhe a sua cabeça, seu princípio individual antes de nascer, esta ação significa nutrir a alma, evocar proteção aos deuses e cada elemento que constitui a oferenda evoca desejos comuns a todas as pessoas: paz, tranquilidade, saúde, prosperidade, riqueza, boa sorte, amor, longevidade. Roberto Conduru (2007) ressalta que as conexões estabelecidas nos rituais de iniciação, que podem se dar tanto através do assentamento de seus ancestrais míticos: pai e mãe de cabeça, a família mítica, quanto com a família religiosa, em que seu corpo passa a estar conectado com outros nas vivências religiosas, demandam reeducação e reintegração social. Conduru afirma “Ao tornar-se múltipla, por intermédio dessas representações, a pessoa afirma sua personalidade e a da comunidade à qual se integra.” (Conduru, 2007, p. 30) Essa amplitude está ligada à plasticidade nas artes visuais, e são intrínsecas à outras expressões artísticas, como a música, dança e o teatro, e a “[.] plasticidade nunca está dissociada do rito e da vivência.”(Conduru, 2007, p. 31)

A primeira série da performance é aberta para o público, nela é criado um ambiente pelo artista, esteiras de fibra vegetal são dispostas em círculo, um a um dos performers deitam sobre elas e Ayrson, cria as composições com os alimentos ao redor das cabeças e as envolvendo

de tal forma que aparenta, na imagem, serem extensões dos corpos (Figura 3).



Figura 3. Bori performance-art: oferenda à cabeça, 2009, MIP2, Belo Horizonte, MG. Foto: Marcelo Terça Nada. Recuperado de <http://ayrsonheraclitoart.blogspot.com/2009/09/bori-performance-art-oferenda-cabeca.html>

A iluminação é direcionada para cada esteira e posteriormente para cada corpo, assim o espaço se dilui naquela cena, pois o entorno da ação permanece envolto de suave penumbra, que de acordo com o artista, cria um clima de encantamento e mistério. As composições são muito diversas, construídas a partir de 17 alimentos elencados pelo artista como alimentos de rituais, em que a partir dos conceitos do candomblé passam a ser “forma de comunicação e fortalecimento do corpo com o espírito” (Heráclito, 2010, p. 1063).

O inhame que ofertado para o orixá Ogum, o milho vermelho e o coco para Oxossi, as pipocas com coco são as flores de Omolú, o quiabo

para o amalá de Xangô, xerém de milho com folhas de fumo para Ossain, Batata doce para Oxumaré, amendoim para Tempo, feijão fradinho cozido e ovos no omolocum de Oxum, acarajé para Iansã, arroz branco com fava para Iemanjá, feijão preto, milho branco e grãos de pipocas douradas mais sem estourar para Nanã e Milho branco para Oxalá. (Heráclito, 2010, p. 1063)

Na segunda série fotográfica, pensada para a exposição “Incorporações”, que integrou o Festival Internacional da Europa - Eurolalia em Bruxelas, 2011, comissionada por Roberto Conduru, as fotografias são frutos do mesmo processo performativo de Bori: Oferenda à cabeça (Figura 4).



Figura 4. Bori performance-art: oferenda à cabeça, Oxossi, Incorporations - Afro-Brazilian. Contemporary Art 2011, Bruxelas. Recuperado de <https://www.geledes.org.br/ayrson-heraclito-oferenda-a-cabeça/>

Mas esta é pensada de uma nova maneira de construção da imagem a partir da ação, de forma que o enquadramento se concentre na cabeça, dando destaque ao olhar do performer (Figura 4), ou de seu semblante, em que aparenta estar em um simples repouso, ao mesmo tempo de um profundo estágio de imersão, com os olhos fechados ou não, quase imersos pelo alimento que toma grande parte da imagem. Não se vê o espaço, mas a iluminação na maioria das imagens surge de todos os ângulos, as tornando reveladoras e impactantes.

Considerações Finais

Observamos que nas duas séries de imagens da mesma ação “Bori performance-art: oferenda à cabeça”, criadas em momentos e perspectivas diferentes, se relacionam com o papel funcional de documento da imagem. Porém este aspecto funcional não basta, não cabe ao tratamento que o artista dedica às imagens de sua performance, pois é nítida a noção prévia compositiva, presente na relação do corpo e do material orgânico, visível na complexidade dos sentidos simbólicos e plásticos, presente na luz, nas cores e texturas.

Nas figuras 5 e 6, o alimento que envolve a cabeça do performer é o amendoim, que se destina ao orixá Tempo, alguns ainda com casca e outros com a película vermelha, compõe as cores e texturas organizadas em uma composição por Heráclito. O olhar que captura a interação da performance com o espaço, possibilita visualizar o artista como mediador, que é uma ponte entre os performers com o alimento e com o espaço, remetendo a ideia do papel duplo do artista de sujeito e objeto (Matesco, 2012).



Figura 5. Bori performance-art: oferenda à cabeça. Tempo. 2009. MIP2. Belo Horizonte. Foto: Marcelo Terça Nada. Recuperado de <http://ayrsonheraclitoart.blogspot.com/2009/09/bori-performance-art-oferenda-cabeça.html>

Neste caso, o artista é o performer e o mediador, e está entre o espaço da ação e o não espaço, remetendo a noção de ritual e do próprio ato performático como um ritual. Na figura 4, o alimento é o milho, destinado ao orixá Oxóssi. O rosto sobrepõe o milho e os sabugos, num contraste vibrante de cores que se intensifica com o olhar que vai de encontro com quem observe a imagem. Esta fotografia é da mesma série que a figura 6 e seguem noções parecidas de composição da imagem, que prioriza o que poderíamos dizer de pós-ação, que explora a plasticidade compositiva dos alimentos e se apresenta como um desdobramento artístico da ação em performance. Essas imagens resgatam a maneira como as religiões de matrizes africanas percebem a natureza,

o alimento, a matéria em constante conexão com o divino, que se faz presente de muitas formas.



Figura 6. Bori performance-art: oferenda à cabeça. Tempo. 2009. MIP2. Belo Horizonte. Incorporations Afro-Brazilian. Contemporary Art, 2011, Bruxelas. Foto: Marcelo Terça Nada. Recuperado de <http://ayrsonheraclitoart.blogspot.com/2009/09/bori-performance-art-oferenda-cabeça.html>

Em suma, nas fotografias de performance de Ayrson Heráclito, a relação do corpo humano com a matéria orgânica é intrínseca, por mais óbvio que seja, o corpo se constitui de matéria plástica porém por vezes o corpo humano é dissociado da natureza, como se fosse dois extremos e opostos, numa relação de domínio e conflito.

Referências

- Auslander, P. (2013). A Performatividade da Documentação de Performance. In *Revista Performatus*, 2(7).
- Barata, D. (2015). Corpo-Imagem. *Conexões Culturais - Revista de Linguagens, Artes e Estudos em Cultura*. 1(1), 41-60. Recuperado de <http://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/3/4>
- Bispo, A. A. & Lopes, F. (2015). Presenças: a performance negra como corpo político. *Harper's Bazaar Art*,. 106-112.
- Conduru, R. (2007). *Arte Afro-brasileira*. Belo Horizonte: Editora C/Arte.
- Costa, L. C da (Org.). (2009). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contracapa.
- Cotton, C. (2010). *A fotografia como arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- Heráclito, A. (2010). Performance-Art e Cultural Performance: Diálogo entre um processo de criação contemporâneo e matricialidades do Recôncavo da Bahia. *Anais da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Recôncavo da Bahia, UFRC, BA.
- Jones, A. (2013). Presença' 'In Absentia': A Experiência da Performance como Documentação. *eRevista Performatus*, 1(6).

Matesco, V. (2012). Corpo, ação e imagem: consolidação da performance como questão. *Revista Poiésis*, (20), 105-118. Recuperado de <http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis20/08.pdf>

Mattiuzzi, M. (2016). Merci beaucoup, blanco! Escrito experimento fotografia performance. *32a Bienal de São Paulo*. Recuperado de https://issuu.com/amilcarpacker/docs/merci_beaucoup__blanco__michelle_mat

Vasli Souza Gallery. (2013, outubro 31). Vasli Souza interview Michelle Mattiuzzi (Brazilian Performer) [Canal Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-IYnXBt8ZaE>

Um Mergulho nos Conceitos de Imersão, Imersividade, Fotografia Imersiva e Realidade Virtual

Rubens Cardia¹
Leticia Passos Affini²

Conceito de Imersão

O conceito do termo está simbolicamente relacionado ao batismo judaico-cristão ou ao mergulho que provoca a imersão, ou seja, submergir o iniciado em rio ou recipiente com água; entretanto, a conceituação atual desenvolveu-se a partir da alteração da percepção humana, com o uso de técnicas e de recursos artificiais.

A ilusão de imersão pode ser presenciada, de maneira simplista, desde o tempo das artes rupestres, com a disposição espacial das pinturas nas cavernas de Lascaux ou Altamira. Também podemos encontrar e observar

-
1. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista - UNESP, FAAC, Bauru.
Professor na Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE) e Fundação Educacional do Município de Assis (FEMA).
E-mail: rubens.cardia@unesp.br
 2. Professora do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista - UNESP, FAAC, Bauru.
Líder do Grupo de Análise do Audiovisual - GrAAu, cadastrado no CNPq. <https://orcid.org/0000-0003-4688-289X>.
E-mail: leticia.affini@unesp.br

tal recurso visual, já com melhor grau de desenvolvimento sensorial, em afrescos romanos presentes nas ruínas da *'Villa dei Misteri'*, em Pompeia, ou na “Vila Lúvia”, próximo a Roma (Grau, 2003). Contudo, foi a partir do século XV, com a publicação das teorias acerca da janela visual e da perspectiva, do pintor e arquiteto italiano Alberti, que as pinturas ganharam um novo “grau de realismo”, notadamente no período Barroco, com as pinturas religiosas no interior das igrejas, erigidas entre o final do século XVI e até meados do século XVIII, as quais, segundo Jay (1994), proporcionavam aos observadores uma sensação de tridimensionalidade por meio de um agradável estímulo visual, obtido com uma pluralidade de planos espaciais, resultando não mais em uma tranquila perspectiva externa do mundo, mas, sim, por meio de uma distorção sensorial fascinante, a qual Buci-Glucksmann (como citado em Jay 1994) chamou de “uma loucura da visão”.

Séculos depois, com o advento das pinturas panorâmicas, o ser humano se transforma em um novo tipo de observador, um viajante levado aos mais distantes lugares do globo, movido pela fascinação de uma ainda limitada, mas já efetiva interatividade, definida por Aumont (2004) como o “olho interminável”. Limitada por se tratar ainda de uma imagem plana, com ausência de objetos interativos, mas que permite um deslocamento corporal para a escolha do que será visto. A partir do momento em que as imagens passaram a se estender e a preencher mais espaços do campo de visão humano, uma nova tecnologia surge e recurva a imagem, que passa a ser disposta de tal forma que o observador não mais estaria postado defronte a imagem, mas sim em seu interior, no centro do eixo visual, para que pudesse contemplar a sua magnitude e os seus detalhes, que passam a contemplar os 360° da linha do horizonte.

O ponto de partida para a discussão conceitual se dá pelo exposto por Naimark (como citado em Kwiatec, 2015, p. 118) como “(.) um sentimento de estar dentro e não fora”. Quando utilizamos o vocábulo imersão na formação de uma determinada expressão, como jornalismo imersivo ou mesmo imagem imersiva, estamos a fazer uma analogia pura da ação de mergulho ou da possibilidade de se mergulhar em um determinado meio, ou seja, a produção de uma reportagem jornalística que envolve o leitor no fato reportado ou mesmo uma imagem que possibilita o mergulho do observador em seu “interior”.

Esta capacidade é definida por Silveira (2011, p. 37) como “(.) uma vivência em outro espaço, diferenciado do real no qual nos encontramos”, o que corrobora com a declaração de Victa de Carvalho (2006), que a descreve como uma experiência ilusória de realidade e telepresença, determinada por possibilidades sensoriais e de interatividade que levam o observador a participar do desenrolar da atividade. Já Carvalho (2006) destaca que a modificação da percepção espacial pode ser experimentada por pessoas que defrontam uma determinada ilusão, capaz de criar a sensação de realidade modificada ou de presença à distância. Contudo, Silveira (2011) afirma que a ilusão geradora de imersão pode ser vivenciada em níveis diferenciados, produzidos por sensações com maior ou menor grau de intensidade, que dependem da existência de referenciais e da dimensão de envolvimento do interator com a cena proposta.

A sensação de imersão é criada por um dado dispositivo quando a representação espacial é contínua, sem a presença de barreiras ou interrupção do processo ilusório e ausência da percepção do espaço exterior (Comment, 1999), ou seja, quanto mais envolvente é a representação

ambiental, quanto menor a presença de elementos que apontem a existência da ilusão de realidade, maior será o nível de imersão vivenciada; ou melhor, a ilusão de imersão pode variar de uma parcialidade até a sensação de envolvimento total com o ambiente, no qual torna-se mais difícil o rompimento do estado mental, de acordo com a capacidade ilusória dos dispositivos imersivos e, baseados nos conceitos apresentados, podemos concluir que imersão pode ser definida como a sensação de se estar presente e circundado no interior de uma paisagem virtual, com ausência da distância entre observador e imagem.

Conceitos de Imersividade e Dispositivo Imersivo

Após estabelecer o conceito de imersão como uma sensação provocada por uma determinada percepção ilusória, temos, então, a possibilidade de definir imersividade como a capacidade de um dispositivo envolver fisicamente o expectador, com a finalidade de criar distintos modos de presença nesse novo espaço: “A criação desse local de imersão pode modificar radicalmente a subjetividade humana, principalmente no que diz respeito à transformação da experiência de espaço” (Almeida, 2000).

Na concepção de Grau (2003), imersividade é descrita como a capacidade de um determinado dispositivo ou de um processo de modificar o estado mental de um indivíduo para um outro, ou melhor, a capacidade de induzir a sensação de imersão em um indivíduo hermeticamente isolado das impressões sensoriais externas, com a finalidade de substituir a percepção do espaço real pela assimilação do espaço de ilusão. Podemos, logo, concluir que imersividade é a predisposição de um determinado dispositivo de gerar, em maior ou menor grau, a

sensação de imersão e, conseguinte, passamos a definir um dispositivo imersivo como todo aparato que apresenta a capacidade de envolver a percepção do observador em uma paisagem virtual com o intuito e a capacidade de criar ilusão de presença e transformar o espaço pictórico em espaço de experiência.

Em sua essência, um dispositivo imersivo necessita captar a atenção do observador ao ponto deste se “desligar” dos elementos do mundo real e mergulhar nessa realidade ilusória e Oleksijczuk (2011), Grau (2003) e Comment (1999) explicam que para gerar a ilusão de imersão é necessário que os dispositivos apresentem algumas características sensoriais, tais como:

- Imagem de grande formato com abrangência superior ou que cubra todo o ângulo da visão periférica;
- Representação circular da linha do horizonte e ângulo de visão ligeiramente superior;
- Interseções de paredes no formato arredondado para a geração da ilusão de continuidade na imagem;
- Imagem circular que circunde os 360° graus entorno do observador;
- Primeiro plano que favoreça um continuum entre a imagem e o observador;
- Presença de elementos cenográficos reais entre o observador e o primeiro plano da imagem;
- Isolamento do observador em relação ao mundo externo;
- Iluminação elaborada para ressaltar a imagem e obscurecer os elementos distrativos, característica inerente ao conceito do “sublime” e que evoca nos observadores, segundo Comment (1999), um sentimento misto de temor e atração, do ideal de

beleza emoldurado pela escuridão, imensidão e infinitude, além de tontura e desorientação;

- Elementos ativadores dos demais órgãos sensoriais, tais como odores, brisas, movimento e som estereoscópico;
- Interatividade proporcionada pela possibilidade de deslocamento no interior da imagem / ambiente, e/ou interação e manipulação de objetos.

Os componentes elencados, além de garantirem uma impressão hiper-realista à imagem, proporcionam também um grau de interatividade ao observador/interator, acarretando uma mudança em seu comportamento, o que o faz deixar de ser um observador que capta a informação visual do ambiente, como se estivesse a contemplar a paisagem externa, postado junto a uma janela, e o converte em alguém que está próximo da ação, no interior do ambiente imagético e, por conseguinte, passa a percebê-la como um novo espaço de experiência, passível de interação.

Outro aspecto inerente aos dispositivos imersivos é a sua capacidade de, como meio de ilusão, criar um sentimento de telepresença. Diferentemente dos meios tradicionais, em que a noção de local físico é a representação do real, percebemos, historicamente, a preocupação contida nos aparatos imersivos em estabelecer um sentido de lugar e uma sensação de “estar lá”, no interior de um ambiente imagético de alta resolução temporal e espacial (Naimark, 1998).

Dentre os mais conhecidos dispositivos imersivos podemos apresentar as Ca.V.E, os óculos e capacetes de realidade virtual, as fotografias e vídeos de 360°, os planetários, os cinemas IMAX, Cinerama e CircleVision 360°, os amplificadores veiculares, como o Mareorama

e o Cinéorama, e espaços de ilusão, como o Ciclorama, o Panorama e os afrescos romanos da *Villa del Misteri* e *Villa di Livia*.

Definição de Fotografia Imersiva 360°

A fotografia imersiva é uma classe de imagem produzida exclusivamente para a utilização em dispositivos imersivos. Em sua essência, as fotografias precisam envolver o observador e criar a sensação de imersão e telepresença; em muitos casos, o fato de se utilizar uma objetiva grande angular, bem próxima ao assunto, já provoca a sensação de imersão, decorrente das distorções ópticas e proporções entre os objetos; contudo, as imagens imersivas de 360° são fotografias que possuem ângulo de visão de 360°, em seu eixo horizontal, e entre 140° e 180°, em seu eixo vertical. As imagens podem ser produzidas por equipamentos analógicos ou digitais, sendo a tecnologia numérica a mais indicada devido às facilidades de captura e costura (montagem) das imagens. Woeste (2009) aponta que as imagens imersivas precisam ser costuradas e ajustadas em uma determinada projeção cartográfica para a correção das distorções ópticas, e de acordo com o dispositivo utilizado em sua visualização. As projeções mais comuns são:

- Esférica: para visualização imersiva no interior de imagem com ângulo de visão de 360° horizontal x 180° vertical;
- Cilíndrica: para visualização imersiva no interior de imagem com ângulo de visão de 360° horizontal e menos de 180° vertical;
- Mercator: para visualização imersiva no interior de imagem com ângulo de visão de 360° horizontal e menos de 180° vertical.

Além das projeções para visualização imersiva, as fotografias e vídeos de 360° podem também ser observadas em dispositivos tradicionais planos, utilizando as mesmas projeções cartográficas de imagem esférica dos dispositivos imersivos, além da projeção estereográfica, também conhecida como “planetinha” ou “*little planet*”, onde o centro da imagem é o nadir e as bordas da imagem representam o zênite, e possuem linha do horizonte representada de forma circular.

Apresentadas, então, as características inerentes, podemos afirmar que há uma diferenciação entre os conceitos usuais de fotografia imersiva e fotografia de 360°. Para que haja uma correta compreensão e utilização da terminologia é sugerido que o termo fotografia 360° seja utilizado para designar as imagens fotográficas tanto analógicas quanto digitais que contemplem um ângulo de visão total no hemisfério horizontal sem, contudo, a necessidade de apresentar grande ângulo de visão vertical e que a visualização seja por imagem plana que apenas contemple todo o hemisfério visual sem a necessidade da capacidade de gerar imersividade. Fotografia imersiva, por sua vez, deve ser aplicada para imagens fotográficas que, além de contemplarem os 360° de ângulo de visão, sejam visualizadas de tal sorte que provoquem a ilusão de imersão nos observadores ao criar a sensação de presença em seu interior.

Na figura 1 podemos observar um comparativo das diferentes projeções de visualização de fotografias 360°. A imagem plana significa que a fotografia, mesmo que contemple os 360° de ângulo de visão, é apresentada de forma linear, à frente do observador, com as extremidades representando o campo de visão, que se situa às costas do observador. Ao unirmos as laterais da imagem plana passamos a ter uma imagem cilíndrica que envolve, lateralmente, o observador, mas apresenta as

partes superior e inferior do ambiente nas extremidades da imagem. O envolvimento total do observador se dá após a junção das extremidades horizontal e vertical, o que transforma a imagem em uma esfera virtual que envelopa o imersor.



Figura 1. Diagrama comparativo de projeção de imagens 360°. Elaborado pelo autor.

Conceito de Realidade Virtual

O termo realidade virtual surge no final dos anos 1980 e foi cunhado pelo pesquisador Jaron Lanier com a finalidade de criar uma diferenciação entre os processos simulatórios digitais dos tradicionais sistemas analógicos utilizados até aquele momento. Desde então, defrontamos com uma quantidade extensa de definições acerca da realidade virtual, mas é certo que ela faz jus a uma interatividade e uma imersividade baseadas em imagens gráficas geradas, em tempo real, por computadores, uma simulação de mundo que pode ser real ou construída digitalmente em sua totalidade (Rodrigues & Porto, 2013).

Podemos sugerir, então, que a realidade virtual pode ser comparada a uma imagem espectral da realidade física, onde o participante tem a capacidade de interagir com o mundo que foi criado a sua volta. “Os equipamentos de RV simulam essas condições, chegando ao ponto em que o usuário pode ‘tocar’ os objetos de um mundo virtual e fazer com que eles respondam, ou mudem, de acordo com suas ações” (von Schweber, 1995, como citado em Rodrigues & Porto 2013). Aos olhos de Zuffo e Lopes (2008), a realidade virtual incorpora vantagens tecnológicas que são consideradas facilidades para registrar, recuperar, modificar e transmitir as informações. Entretanto, a principal qualidade da realidade virtual é, sem dúvida, a sua capacidade de simulação, onde novos mundos virtuais podem ser explorados e visitados sem risco algum ao operador; ademais, a realidade virtual proporciona aos observadores a possibilidade de deixarem de ser espectadores para interagirem e modificarem o ambiente virtual, por meio de interfaces físicas, o que, no conceito de realidade virtual de Naimark (2003), é a junção do sentimento de uma experiência sem os constrangimentos do mundo real, sujeito às leis da física, podendo, então, sermos transportados a um outro tempo e a um outro lugar, por um dispositivo multissensorial que pareça ser tão consistente como possível. O autor, ainda, revela que associamos a realidade virtual com as experiências interativas imersivas, multissensoriais, de banda larga, e que a sua atração se dá por sua riqueza sensorial (Naimark, 2002).

Davies (2000) classifica essa tecnologia como “realidade virtual imersiva” devido, principalmente, à sua característica de espacialidade, que cria a ilusão de estar imerso no ambiente; a autora ainda considera que, tal qual a fotografia e o cinema dilataram as barreiras de repre-

sentatividade estática da pintura, a realidade virtual estendeu os limites dimensionais das imagens ao se manifestar por meio de um ambiente de espaço temporal virtual que envelopa o corpo todo do imersor, que o explora sinestesticamente através de interação, em tempo real, e que, conseqüentemente, seu corpo e sua mente o aceitam como real.

Considerações Finais

Há, de maneira generalizada, uma confusão na compreensão e na utilização das terminologias apresentadas e, após o estudo dos conceitos, propõe-se o emprego dos seguintes termos:

- Imersão: sensação de mergulho e telepresença no interior de um determinado ambiente;
- Imersividade: capacidade de um dispositivo de gerar a ilusão de imersão;
- Imagem imersiva: fotografia ou vídeo com a capacidade de gerar a ilusão de imersão;
- Imagem 360°: fotografia ou vídeo que contemple os 360° de ângulo de visão, mas que não necessariamente seja visualizado de modo imersivo;
- Imagem de Realidade Virtual: imagem espectral da realidade que é gerada em tempo real, via computação.

Outro ponto de discordância no tocante à terminologia empregada refere-se aos espaços de vivência pictórica criados pelos dispositivos imersivos, como apresentado anteriormente; Grau (2003) utiliza a expressão realidade virtual para designar os espaços onde estímulos ilusórios dirigidos aos sentidos criam possibilidades e impossibilidades, independentemente da forma que as imagens são produzidas, mas o

autor também lança mão do termo “espaço de ilusão” para definir os ambientes pictóricos imersivos de tecnologia analógica, acarretando um embaraço terminológico. Assim, para dirimir más interpretações, seria ideal uma classificação mais específica dos dispositivos segundo a natureza geracional de suas imagens, ou seja, classificando os dispositivos imersivos analógicos como espaços de ilusão que geram ambientes ilusórios, e os dispositivos imersivos digitais como ambientes de realidade virtual.

Uma sugestão final na modificação de terminologia diz respeito à criação de uma nova designação para o observador / interator que, devido a estar, agora, imerso no ambiente ilusório ou de realidade virtual, apresenta uma alteração conceitual e comportamental diante da imagem. Segundo a terminologia vigente, observador é aquele que somente observa e não participa da ação; o interator é o agente que deixa de ser um observador e passa a interagir com o ambiente/imagem; todavia, há cenários nos quais o agente está imerso no ambiente/imagem, mas que não há a possibilidade de interatividade além da opção de escolha do olhar. Nesse sentido, a pesquisadora Char Davies (1998), ao defrontar este dilema ainda na década de 1990, passou a utilizar o vocábulo inglês *‘immersant’* para a definição do observador imerso em uma ilusão imagética. Todavia, como ainda não há o equivalente no idioma português, este trabalho sugere o uso do termo imersor como definição do conceito do observador / interator que faz uso de dispositivos imersivos para uma melhor compreensão das particularidades do agente.

Referências

- Almeida, L. F. (2000). O Espaço Digital Imersivo. *Anais da 9ª COMPÓS (9º Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação)*. Recuperado de <http://www.eco.ufjf.br/lucianaferreira>. Porto Alegre: PUC - RS.
- Aumont, J. (2004). *O Olho Interminável (cinema e pintura)*. São Paulo: Cosac e Naify.
- Carvalho, V. de. (2006). O dispositivo imersivo e a imagem-experiência. *Eco-Pós*, 9(1), 141-154.
- Comment, B. (1999). *The Panorama*. Londres, Inglaterra: Reaktion Books.
- Davies, C. (1998). Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being. Em J. Beckman (Ed.), *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture* (pp. 144-155). New York, EUA: Princetown Architectural Press. Recuperado de <http://www.immersence.com/>
- Davies, C. (2000). Landscape, Earth, Body, Being, Space, and Time in the. Em A. Molina, & K. Landa (Eds.), *Emergent Futures: Art, Interactivity and New Media* (pp. 47-58). Valencia, Espanha: Institució Alfons el Magnànim. Recuperado de <http://www.immersence.com/>
- Grau, O. (2003). *Virtual Art From Illusion to Immersion*. Cambridge: The MIT Press.

- Jay, M. (1994). *Downcast Eyes - The denigration of vision in twentieth-century french thought*. Berkeley: University of California Press.
- Naimark, M. (1998). Field Cinematography Techniques for Virtual Reality Applications. *VSMM98 Conference Proceedings. Gifu: 4th International Conference on Virtual Systems and Multimedia*. Recuperado de <http://www.naimark.net/writing/gifu.html>
- Naimark, M. (2002). VR Webcams: Time Artifacts as Positive Features. *ISEA 2002. Nagoya: International Symposium of Electronic Art*. Recuperado de <http://www.naimark.net/writing/vrwebcam.html>
- Naimark, M. (2003). Mediated Sensory Experience. Em B. Laurel, & B. Laurel (Eds.), *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge, MA, EUA: The MIT Press. Recuperado de <http://www.naimark.net/writing/anomalies.html>
- Oleksijczuk, D. B. (2011). *The First Panoramas: Visions of British Imperialism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rodrigues, G. P. & Porto, C. de M. (2013). Realidade Virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações. *Interfaces Científicas - Educação, 01(03)*, 97-109.
- Silveira, G. A. (2011). *Imersão: Sensação Redimensionada pelas Tecnologias Digitais na Arte Contemporânea* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. Recuperado de <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/5199/SILVEIRA%20%20GREICE%20ANTOLINI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Woeste, H. (2009). *Mastering Digital Panoramic Photography*. Heidelberg: Rocky Nook.

Zuffo, M. K. & Lopes, R. de D. (2008). *Ambientes de Realidade Virtual e Realidade Aumentada na Preservação de Patrimônio Histórico*. Computação gráfica: pesquisas e projetos rumo à Educação Patrimonial, Seminário, São Paulo, SP.

Gritos Silenciados: Violência contra a Mulher na Obra de Gianlorenzo Bernini

Jocy Meneses dos Santos Junior¹

O objetivo deste texto é interpretar as obras “Apolo e Dafne” e “O Rapto de Prosérpina”, esculpidas pelo artista Gianlorenzo Bernini (1598-1680), refletindo sobre as questões de gênero que as atravessam. As obras de arte nesta investigação serão consideradas tendo em mente que ao mesmo tempo em que aquilo que cerca o artista tende a deixar marcas em sua produção, a obra de arte tende a extravasar os limites de sua constituição puramente física e produzir reflexos em seu entorno. Por isso, se faz necessário considerar o escultor e as esculturas no espaço-tempo em que elas foram concebidas, uma vez que “os objetos artísticos encontram-se intimamente ligados aos contextos culturais: eles nutrem a cultura, mas também são nutridos por ela e só adquirem razão de ser nessa relação dialética, só podem ser apreendidos a partir dela” (Coli, 1995, p. 118).

1. Especialista em Design Gráfico pelo California Institute of the Arts (2019). Discente na Especialização em Arte, Mídia e Educação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão e no MBA em Direção de Arte da Universidade Estácio de Sá.
E-mail: jocy.meneses@gmail.com

Nesta investigação, inicialmente é realizado um esforço no sentido de expor a dinâmica dentro da qual ocorreu a produção das esculturas em questão, refletindo sobre a função da arte e do artista na sociedade italiana no século XVII. Aliado ao conhecimento do pano de fundo geral no qual ocorreu a produção das esculturas aqui estudadas, será empregado a metodologia proposta por Panofsky (1991) para a condução de pesquisas a respeito dos temas de obras de arte, a fim de possibilitar a descrição, a análise e a interpretação das esculturas e, desse modo, desvendar o que cada uma das três esferas de significado propostas pelo autor permitem vislumbrar. Assim, o mergulho nos objetos de estudo irá se aprofundar de tal modo a possibilitar conjecturas acerca do que eles revelam sobre o contexto social em que eles foram produzidos.

É assinalada a necessidade de que o estudo dessas obras supere os tradicionais discursos que mencionam as suas impressionantes formas ou mistificam e glorificam o escultor, o classificando como gênio e um dos grandes mestres da história da arte, refletindo sobre de que modo a representação visual de passagens mitológicas que relatam atos de violência praticados por homens contra mulheres ecoam as ideias a respeito das diferenças de gênero que prevaleciam no imaginário cultural daquele tempo e lugar. Desse modo, Wolfthal (1999) contribui para a investigação de obras como essas ao demonstrar que o resgate de temas da Antiguidade no contexto em que Bernini estava inserido é influenciado pela percepção assimétrica de gênero, cujos reflexos ainda são notórios na contemporaneidade. As considerações propostas por este trabalho são inspiradas pelo seguinte pensamento de Wolfthal (1999, p. 25): “as imagens têm poder; elas não simplesmente refletem a realidade, mas podem influenciar as atitudes e, assim, afetar os eventos

reais”. Uma vez que a obra de Bernini, como bem adjectiva Clark (1980, p. 202), é “eterna”, é salutar considerar meios de ressignificar essas esculturas a fim de que se tornem recursos visuais a serem explorados a fim de fazer refletir sobre — e repudiar — a violência de gênero, que infelizmente ainda persiste e vitimiza muitas mulheres quatro séculos após a produção delas.

O Papel da Arte e do Artista

A arte produzida na Itália do século XVII constitui o cerne do movimento denominado “Barroco”, alcunha imposta por seus críticos, em tom depreciativo. Janson (2001, p. 715) aponta sobre esse termo que “seu significado original — ‘irregular, contorcido, grotesco’ — está largamente ultrapassado”. Algumas das características marcantes da arte barroca que estão diretamente ligadas a essa designação são o seu caráter popular, dinâmico, teatral, orgânico, emotivo e expressivo (Clark, 1980; Farthing, 2011; Gombrich, 2013). Hauser (1992, p. 162) afirma que

A perspectiva artística do Barroco é, em uma palavra, cinematográfica; os incidentes representados parecem ter sido ouvidos e espiados secretamente; todas as indicações que possam trair a consideração do observador são apagadas, tudo é apresentado em aparente concordância com o puro acaso.

Conforme resumem Zelanski e Fischer (1999, p. 444), no Barroco “a arte tornou-se mais realista e emocional, falando diretamente aos espectadores com formas sensuais e exuberantes”. Stokstad e Cothren (2014, p. 714) aquiescem: “a arte barroca evoca deliberadamente res-

postas emocionais intensas dos espectadores”. Segundo os autores, “os espectadores participavam das obras de arte como plateias em um teatro — vicariamente, mas completamente —, enquanto elas os atraíam visual e emocionalmente para suas órbitas”. Desse modo, em contraste com a dinâmica entre obra e audiência explorada no Renascimento, que o precedeu, no Barroco “o papel dos espectadores [...] mudou”:

Os pintores e patronos da Renascença italiana tinham ficado fascinados com as possibilidades visuais da perspectiva e valorizavam o idealismo da forma e do assunto, que mantinha os espectadores à distância, refletindo intelectualmente sobre o que eles estavam vendo. Os mestres do século XVII, por outro lado, procuraram envolver os espectadores como participantes da obra de arte e, muitas vezes, buscaram incorporar ou ativar o mundo além da moldura na natureza e no próprio significado da obra (Stokstad & Cothren, 2014, p. 714).

Esse caráter expressivo e quase voyeurístico, que apela fortemente aos sentidos e instiga no observador o afetamento, graças à proposição de um novo modo de interagir com a arte, representou uma imensa ruptura com o pensar e o fazer tradicionais. Ao considerar que muitas das obras barrocas foram patrocinadas pela Igreja Católica ou por seus membros, é notória a divergência entre as estratégias representacionais empregadas na arte de cunho religioso anteriormente produzida e aquelas adotadas pelos artistas do Barroco. Nesse contexto, ao Barroco foi permitido “seguir um curso mais liberal e mais sensual” que o dos movimentos precedentes, culminando na “produção de arte [...] opulenta, exuberante e extravagante” (Hauser, 1992, p. 171) patrocinada pelo alto clero. Isso foi viabilizado por importantes transformações na relação entre a Igreja e os seus membros. Segundo Hauser (1992, p. 171), na Contrarreforma a Igreja Católica

torna-se cada vez mais tolerante com os fiéis, embora continue perseguindo os “hereges” tão impiedosamente quanto antes. Mas para aqueles sob seu domínio ela concede toda a liberdade possível; não só tolera, mas promove o interesse pelos assuntos do mundo e sanciona o prazer nos interesses e alegrias da vida secular.

Segundo Janson (2001, p. 726), “por volta de 1600, Roma tornou-se a fonte principal do Barroco”. Nesse período, a cidade, sede da Igreja Católica, passava por uma série de transformações, não somente de ordem estética, mas também sociocultural. Clark (1980, pp. 204-205) relata que “por volta de 1620, as ricas famílias romanas, que eram, de fato, as famílias de vários papas sucessivos, começaram a competir entre si como patronos e colecionadores”. Janson (2001, p. 716) assevera que “os príncipes da Igreja que deram apoio ao crescimento da arte barroca foram conhecidos mais pelo esplendor mundano do que pelo fervor religioso”. Clark (1980, p. 212) expõe que “os palácios colossais que as famílias dos papas ergueram eram simplesmente expressão da vaidade e ambição pessoais. Farnese, Borghese, Barberini, Ludovisi [...] passaram seus breves anos de poder competindo para ver quem construiria os maiores e mais ornamentados salões”. Schama (2010, p. 92) resume: “Eles se vangloriavam por Cristo. E precisavam de um brilhante celeiro de artistas para ajudá-los a se vangloriar”.

No centro dessa guerra de vaidades estava o Cardeal Scipione Borghese, “sobrinho favorito do Papa Paulo V” (Fortenberry & Morrill, 2015, p. 118). Ele foi o patrono de um jovem artista cujo talento promissor era disputado pelos poderosos e ambiciosos mecenas da época: Gianlorenzo Bernini. Segundo Schama (2010, p. 94), “Bernini retribuiu esse voto de confiança com uma série de estonteantes obras-primas”. A

aspiração do Cardeal Borghese era, em função de “uma das constantes discussões em moda nos círculos cultos”, exibir na Villa Borghese uma coleção que contivesse obras antigas e modernas, de modo a equipá-la para “funcionar como um teatro para o debate” sobre a arte de ambos os períodos, “com Scipione na função de árbitro e presidente” (Schama, 2010, p. 94). Patrocinando Bernini, “Scipione conseguiu exatamente o que queria: uma série de extraordinárias obras-primas modernas que, embora aludissem a peças de sua coleção de antiguidades, superava-as com brilhantismo” (Schama, 2010, p. 96). Dentre os trabalhos do artista na coleção do Cardeal, exposta no palácio que hoje sedia a Galleria Borghese, destacam-se o que Schama (2010, p. 98) classifica como “as duas grandes obras de inspiração mitológica que fizeram a fama de Bernini” — “Apolo e Dafne” e “O Rapto de Prosérpina” —, sobre as quais nos debruçaremos neste texto.

“Apolo e Dafne” e “O Rapto de Prosérpina”

Considerado “o maior arquiteto-escultor do século” (Janson, 2001, p. 724) e “o maior técnico em entalhe em mármore que já existiu” (Clark, 1980, p. 202), Bernini é reconhecido pela execução em suas esculturas de representações de corpos extremamente realistas em gestos que demonstram alta carga emocional. Nas palavras de Schama (2010, p. 98), “sua consciência do movimento contínuo — e da linguagem corporal, já que era autor e apresentador de peças teatrais — permitiu-lhe criar drama na pedra como ninguém”. Um dos mais talentosos e celebrados artistas da história, Bernini congela o tempo e captura um instante de movimento em suas estonteantes esculturas, nas quais o altíssimo

grau de detalhe alcançado por ele tem o poder de impressionar qualquer audiência. Suas obras inquestionavelmente são algumas das mais fascinantes de que se tem notícia. Seja representando o ardor extático de Santa Teresa ou o esforço sobre-humano de Davi, dentre os tantos outros motivos por ele explorados, o escultor é um dos poucos capazes de intrigar e despertar tamanha admiração no público. O conjunto de sua obra está indubitavelmente situado dentre as grandes realizações da humanidade. No entanto, esse não é o foco da investigação aqui proposta. Ao analisar os discursos formados dentro e fora do campo acadêmico de Artes Visuais sobre Bernini, é perceptível que o talento do mestre e a beleza de suas obras tendem a obliterar aquilo que as duas esculturas de sua autoria sobre as quais esse texto pretende se debruçar — “Apolo e Dafne” (figura 1) e “O Rapto de Prosérpina” (figura 2) — representam, e é precisamente das escolhas temáticas e composicionais realizadas pelo artista, cujo caráter violento é evidente porém comumente negligenciado, que este texto pretende se ocupar.



Figura 1. “Apolo e Dafne” (1622-1624), Bernini. Escultura em mármore, 243 cm. Elaboração própria a partir de imagens disponíveis no site commons.wikimedia.org



Figura 2. “O Rapto de Prosérpina” (1621-1622), Bernini. Escultura em mármore, 225 cm. Elaboração própria a partir de imagens disponíveis no site commons.wikimedia.org

A fim de interpretar essas esculturas, recorreremos ao método proposto por Panofsky (1991), que delimita três níveis de investigação sobre o tema de uma obra de arte, sendo eles: (i) a descrição pré-iconográfica; (ii) a análise iconográfica; (iii) a interpretação iconológica.

Para satisfazer a descrição das obras a nível pré-iconográfico, se faz necessário buscar seus significados fatural e expressional, que “constituem a classe dos significados primários ou naturais” (Panofsky, 1991, p. 48). A título de significado fatural, que “é apreendido pela simples identificação de certas formas visíveis com certos objetos [...] [conhecidos] por experiência prática e pela identificação da mudança de suas relações com certas ações ou fatos”, basta identificar que, enquanto em “Apolo e Dafne” existem uma figura feminina com partes do corpo que se assemelham a galhos e uma figura masculina que a toca na altura de sua cintura, em “O Rapto de Prosérpina” é possível distinguir uma figura feminina tentando se desvencilhar dos braços de uma figura masculina que a carrega, além de um cão de três cabeças aos pés deles. Para determinar o significado expressional, é necessária “uma certa sensibilidade”, uma vez que ele depende de “nuanças psicológicas” que conferem ao que é observado um “significado ulterior”, apreendido por “empatia”, que “é ainda parte [...] [da] experiência prática, isto é, [...] [da] familiaridade cotidiana com objetos e fatos”. Assim, convém perceber que em ambas as obras as expressões faciais aterrorizadas (figura 3) — lágrimas rolam pela face de Prosérpina — e as posturas corporais das mulheres demonstram resistência frente aos avanços dos homens, enquanto eles as agarram à força (figura 4).

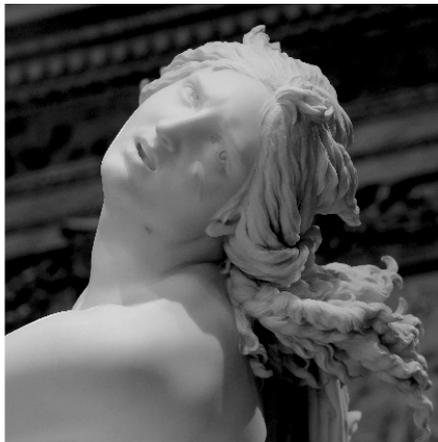


Figura 3. Expressões faciais de Dafne e Prosérpina nas esculturas de Bernini. Elaboração própria a partir de imagens disponíveis no site commons.wikimedia.org

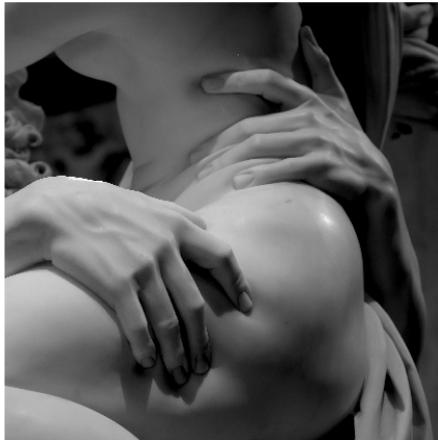


Figura 4. Os toques indesejados de Apolo e Plutão nas esculturas de Bernini. Elaboração própria a partir de imagens disponíveis no site commons.wikimedia.org

Para avançar ao segundo grau da investigação, que consiste na análise iconográfica das obras, por meio da qual se pretende apreender o significado “secundário ou convencional” (Panofsky, 1991, p. 49) delas, embasado em um necessário “conhecimento de fontes literárias” (Panofsky, 1991, p. 65), recorrer a um dicionário de temas artísticos permitiu desvendar tanto a procedência quanto as implicações da temática explorada pelo artista na composição visual das ações representadas nas esculturas em questão.

Sobre “Apolo e Dafne”, Hall (1974, pp. 28-29) descreve da seguinte maneira a história recortada da mitologia grega invocada pelo artista, evidenciando seu uso recorrente como tema em obras de arte:

A ninfa Dafne, a filha do rio-deus Peneus, foi o primeiro e mais célebre dos amores de Apolo, e foi popular entre os artistas em todas as épocas. Segundo Ovídio, o Cupido, mau humorado, foi o culpado [pela paixão do deus]. Ele atingiu Apolo com uma flecha dourada, do tipo que inflama o amor [e] Dafne com uma de chumbo, que afugenta o amor. O deus perseguiu a garota relutante e, quando não teve mais forças para fugir, ela orou ao pai para salvá-la. Então, ramos brotaram de seus braços, raízes cresceram a partir de seus pés, e ela foi transformada em um loureiro. [...] O tema simboliza a vitória da castidade sobre o amor.

A respeito de “O Rapto de Prosérpina”, Hall (1974, pp. 259-260) apresenta sinteticamente o mito grego ao qual se reportam os escritos de Ovídio, que serviram de inspiração para o trabalho de Bernini:

Prosérpina, filha da deusa dos grãos Ceres, estava colhendo flores em um prado com suas companheiras quando foi observada por Plutão, o rei do submundo. Inflamado repentinamente por amor — de acordo com Ovídio, ele acabara de ser atingido por uma das flechas do Cupido —, Plutão a arrastou para longe em sua carruagem. Ele

fez um grande abismo se abrir diante deles na terra e Prosérpina foi levada para o seu reino subterrâneo.

O conhecimento sobre esses mitos contextualiza os atos que se desenrolam nas obras. Dafne resiste às investidas de Apolo, enquanto Prosérpina, às de Plutão, quando ambos os deuses são alvos do Cupido e tomados por uma espécie de “amor” avassalador, desmedido e desenfreado. “Amor” entre aspas porque esse ardor experimentado pelos deuses, glorificado pelos mitos e representado pelo artista não era um sentimento nobre tal como se pressupõe que aquilo que se designa por esse nome seja. O que as flechadas disparadas pelo Cupido despertaram nos deuses foram sentimentos irracionais que desencadearam comportamentos abusivos, frente aos quais as entidades femininas foram percebidas por eles como “presas” a serem obtidas a qualquer custo, ainda que para isso fosse necessário perseguí-las e tomá-las à força (enredo bastante semelhante ao dos tantos casos que ainda hoje se insiste em classificar como “crimes passionais”).

No último nível do estudo sobre o tema dessas obras, a interpretação iconológica, existe a pretensão de perceber o significado “intrínseco ou conteúdo” (Panofsky, 1991, p. 49) delas, determinando os “princípios subjacentes que revelam a atitude básica de uma nação, de um período, classe social, crença religiosa ou filosófica — qualificados por uma personalidade e condensados numa obra” (Panofsky, 1991, p. 52). Esse nível de investigação busca compreender “a obra de arte como sintoma de algo mais” (Panofsky, 1991, p. 53). Nesse estágio, então, é possível perscrutar essas obras a fim de construir sobre elas um juízo que as considere como produções humanas inseridas em um complexo

emaranhado de conceitos que, apesar de aparentemente alheios a elas, as perpassam e contribuem para vislumbrar a elucidação delas.

Algumas das pistas tradicionalmente exploradas pelos textos que tratam dessas esculturas podem ajudar a explicar as escolhas temáticas e composicionais de Bernini: a pretensão de seu patrono, Scipione Borghese, de comissionar a produção de obras ancoradas na Antiguidade; o interesse do artista pela expressividade corporal; ou a paixão dos artistas do Barroco pela exploração dramática de um átimo de movimento em suas composições. No entanto, tomadas isoladamente, essas pistas não fornecem todos os dados necessários para compreender o processo de escolha dos temas representados, nem a forma específica como o artista concebeu a ideia que norteou a talhadura do mármore. Outros temas recortados da mitologia greco-romana, repleta de aventuras que também povoavam a mente dos artistas daquela época, seriam capazes de preencher esses requisitos sem que fosse necessário representar mulheres aterrorizadas tentando fugir das investidas de homens que tentam as “ter” a todo custo. Desse modo, se torna imperativo recorrer a uma leitura que considere essas obras como frutos do sistema de crenças e das dinâmicas sociais vigentes no espaço-tempo em que o artista que as produziu estava inserido e que influenciaram seu pensamento e seu trabalho de modo tanto direto quanto indireto.

O conceito de “rpto ‘heroico’” desenvolvido por Brownmiller (1993) e aplicado por Wolfthal (1999) no estudo de imagens contribui para a investigação dessas esculturas e para a exposição das ideias que as atravessam. A autora apresenta, com base tanto nos registros textuais dos mitos greco-romanos que relatam as violências praticadas contra mulheres por deuses ou heróis quanto em obras de arte e documentos

oriundos da Europa dos séculos XV a XVII, evidências de que o interesse dos artistas e patronos por temas como os explorados por Bernini em “Apolo e Dafne” e “O Rapto de Prosérpina” revela também um aspecto cultural daquela sociedade: uma visão deturpada sobre a relação entre os gêneros. Segundo a autora, “imagens de raptos ‘heroicos’ testemunham uma concepção de sedução baseada nas diferenças de gênero. Enquanto essas obras concebiam iniciativa, ousadia e coragem como as qualidades masculinas ideais, a ‘atratividade irresistível, digna de agressão’ era apresentada como o ideal feminino” (Wolfthal, 1999, p. 17). Há vestígios dessa visão sexista e persistente, que reduz as mulheres a seres passivos, sujeitos às ações dos homens², em muitas obras que a história da arte tradicional apregoa que a humanidade deve ter na mais alta estima. É importante considerar quem eram os executores³ e os patronos⁴ desses trabalhos artísticos:

2. John Berger, em seu clássico estudo sobre os *nudes* da pintura a óleo européia, afirma que “de acordo com o uso e as convenções, que estão sendo finalmente questionados, mas de modo algum foram superados, a presença social de uma mulher é diferente em espécie à de um homem. A presença de um homem depende da promessa de poder que ele incorpora. [...] Em contraste, a presença de uma mulher expressa sua própria atitude em relação a si mesma e define o que pode e o que não pode ser feito com ela. [...] Pode-se simplificar isso dizendo: *homens agem e mulheres aparentam*” (Berger, 1990, pp. 47-49, grifo do autor).
3. Wolfthal (1999, p. 25) destaca que “é impressionante que nenhuma artista, até onde sei, tenha produzido uma imagem de rapto ‘heroico’ durante os períodos Renascentista e Barroco”.
4. Apesar de terem sido criadas para serem apreciadas por membros bem posicionados na estrutura hierárquica da Igreja Católica, que a seus sacerdotes impunha o celibato, é inegável as esculturas aqui estudadas apelavam eroticamente a essa audiência masculina. Schama (2010, p. 101), em seus comentários sobre “Apolo e Dafne”, relata: “Os contemporâneos reagiram à eletricidade sensual [da escultura]. Um cardeal francês declarou que, por excelente que fosse essa obra, nunca a teria em sua casa, pois um nu tão belo certamente excitaria quem o visse. Consta que Bernini exultou ao saber disso!”.

Por via de regra essas imagens foram feitas para homens. Os homens não eram apenas os patronos dessas imagens, elas eram concebidas com o espectador masculino em mente. Urbano VIII, por exemplo, compôs uma inscrição⁵ para Apolo e Dafne, de Bernini [...] dirigida ao público masculino (Wolfthal, 1999, p. 24).

Wolfthal (1999, p. 26), a partir da análise de fontes históricas do tempo e lugar em que as esculturas aqui estudadas foram produzidas, demonstra a existência de uma mentalidade segundo a qual os homens acreditavam que podiam “conquistar” mulheres à força: “na Roma do século XVII, [...] as transcrições judiciais de um caso de abuso sexual revelam que os homens ainda agiam com base no princípio de que teriam o que queriam ‘pela força ou pelo amor’”. Fica evidente a existência de uma sintonia entre essas obras e a cultura do tempo e lugar em que ocorreu a produção delas. A autora não minimiza nem subestima o papel da arte nesse cenário e afirma que as “imagens de raptos ‘heroicos’ serviam para reforçar tais atitudes”. Uma consideração dela sobre o modo como ocorre a representação da ação nessas esculturas é bastante esclarecedora: geralmente as obras que representam “raptos ‘heroicos’” exibem “a mulher correndo freneticamente para longe de seu perseguidor” (Wolfthal, 1999, p. 12). A partir dessa constatação, Wolfthal (1999, pp. 12-13). questiona:

Qual era o significado desse motivo? Certamente, em um nível, ele indica o desejo da mulher pela castidade, já que ela foge de um homem que a persegue por razões sexuais. [...] Mas ele também reforça

5. A inscrição original, em latim, é “*Quisquis amans sequitur fugitivae gaudia / Formae fronde manus implet, baccas seu carpit amaras*”. Uma tradução possível: “O apaixonado que persegue a beleza fugidia / Colhe frutos amargos e volta de mãos vazias” (Schama, 2010, p. 101).

a ideia de que relações sexuais são como uma espécie de caça. Essa metáfora remonta à Grécia Antiga. [...] A caça era uma das atividades favoritas dos heróis gregos. [...] As mulheres, vítimas usuais do rapto “heroico”, estavam associadas ao aspecto “selvagem” da natureza, e isso pode ter contribuído para a visão grega das relações sexuais como uma espécie de caça. Os gregos valorizavam a velocidade como uma virtude masculina nos combates, esportes e atividades amorosas. A representação de um deus ou herói correndo atrás de uma mulher ou jovem tornou-se uma metáfora para o desejo sexual.

Para explicar as expressões de terror das mulheres representadas nas esculturas de Bernini, a autora menciona a influência do livro “Metamorfoses”, escrito pelo poeta Ovídio, no imaginário cultural do qual o artista partilhava: “Como as Metamorfoses de Ovídio foram extremamente influentes nos círculos humanistas, não é de surpreender que eles tenham aceitado a ideia dele de que o medo das mulheres é sexualmente estimulante” (Wolfthal, 1999, p. 21). A correlação imposta por Ovídio entre a impotência e o medo femininos e a agência e a excitação masculinos fica bastante clara ao analisar a forma como o seu discurso relata os abundantes casos de violência de gênero da mitologia greco-romana. Em “Metamorfoses”, “Ovídio compara o estado de espírito de Apolo com o de ‘um galgo [que] viu uma lebre em uma planície aberta e caçou sua presa com agilidade’ [...]. Ele escreve que ‘praticamente em um só ato Plutão viu, amou e levou [Prosérpina] embora; tão precipitado foi o seu amor” (Wolfthal, 1999, p. 13). É importante notar o modo como Ovídio descreve a percepção de Apolo acerca de Dafne, que a vê como uma “lebre”, uma “presa”, e a agilidade de Plutão ao arrebatá-la, sem que houvesse tempo algum para que ela pudesse se manifestar sobre as intenções dele. Nesse contexto,

só resta como recurso a essas personagens protestar contra os avanços dos deuses e tentar escapar deles, angustiadas.

Outras passagens em Ovídio reforçam essa falta de equilíbrio entre os gêneros. O poeta “descreve como Apolo tenta seduzir Dafne enquanto a persegue”, porém, “quando ela permanece irredutível, Apolo recorre à violência” (Wolfthal, 1999, p. 26). Ele afirma inclusive que “a beleza de Dafne foi ‘realçada pela sua fuga’” (Wolfthal, 1999, p. 21). O poeta “emprega as palavras ‘ter’, ‘possuir’ e ‘dominar’ para caracterizar a gana de Apolo por Dafne. Essas palavras deixam claro que o deus desejava reclamar poder sobre a ninfa” (Wolfthal, 1999, p. 23). Em relação ao rapto de Prosérpina por Plutão, a autora percebe nos escritos de Ovídio que “a narrativa deixa claro que Plutão forçou Prosérpina. Ela é descrita como uma ‘garota aterrorizada [que] lamuriosamente chamava por suas mães e companheiras’; o vestido dela está ‘rasgado’, e ela sente ‘pesar’ e ‘medo’” (Wolfthal, 1999, p. 29).

Wolfthal (1999, p. 26) explica que obras como as de Bernini e de seus conterrâneos e contemporâneos “são profundamente influenciadas por ideias clássicas” e, por isso, é fundamental perceber nos escritos de Ovídio, que influenciaram o artista, a assimetria na descrição dos papéis atribuídos a cada gênero. A autora destaca enfaticamente que “muitas dessas ideias são inaceitáveis para nós hoje”, [como por exemplo] que as relações sexuais são como uma caçada, [...] que quando a sedução falha, a violência pode ser empregada, [e] que a agressão contra uma parceira relutante aumenta o erotismo”. Nas palavras dela, imagens de raptos “heroicos” como essas

idealizam os estupradores não como maníacos sexuais depravados, nem mesmo como homens comuns que se desgarraram, mas como

os próprios deuses e heróis da civilização clássica, cujos atos de violência sexual elas exaltam. Esses atos, e as atitudes que os fundamentam, são glorificados pelos mais renomados artistas renascentistas e barrocos e ainda ressoam no discurso de hoje sobre o estupro. Se simplesmente admirarmos essas obras por sua beleza e seu poder incríveis, enquanto ignoramos toda a sua gama de significados, então estamos adquirindo apenas uma compreensão parcial desses importantes monumentos, e estamos permitindo que ideias erradas sobre o estupro perdurem (Wolfthal, 1999, pp. 26-27).

Desse modo, é imperativo que formas de ressignificar essas esculturas e educar o olhar da audiência, para que esteja apto a perceber de fato o que elas representam, sejam encontradas. Descortinar o que há de problemático no tema dessas obras — essa visão sexista e violenta da relação entre homens e mulheres —, no entanto, não é tarefa fácil. A educação artística ainda hoje é muitas vezes conduzida por historiadores da arte que “geralmente se concentram no estilo em sua discussão de imagens de raptos ‘heroicos’ e glorificam o artista como um gênio criativo” (Wolfthal, 1999, p. 29). Além disso, eles “tradicionalmente não reconhecem a violência inerente a essas imagens” e “às vezes [...] não fazem nenhuma menção ao tema” (Wolfthal, 1999, p. 30). Essas estratégias discursivas obviamente jogam mais sombras que luz no estudo dessas obras, proporcionando uma interpretação parcial, incompleta e insuficiente. A isso contribui que

os historiadores da arte geralmente ignoram o ponto de vista das mulheres que são retratadas em cenas de raptos “heroicos”. [...] [Por exemplo,] em sua discussão sobre a escultura de Bernini, Anthony Janson caracteriza as ações de Apolo como “avanços amorosos”. Mas é esse o ponto de vista de Dafne? Na verdade, Bernini representa Dafne assustada; ela clama [por ajuda] e tenta escapar. Janson, como

tantos outros escritores, ignora esse aspecto do trabalho (Wolfthal, 1999, p. 33).

Assim, os recursos composicionais e temáticos empregados para promover o silenciamento das mulheres nessas obras⁶ encontram, de modo inadmissível, ecos na prática discursiva de muitos daqueles indivíduos responsáveis por mediar os contatos do público com essas obras, como curadores, escritores e professores. Essa forma de sintetizar o que ocorre nessas representações precisa ser exposta e combatida⁷, uma vez que ela serve em certa medida para normalizar a agressividade masculina contra vítimas femininas. Precisa ser encontrada e disseminada uma forma de pensar e de escrever sobre essas imagens que não apague, amenize ou glorifique os conflitos entre homens e mulheres transcorridos nelas. As obras de arte não são entidades desprovidas de poder e elas repercutem para além das portas das galerias que as conservam, das páginas dos livros que as exibem e das paredes das salas de aula em que elas são abordadas. Assim, é imprescindível a procura por formas de tornar esses processos de mediação conscienciosos, a fim de canalizar seus poderes no melhor sentido possível — nesse caso, de modo a viabilizar a desconstrução da pervasiva assimetria de gênero,

-
6. Schama (2010, p. 98), por exemplo, percebe a inclusão do cão em “O Rapto de Prosérpina” como um recurso para tornar inaudíveis os apelos da deusa mediante a violência por ela sofrida: “os latidos de Cérbero, o cão de três cabeças que guarda as portas do mundo subterrâneo de Plutão [...], parece disposto a sufocar com sua voz os brados da vítima”.
 7. Cabe mencionar que um dos historiadores da arte criticados por Wolfthal (1999) é Erwin Panofsky — cujo método foi empregado na presente investigação —, uma vez que em sua interpretação da obra “O Rapto de Europa” (1560- 1562), de Ticiano, ele escreve de modo apologético sobre o evento representado na tela. Ver Panofsky (1969).

que ainda hoje contribui para a formação de uma mentalidade machista responsável pelo cometimento de diversas atrocidades.

Considerações Finais

Na contemporaneidade, infelizmente são numerosos e assombrosos os casos de violência contra a mulher, em suas mais diversas formas. Em meio a esse cenário desolador, é salutar a busca por estratégias que conscientizem as pessoas, homens e mulheres, para a existência do problema, suas causas e suas consequências. Alguns dos casos mais chocantes e comoventes de que se tem notícia seguem uma estrutura bastante semelhante: as mulheres imploram por ajuda antes, durante ou depois dos atos de violência, mas não são escutadas e devidamente protegidas, de modo a garantir efetivamente a segurança delas e evitar que homens cometam contra elas barbáries que deixam graves sequelas de ordem física e psicológicas, quando não tiram suas vidas de modo cruel e covarde.

Em um contexto onde os altos índices de casos de violência de gênero assustam e em que garotas são ensinadas desde cedo a gritar “fogo!” ao invés de “socorro!” para que possam despertar a atenção de transeuntes curiosos — uma vez que um pedido de socorro tende a ser ignorado —, é de extrema importância que as mulheres em situação de perigo sejam estimuladas a buscar ajuda e que em todos seja cativada a disposição para proteger aquelas que necessitam. Desse modo, a “estetização” de imagens de violência contra a mulher, comum na moda, no entretenimento, na publicidade e na arte, é incabível e não pode ser aceita passivamente. Tais imagens não podem ser contempladas com

olhos anestesiados e, frente a elas, é sempre necessário sentir desconforto, inquietação e empatia com a vítima.

Pedidos de socorro como os que Dafne e Prosérpina fazem nas esculturas de Gianlorenzo Bernini não deveriam passar despercebidos. No entanto, a prática comum em galerias, livros e salas de aula de expor essas obras sem abordar em profundidade o que nelas é representado não colabora para que ocorra essa transformação de mentalidade. Tratar sobre obras como “Apolo e Dafne” e “O Rapto de Prosérpina”, produzidas em um passado permeado por concepções de gênero sabidamente assimétricas — no qual os homens acreditavam poder “ter” mulheres “pela força ou pelo amor” e as percebiam e tratavam como posses — sem mencionar como esse aspecto cultural influenciou as ideias e o fazer dos artistas que as criaram significa deixar de lado deliberadamente parte importante de sua essência.

A discussão sobre essas esculturas de Bernini pode ser ampliada para a produção de muitos dos “mestres” consagrados pelo cânone da história da arte, que tomaram os mitos que abordam a violência praticada por homens contra mulheres como fonte de inspiração. É imprescindível contextualizar essas obras de arte como frutos da ação de artistas influenciados pela cultura machista em que estavam inseridos e destacar que nos dias de hoje essa mentalidade é inescusável. Para além disso, a abordagem a imagens de fora do campo das artes visuais que representam atos de violência contra a mulher também precisa ser repensada e não pode mais legitimar que os pedidos de socorro nelas feitos sejam ignorados. Desse modo, é fundamental que sejam encontradas maneiras de tratar sobre imagens como essas de modo a sensibilizar os observadores para os gritos, apelos e súplicas das mulheres

— sejam elas representadas ou reais — e alertar para a necessidade de que aquelas em situações reais de perigo sejam escutadas e protegidas. Isso pode contribuir tanto para fazer ouvir as mulheres que até então se sentem silenciadas quanto para cativar ouvintes dispostos a ajudar, a fim de, esperançosamente, construir um mundo em que muitas outras não tenham mais motivos para gritar por socorro.

Referências

- Berger, J. (1990). *Ways of seeing*. London: British Broadcasting Corporation.
- Brownmiller, S. (1993). *Against our will: men, women and rape*. New York: Ballantine Books.
- Clark, K. (1980). *Civilização: uma visão pessoal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Coli, J. (1995). *O que é arte* (15 ed.). São Paulo: Editora Brasiliense.
- Farthing, S. (2011). *Tudo sobre arte*. Rio de Janeiro: Sextante.
- Gombrich, E. H. (2013). *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC.
- Hall, J. (1974). *Dictionary of subjects and symbols in art*. New York: Harper & Row.

- Hauser, A. (1992). *The social history of art* (Vol. 2). Routledge: London.
- Janson, H. W. (2001). *História geral da arte* (2a ed., Vol. 2). São Paulo: Martins Fontes.
- Panofsky, E. (1969). *Problems in Titian, mostly iconographic*. New York: New York University Press, 1969.
- Panofsky, E. (1991). Iconografia e iconologia: uma introdução ao estudo da arte da Renascença. In Panofsky, E. (Ed.), *Significado nas artes visuais* (3a ed., pp. 47-87). São Paulo: Perspectiva.
- Schama, S. (2010). *O poder da arte*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Stokstad, M. & Cothren, M. W. (2014). *Art history* (5a ed.). Boston: Pearson.
- Wolfthal, D. (1999). *Images of rape: the "heroic" tradition and its alternatives*. New York: Cambridge University Press.
- Zelanski, P. & Fischer, M. P. (1999). *The art of seeing* (4a ed.). Upper Saddle River: Prentice Hall.

@doubleexposurefreak – Criação de uma Galeria *Online* Internacional de Duplas Exposições Analógicas no Instagram

Laís Akemi Margadona¹
Denis Porto Renó²

O objetivo deste trabalho é apresentar o processo de criação da galeria “@doubleexposurefreak”, uma investigação aplicada que experimenta as nuances da fotografia em um cenário pós-fotográfico, em que o registro fotográfico está intimamente ligado às mídias conectadas. Nesta galeria *online*, trabalhos experimentais analógicos de fotógrafos em todo o mundo são selecionados e agregados à respectiva conta do “@doubleexposurefreak” no *Instagram*, diariamente. O projeto é dedicado à técnica de dupla ou múltiplas exposições, isto é, quando mais de um clique é gravado no mesmo fotograma do filme. As duplas exposições podem ser executadas inclusive em filmes instantâneos, desde que a câmera tenha essa função específica habilitada.

-
1. Mestre em Mídia e Tecnologia pela Universidade Estadual Paulista - UNESP. Bacharel em Design – Habilitação em Design Gráfico (UNESP).
E-mail: laisakemi.ma@gmail.com
 2. Livre Docente em Ecologia dos Meios e Narrativas Imagéticas. Professor Associado Universidade Estadual Paulista - UNESP.
E-mail: denis.reno@unesp.br

Galerias *online* de curadoria de trabalhos fotográficos já existem e são populares dentro do aplicativo *Instagram*. Uma breve análise de projetos similares será apresentada neste trabalho. Tais contas, conhecidas como “*feature accounts*”, têm como função promover e divulgar o trabalho de outros fotógrafos, geralmente com foco em algum gênero, assunto ou técnica específica. De uma maneira similar a galerias de arte, as contas que executam esse tipo de trabalho tentam criar uma coleção de imagens para inspiração e referência, e possuem critérios de avaliação formais e estéticos para a curadoria dos trabalhos. Todo o processo de submissão e seleção dos trabalhos é feito de maneira gratuita. Uma outra condição interessante das *feature accounts* é que qualquer pessoa pode anexar e submeter suas imagens para seleção, o que permite a promoção de artistas localizados globalmente.

O termo “*double exposure freak*” provém do inglês e significa, em tradução livre, “desajustados [ou viciados] por duplas exposições”. O termo “*freak*” é tomado como um adjetivo elogioso, visto que múltiplas exposições eram tidas no passado da fotografia analógica como um erro gerado pela distração do fotógrafo em mover para o próximo fotograma após disparar. Para evitar esse tipo de problema, câmeras caseiras e profissionais eram munidas de um dispositivo que impedia a dupla exposição acidental, desde modelos compactos como a *Yashica MF-3 Super*, popular no Brasil, à *Asahi Pentax K1000*, SLR com lentes intercambiáveis.

A coleta dos trabalhos para seleção da galeria é feita por meio da marcação de fotografias com o perfil “@doubleexposurefreak”. No aplicativo *Instagram*, é possível ao usuário marcar outras contas em suas fotografias postadas, gerando um *link* para que essas imagens possam ser vistas nos perfis em que foram marcadas. Dessa maneira, pode-se

coletar publicamente as fotografias em que o perfil da galeria foi marcado. Durante o início do projeto, escolheu-se também selecionar fotografias por meio da *hashtag*³ exclusiva “#doubleexposurefreak” – outro método comum para catalogação pública de fotografias relacionadas a um tema ou conta específica.

Desde a criação da galeria em 18 de janeiro de 2018, 711 fotografias foram anexadas por usuários meio da marcação “@doubleexposurefreak” e 569 publicações foram encontradas com *hashtag* dedicada ao projeto. 119 trabalhos foram curados e publicados no perfil do projeto, num total de 1.008 seguidores.

Dessa maneira, a galeria “@doubleexposurefreak” é uma investigação interdisciplinar que reúne as áreas de fotografia e comunicação. Busca, assim, explorar o senso de coletividade que há dentro da comunidade analógica, observado desde a criação da Lomografia nos anos 1990. Espera-se executar a divulgação do material de fotógrafos independentes e criar uma galeria diária de repertório visual para aqueles que são interessados na técnica.

O Analógico na Internet

Numa contemporaneidade marcada pela ubiquidade da captura digital, é possível talvez prever um panorama catastrófico para o processo físico-químico. Henriques, Margadona e Gadotti (2017), no entanto, apontam um movimento de fotógrafos, designers e artistas que têm

3. Do inglês “cerquilha”, *hashtags* são palavras-chaves antecedidas pelo símbolo “#”. As *hashtags* podem se tornar *hiperlinks* dentro da rede e encontráveis pelos mecanismos de busca. Sua função é realizar a indexação e agrupamento de conteúdos semelhantes dentro de mídias sociais como o *Instagram*, *Facebook* e *Twitter*.

buscado no analógico uma expressão estética autoral, de apelo nostálgico, em que o imprevisível e os erros são incorporados ao processo de construção imagética. Lohmann, Barros e De Carli (2017) também notam o mesmo movimento: “uma forte adesão às estéticas relacionadas a antigas formas de processamento da fotografia” (Lohmann, Barros & De Carli, 2017, p. 92), num movimento de contracultura em relação à dominância da captura digital.

Numa dinâmica de hibridismos e apropriações, fotógrafos têm divulgado seus trabalhos analógicos por meio das mídias digitais. No *Instagram*, diversas *hashtags* dedicadas à fotografia em filme possuem uma quantidade maciça de registros imagéticos, tais como “#staybroke shootfilm” (2.958.140 milhões de fotografias indexadas⁴), “#buyfilmnotmegapixels” (2.486.274 milhões de publicações) e “#keepfilmalive” (2.151.702 milhões de registros). No processo de hibridização das fotografias analógicas, transformadas em *pixels*, uma importante dinâmica de distribuição é notada:

Por outro lado, a fotografia híbrida, originalmente analógica, se beneficia dos mecanismos de publicação da internet. Dificilmente a produção fotográfica em filme realizada por amadores seria tão vista e difundida somente dependendo do suporte do negativo e da ampliação. (Margadona e Henriques, 2013, p. 4).

Assim, numa batalha sem vencedores (Henriques, Margadona & Gadotti, 2014), o analógico usufrui da velocidade de compartilhamento típicos da plataforma binária, e o digital se vale da estética que é natural – e única – ao filme. Para Valle (2012), estamos em uma época em que

4. Tais números podem ser obtidos por meio da busca da *hashtag* na versão *web* do *Instagram*.

já foi superado o choque entre plataformas na fotografia. Nesse sentido, fotografias feitas pelo processo físico-químico destacam-se de seus suportes físicos e utilizam-se das mídias conectadas, como o *Instagram*, *Flickr*, *Facebook* e *Tumblr*, para uma distribuição mais eficiente.

Galerias de *Feature* no *Instagram*

Galerias *online* de curadoria de trabalhos fotográficos já existem e são populares dentro do aplicativo *Instagram*. Chamadas de “*feature accounts*”, são contas destinadas à publicação de trabalhos de outros fotógrafos, geralmente com um tema ou técnica fotográfica específicos. O termo “*feature*”, em tradução livre, pode ser entendido como “destaque”, e consiste na exata função que tais contas realizam: a promoção e divulgação de trabalhos fotográficos dos usuários que se candidatam a ser selecionados.

As contas que realizam esse tipo de curadoria costumam possuir uma quantidade significativa de seguidores, fator que é capaz de promover engajamento e visibilidade para os usuários que têm seus trabalhos selecionados. É, assim, uma maneira gratuita e orgânica para aumentar-se o alcance e o número de seguidores na conta do usuário que é selecionado (Trovatten, 2019). É também uma maneira de conectar, compartilhar e ter sua presença aumentada dentro do imenso fluxo de imagens do aplicativo *Instagram* (Gross, 2019).

Contas de *feature* são focadas em nichos de comunidades. Neles, os curadores procuram por “gemas escondidas em meio a centenas de foto ao dia” (Summers, 2015). Os gêneros mais comuns para promoção de *features* são fotografias preto-e-branco, fotografia de rua, gastronomia,

viagens, moda e localizações geográficas específicas (Trovatten, 2019). Ainda, nichos mais específicos podem ser encontrados.

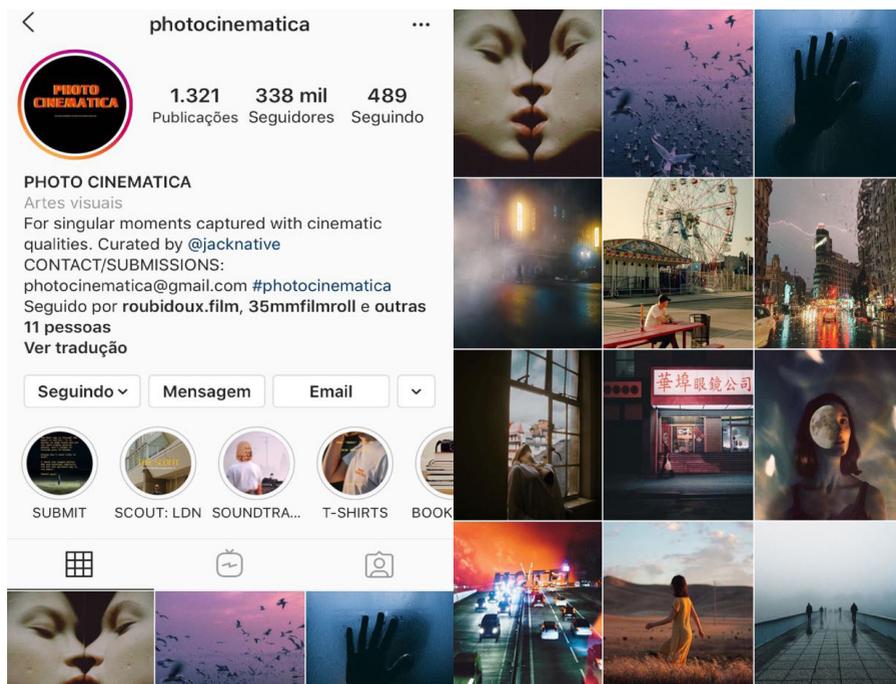


Figura 1. Amostra do perfil da conta “@photocinematica” no *Instagram*. Recuperado de [instagram.com/photocinematica](https://www.instagram.com/photocinematica)

Outra função das contas de destaque é a criação de uma coleção de imagens inspiradoras para aqueles que apreciam determinado gênero ou técnica. Para Summers (2015), “não há dúvidas que o propósito [de tais contas] é encontrar o melhor do melhor e inspirar sua audiência a criar artes similares”, algo que pode auxiliar fotógrafos a impulsionar sua própria criatividade e funcionar de maneira semelhante a uma galeria de arte (Gross, 2019).

Como exemplo de contas que inspiraram a criação do projeto “@doubleexposufreak”, a galeria *online* “@photocinematica” é dedicada a fotografias que se assemelham a *stills* de cinema e possui 338 mil seguidores e 1.321 trabalhos postados. Suas submissões são realizadas diretamente ao *e-mail* do curador, conforme consta na descrição do perfil (Figura 1).

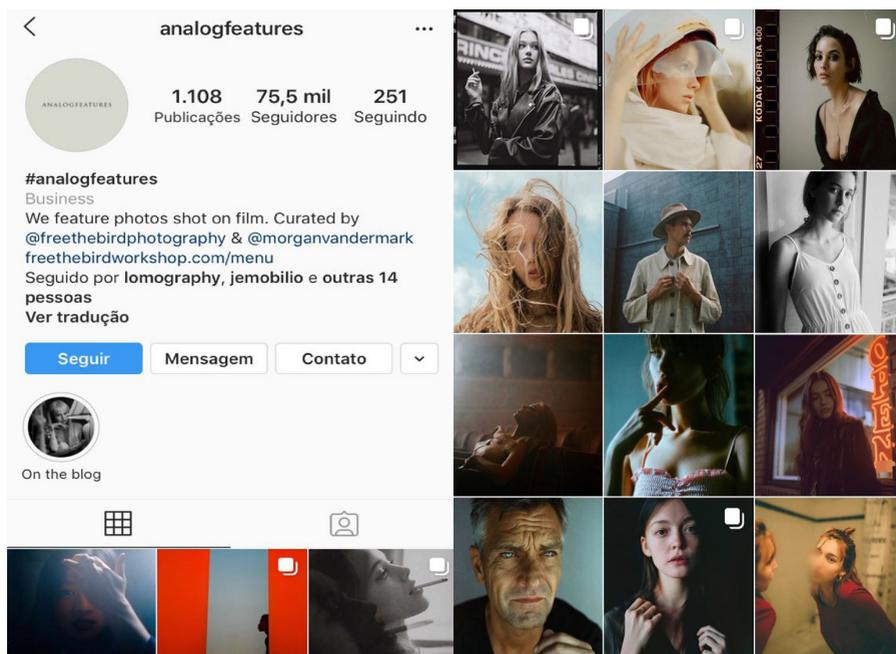


Figura 2. Amostra do perfil da conta “@analogfeatures” no *Instagram*. Recuperado de instagram.com/analogfeatures

Diversas galerias específicas de fotografia analógica podem ser encontradas. Algumas são dedicadas à plataforma como um todo; outras, a técnicas, câmeras e filmes específicos. A mais proeminente dedicada

à fotografia analógica no geral é a conta “@analogfeatures”, dotada de 75,5 mil seguidores e 1.108 publicações (Figura 2).

A Polaroid possui sua galeria oficial de *features* verificada pelo *Instagram*. Possui 365 mil seguidores e 1.931 trabalhos publicados (Figura 3).

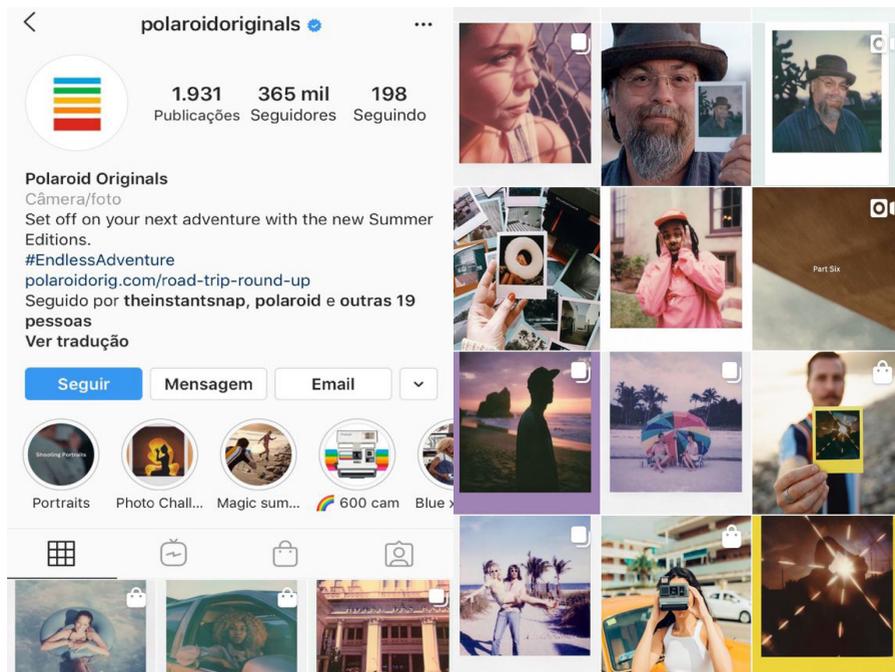


Figura 3. Amostra do perfil da conta “@polaroidoriginals” no *Instagram*. Recuperado de [instagram.com/polaroidoriginals](https://www.instagram.com/polaroidoriginals)

A Lomography, marca criadora do movimento lomográfico, também possui sua própria conta verificada. As submissões devem ser realizadas via *hashtag* oficial “#HeyLomography”. A conta possui 154 mil seguidores e 2.761 publicações executadas (Figura 4).

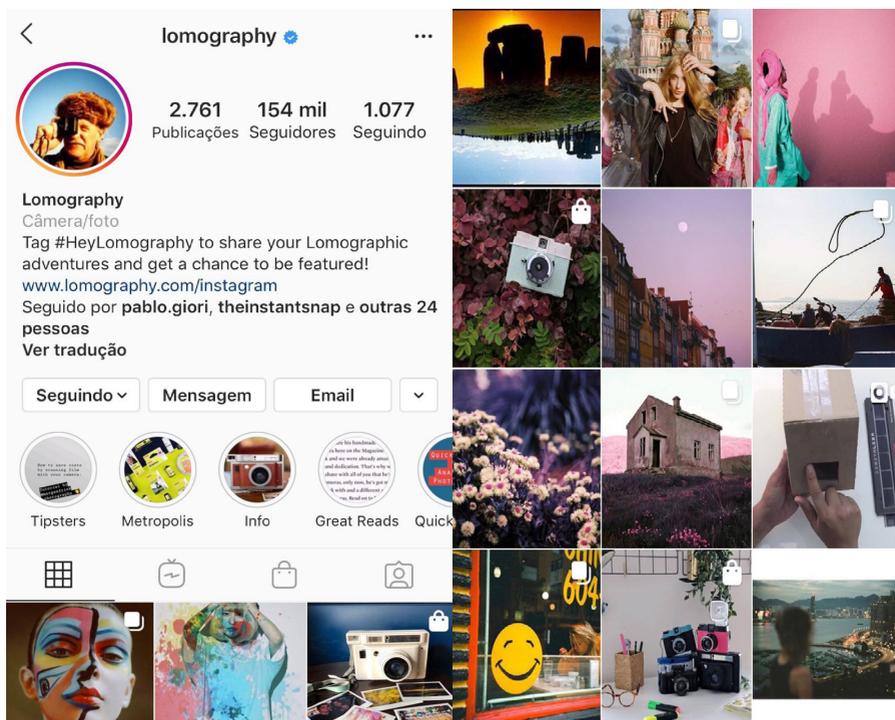


Figura 4. Amostra do perfil da conta @lomography no Instagram. Recuperado de [instagram.com/lomography](https://www.instagram.com/lomography)

A conta oficial de *feature* da Lomography, que publica imagens de usuários da marca no mundo todo, amplia o sentimento de comunidade e comunhão existente dentro do movimento lomográfico e potencializado pelas mídias conectadas:

A internet é um meio de compartilhamento que os lomógrafos (seguidores do movimento) utilizam para a troca de informações e fotografias. Fora do virtual, existem encontros presenciais em locais públicos chamados de LOMO-Rolês, geralmente realizados pelas “Lomo Embaixadas”. (Souza, Quadrelli, Lima & Mello, p. 38).

Por fim, contas menores dedicadas a técnicas específicas podem ser encontradas, como a “@redscalefilmphotos”, dedicada à técnica experimental *redscale*⁵. Seu perfil possui 465 seguidores e 97 trabalhos postados.

Seleção, Curadoria e Planejamento

São definidas três maneiras para uma fotografia ser vista por uma conta de *feature*: o uso da *hashtag* pertencente exclusiva à conta, a execução da marcação da conta na fotografia desejada para seleção ou envio direto da imagem para um dos curadores. Informações específicas sobre o método de seleção – *hashtag*, marcação ou mensagem direta – podem ser encontradas na biografia do perfil selecionado (Trovatten, 2019). Ainda, mesmo que as imagens não sejam selecionadas e publicadas pela galeria desejada, elas ficarão indexadas no perfil ou *hashtag* da conta, podendo ser então vistas por outros usuários do aplicativo (Summers, 2019).

Para a coleta dos trabalhos da galeria “@doubleexposurefreak”, iniciou-se utilizando os três critérios simultaneamente: a *hashtag* “#doubleexposurefreak”, criada exclusivamente para o projeto, o uso de marcação das imagens pelos usuários e o envio por mensagem direta dentro do aplicativo *Instagram*. Ao longo da pesquisa, optou-se por utilizar somente a indexação por marcação, devido ao fluxo de imagens que passou a ser submetido ao projeto. A informação do critério de indexação é mencionada no perfil da galeria.

5. A técnica *redscale* consiste em utilizar a película fotográfica colorida ao contrário, isto é, a emulsão é sensibilizada pela luz que passa pela base da película, que funciona como uma espécie de filtro.

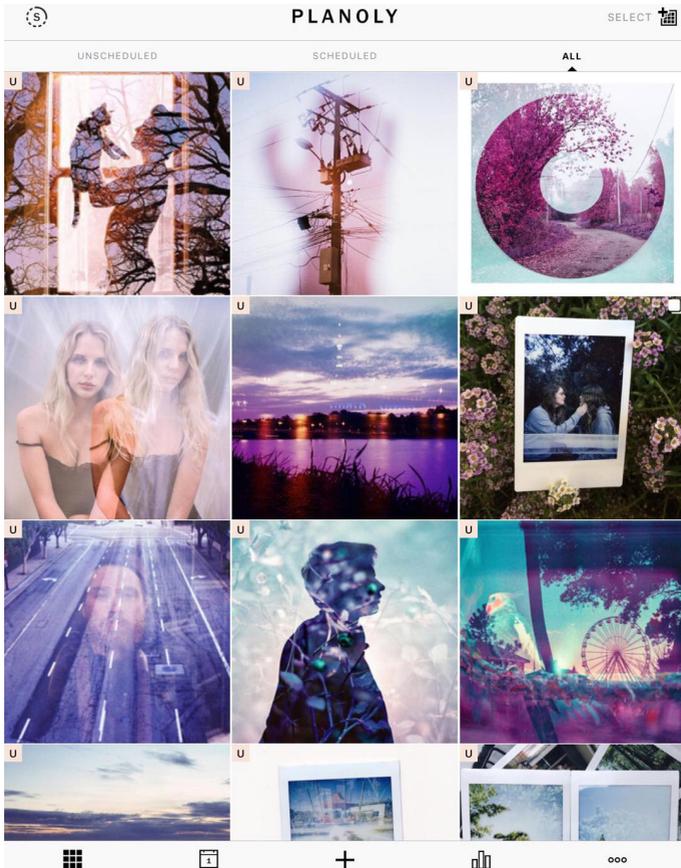


Figura 5. Cópia da tela do aplicativo *Planoly* para *iOS*. Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Para a coleta inicial das imagens, alguns critérios de avaliação para a qualidade formal e estética das fotografias foram traçados. Entre eles, incluem-se: nitidez e boa resolução da imagem postada, relação harmônica entre os elementos visuais unidos pela múltipla exposição, informações completas de captura enviadas pelo usuário (incluindo título, câmera, filme e país de origem do fotógrafo) e harmonização da

imagem selecionada com as outras já postadas na galeria. Nesse sentido, costuma-se agrupar as fotografias em grupos de 9 imagens com a mesma paleta de cor predominante; as próximas 9 imagens seguem a cor seguinte do espectro cromático, de modo a se criar um *feed* (organização visual do total de imagens de uma conta) harmonioso e organizado.

Os dois maiores desafios para a alimentação da galeria foi prever a organização visual das imagens e realizar as postagens nos horários corretos de engajamento dentro do aplicativo. O aplicativo *Planoly* (disponível para os sistemas operacionais *iOS* e *Android*) foi descoberto ao logo da pesquisa e foi utilizado para facilitar a organização visual da galeria e agendamento das postagens (Figura 5).

Apesar de ter cumprido sua função na organização e agendamento das postagens, dispensando-se a necessidade de postar manualmente nos picos de horário de engajamento, o *Planoly* não é um aplicativo totalmente gratuito. O UNUM, um *app* livre e também disponível para *iOS* e *Android*, foi utilizado complementarmente, embora não permita a função de agendamento de postagem.

Resultados

Desde a criação da galeria em 18 de janeiro de 2018, 711 fotografias foram anexadas por usuários meio da marcação “@doubleexposurefreak” e 569 publicações foram encontradas com *hashtag* dedicada ao projeto. Até o momento, 119 trabalhos foram curados e publicados no perfil da galeria. Cada fotografia é acompanhada de 30 *hashtags*, o máximo permitido pelo *Instagram*, de modo a aumentar o engajamento e atrair

novos usuários. A galeria possui, no momento deste trabalho, 1.008 seguidores, obtidos de maneira orgânica (Figura 6).

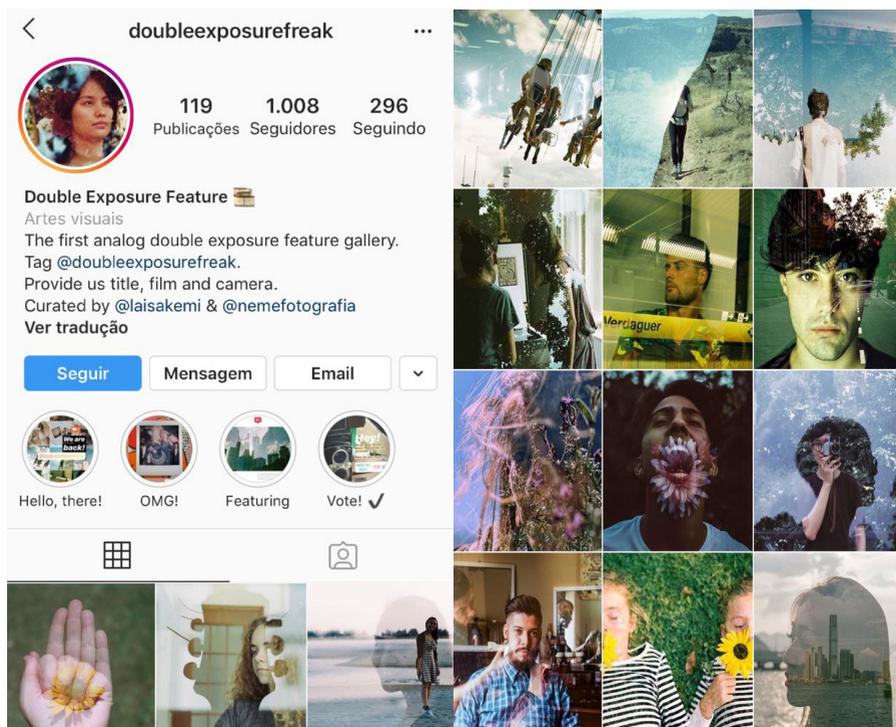


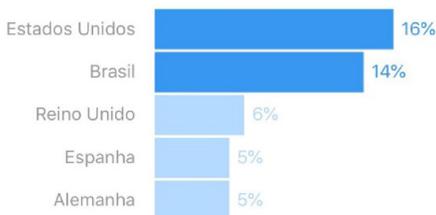
Figura 6. Amostra do perfil da conta “@doubleexposurefreak” no Instagram. Recuperado de [instagram.com/doubleexposurefreak](https://www.instagram.com/doubleexposurefreak).

Estatísticas de engajamento podem ser obtidas pelo próprio aplicativo do *Instagram* ao se escolher a modalidade de projeto comercial no perfil da conta. Os principais dados encontrados são: as localizações de acesso, separadas em cidades e países – no caso, os Estados Unidos ocupam o topo com 16% das visitas (Figura 7), a distribuição etária dos seguidores, com pico na faixa 25–34 anos (Figura 8), os horários

de engajamento separados por dia da semana (Figura 9) e o gênero dos seguidores (Figura 10).

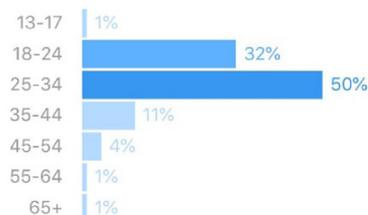
Principais localizações ⓘ

Cidades **Países**



Faixa etária ⓘ

Todos Homens Mulheres



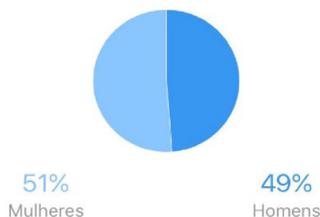
Seguidores ⓘ

Horas Dias

< Sextas-feiras >



Gênero ⓘ



Figuras 7 a 10. Dados de engajamento da conta “@doubleexposurefreak” no *Instagram*: principais localizações, faixa etária, informação dos horários de acesso e gênero dos seguidores. Recuperado do aplicativo *Instagram*

Conforme explicitado no item 3, buscou-se realizar a organização visual da grade de publicações do aplicativo. Em blogs de tecnologia como o brasileiro Tectudo (2018), o conceito de “organização do *feed*” é mostrado como uma preocupação de diversos usuários da plataforma. A qualidade formal das fotos individuais não é tida mais como suficien-

te; é preciso que elas estejam organizadas de uma maneira harmoniosa esteticamente (Marfim, 2018).

Diversos são os métodos para a organização visual; nesta investigação, optou-se pelo uso das cores. Na figura 11, é possível ver as doze postagens mais recentes do projeto, em que se optou pelo destaque do tom verde azulado.

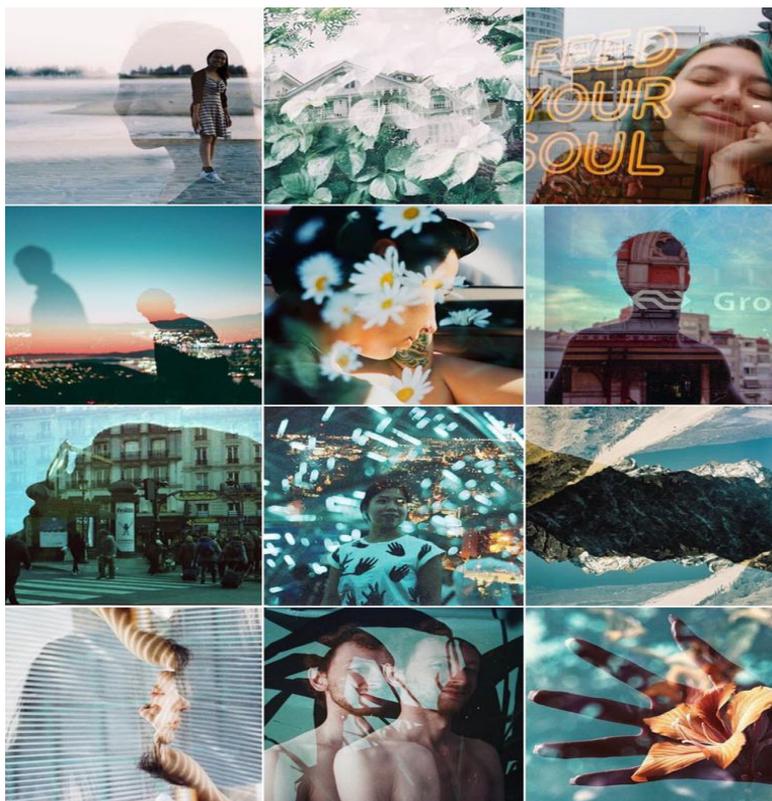


Figura 11. Coleção de doze imagens em cores predominantes similares. Recuperado de [instagram.com/doubleexposurefreak](https://www.instagram.com/doubleexposurefreak)

O destaque das cores verde (Figura 12) e tons pastéis (Figura 13) também foram executados. Por fim, testes com destaque para o preto-e-branco (Figura 14) e o vermelho (Figura 15) foram publicados.



Figuras 12 e 13. Destaque das cores verde e tons pastéis, respectivamente. Recuperado de [instagram.com/doubleexposurefreak](https://www.instagram.com/doubleexposurefreak)

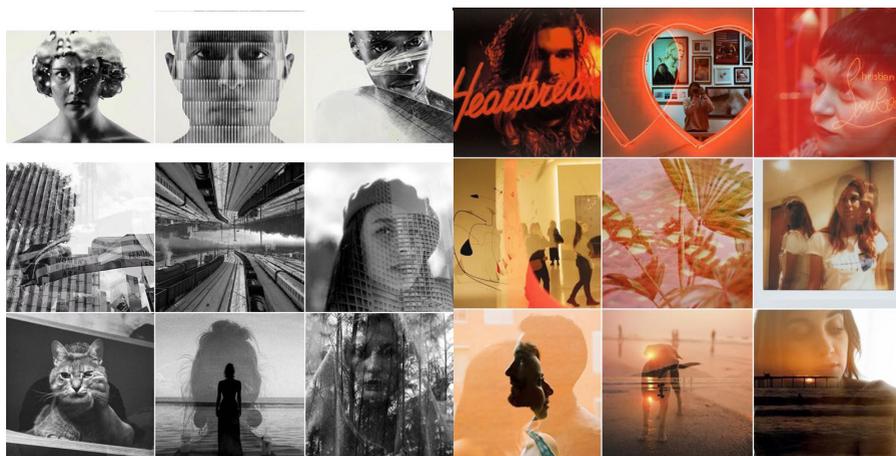


Figura 14 e 15. Destaque do preto-e-branco e do vermelho, respectivamente. Recuperado de [instagram.com/doubleexposurefreak](https://www.instagram.com/doubleexposurefreak)

Considerações Finais

Assim, apesar de um possível cenário pessimista para o analógico, a internet tem mostrado um maciço potencial de compartilhamento e distribuição para a fotografia em filme. Galerias *online* como o “@doubleexposurefreak”, entre outras dedicadas ao processo fotoquímico, buscam fortalecer esta cena. Esta é uma comunidade em crescimento: vale ressaltar que em janeiro de 2018, o projeto era o único que realizava *features* de duplas exposições no *Instagram*; um ano e meio depois, três galerias similares surgiram.

O principal desafio consistiu na curadoria e coleta do imenso fluxo de imagens que foi submetido à galeria. A organização visual do *feed* também foi desafiadora; nesse sentido, os aplicativos *Planoly* e UNUM foram de extremo auxílio. Ainda, antes do *Planoly*, a postagem dos conteúdos era feita de maneira manual nos horários de pico de engajamento, o que era um processo lento e inconveniente.

As próximas etapas desta investigação consistem em continuar a coleta e curadoria das centenas de imagens em que o perfil do projeto foi marcado, bem como a organização dos registros para o retorno da alimentação diária da galeria.

Agradecimentos

À Natasha Neme Gonçalves de Almeida, arquiteta e amiga, por ter acreditado no projeto em sua alvorada e ter me auxiliado com a curadoria das imagens iniciais.

Referências

- Câmera Velha (s.d.). *Início* [Canal do YouTube]. Recuperado de www.youtube.com/cameravelha
- Gross, R. (2019). 25 Instagram photo hubs and hashtags to follow to help promote your photography on social media [Blog]. Recuperado de www.canva.com/learn/25-instagram-photo-hubs-hashtags-to-follow/
- Henriques, F., Margadona, L. A., & Gadotti, M. (2014). Analógicos x digitais: uma batalha sem vencedores. Estudos de casos do hibridismo na tipografia e fotografia. *Ensaio em Design: práticas interdisciplinares*, Canal 6, 204-223
- Henriques, F., Margadona, L. A., & Gadotti, M. (2017). O pensar híbrido contemporâneo no design e na fotografia: diálogos entre o artesanal e o digital. *Educação Gráfica*, 21(1), 198-208. Recuperado de: periodicos.unifesp.br/index.php/olhares/citationstylelanguage/get/modern-language-association?submissionId=58
- Lohmann, R., Barros, A. T. M.P. & De Carli, A. A (2017). Foto e Lomografia: tendências estéticas de uma prática contemporânea. *INTERIN*, 22(2), 91-108. Recuperado de lume.ufrgs.br/handle/10183/164809
- Marfim, L. (2018). Como organizar o feed do Instagram? Confira dez dicas imperdíveis [Blog] Recuperado de www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/10/como-organizar-o-feed-do-instagram-confira-dez-dicas-imperdiveis.html
- Margadona, L. A. & Henriques, F. (2013). Lomografia e Instagram: a retomada e atualização da fotografia analógica. *Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*

(Intercom), Bauru, SP. Recuperado de portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1662-1.pdf

Queimando Filme (2019, maio 10). Foi bom enquanto durou.[Post Facebook]. Recuperado de: www.queimandofilme.com

Souza, A. M., Quadrelli, M. N., Lima, V. B., & Mello, N. D. (2016). Lomografia: o movimento jovem. *Revista Educação, 11*(2), 34-45. Recuperado de revistas.ung.br/index.php/educacao/article/viewFile/2332/1708

Summers, Z. (2015, outubro 16). 14 Instagram Accounts That Will Feature You For Massive Exposure [Blog]. Recuperado de <https://medium.com/@zoesummers/14-instagram-accounts-that-will-feature-you-for-massive-exposure-7e0a2d66b02>

Trovatten, F. (2019). How to get your Instagram photos featured on large accounts [Blog]. Recuperado de trovatten.com/instagram/feature/

Valle, B. (2012) Fotografando digitalmente, pensando analogicamente: os fotógrafos migrantes. *Revista Ícone, 14*(2), 1-15. Recuperado de periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/view/230659/24671

Projeto #savethefilm – um Olhar sobre as Motivações da Retomada da Plataforma Análogica por Fotógrafos Brasileiros

Laís Akemi Margadona¹
Ana Beatriz Pereira de Andrade²

Diversos são os eventos que sinalizam um panorama pessimista para a fotografia analógica. Em 2009, após um encolhimento em suas operações, a Eastman Kodak anuncia o fim de um de seus filmes clássicos, o diapositivo *Kodachrome*. Em 2008, a Polaroid Corporation, empresa pioneira na fotografia instantânea, decreta falência, e, em 2012, a Kodak pede concordata a um tribunal de Nova Iorque. No Brasil, a loja e embaixada oficial da Lomography, localizada em São Paulo (SP), foi fechada em dezembro de 2013. No entanto, num cenário de dificuldades para a compra de equipamentos e processamento físico-químico dos filmes e papéis fotográficos, observa-se um movimento inverso – o de

-
1. Mestre em Mídia e Tecnologia pela Universidade Estadual Paulista - UNESP. Bacharel em Design – Habilitação em Design Gráfico (UNESP).
E-mail: laisakemi.ma@gmail.com
 2. Doutora em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).
Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).
Professora de Design e Fotografia e pesquisadora do Departamento de Design (FAAC/UNESP).
Email: anabiaandrade@faac.unesp.br

retomada desse tipo de captura numa era marcada pela ubiquidade da plataforma digital.

Henriques, Margadona e Gadotti (2017) apontam que jovens fotógrafos, designers e artistas têm buscado no analógico uma expressão autoral, de apelo nostálgico, em que o imprevisível e os erros são incorporados ao processo de construção imagética. Em movimentos de fotografia experimental como a Lomografia, irregularidades e imperfeições de equipamentos de baixo custo são partes importantes e valorizadas na estética fotográfica, em contraposição à “asepsia visual do sistema digital” (Rocha, 2011, p. 152). Lohmann, Barros e De Carli (2017) também observam o mesmo movimento notado por Henriques Margadona e Gadotti (2017): “uma forte adesão às estéticas relacionadas a antigas formas de processamento da fotografia”, num movimento de contracultura em relação à dominância da captura digital (Lohmann Barros & De Carli, 2017, p. 92). Entre jovens, a Lomografia é considerada popular “por estimular a criatividade e incentivar a auto expressão” (Souza, Quadrelli, Lima & Mello, 2016, p. 38).

Apesar do cenário hostil ao uso da película fotográfica sinalizado pela queda de duas marcas tradicionais da indústria analógica, diversas iniciativas têm sido encontradas no cenário contemporâneo. Dentre elas, enumera-se o projeto *Impossible Project*, uma iniciativa de disponibilização de filmes polaroides por funcionários da antiga Polaroid Corporation, e laboratórios independentes, administrados por jovens fotógrafos. A marca Lomography continua a disponibilizar câmeras e filmes no cenário internacional, e a Fujifilm prossegue com a comercialização de sua marca de câmeras instantâneas *Fuji Instax*, em diversos modelos – inclusive, com um perfil no *Instagram* dedicado à

comunidade brasileira. Ainda no cenário nacional, alguns laboratórios para processamento de filmes foram criados por fotógrafos do cenário independente, incluindo o *Lab:Lab Analógico*, de Vitor Leite, em Curitiba (PR) e o *Analog Gang Lab* de Anderson Rodrigues, em Novo Hamburgo (RS), fotógrafo entrevistado neste trabalho.

Assim, o objetivo desta pesquisa é lançar um olhar sobre as principais motivações no uso da plataforma analógica por fotógrafos brasileiros – em especial, aqueles interessados em uma prática focada na ênfase de defeitos/efeitos gerados pelo processo físico-químico. Como metodologia, foi realizada a revisão bibliográfica de trabalhos acadêmicos que abordem o uso do analógico por fotógrafos contemporâneos, levantamento de projetos brasileiros que façam a divulgação e ensino do uso de equipamentos analógicos, busca de locais que realizem a venda e processamento de filmes e câmeras, bem como entrevistas a fotógrafos pertinentes ao cenário da pesquisa. Tais entrevistas foram pensadas para a criação de textos informativos para a divulgação na internet. Sete fotógrafos de cidades variadas foram entrevistados e parte das entrevistas foi transcrita neste trabalho.

Esta pesquisa é parte de um trabalho teórico-prático maior, denominado Projeto #savethefilm, uma iniciativa transdisciplinar que busca divulgar a fotografia analógica na contemporaneidade, realizado nos laboratórios de Design Gráfico e Fotografia da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (FAAC/UNESP) com financiamento parcial da Pró-Reitoria de Pesquisa (PROPe) da UNESP, campus Bauru.

Como resultado, espera-se que este artigo delineie um panorama inicial das motivações do uso do processo físico-químico por parte dos

fotógrafos e artistas brasileiros do cenário independente em um panorama de dificuldades – e novas soluções – para a execução da prática. O trabalho não busca esgotar o assunto, mas levantar novas reflexões e perspectivas para estudos posteriores.

Dificuldades e Desafios

Durante o andamento da pesquisa, foram traçadas as principais dificuldades na captura analógica. Após práticas no Laboratório de Fotografia da FAAC/UNESP e visitas a *minilabs* na cidade de Bauru (SP) – a saber: Quality Foto, Hobby Foto, Foto Avenida, Foto Guedes e Cherry Foto – e Ibitinga (SP) – a saber: Roberto Fotografias e Foto Nakamura –, alguns fatores puderam ser traçados. Grupos brasileiros da mídia social *Facebook* focados em fotografia analógica também foram observados, tais como os pertencentes aos projetos Câmera Velha e Queimando Filme.

Dentre as dificuldades encontradas, incluem-se os seguintes itens: altos preços para compra e processamento do material fotossensível (filme, revelação, ampliação e/ou digitalização); dificuldade de compra física de materiais fora dos grandes centros urbanos; custos de manutenção e revisão de equipamentos antigos – e escassos locais que realizam tais serviços; dificuldade em se avaliar o estado de equipamentos usados; baixa disponibilidade de laboratórios e locais apropriados para revelação e ampliação manual – em Bauru, conta-se somente com o espaço do Laboratório de Fotografia da FAAC/UNESP; problemas e imprevistos durante o manuseio dos equipamentos analógicos, tais como filmes queimados acidentalmente, vazamentos de luz, filmes expirados ou

mal armazenados, câmeras com problemas mecânicos que impedem a captura, ou filme colocado incorretamente na câmera, o que pode encarecer ainda mais o processo; fechamento de *minilabs* e lojas que realizam a revelação e ampliação de filmes coloridos, dentre outros fatores. Mesmo para a compra de insumos pela internet, os preços não são considerados acessíveis.

Nesse sentido, as respostas de uma das entrevistadas nesta pesquisa, Sarah Brust, nos auxiliam a elucidar ainda mais esse panorama de desafios:

Sarah Brust (31 ago. 2019) – Acho que a maior dificuldade é encontrar filmes – principalmente filmes instantâneos. Os filmes instantâneos que estão sendo produzidos hoje são caros (ainda mais caros quando falamos do preço em real) e os antigos são mais baratos, porém expiraram há décadas, não tem mesmo como saber se ainda estão bons ou se já estragaram. Já as câmeras instantâneas Polaroid são mais fáceis e mais baratas de serem encontradas, conheço muitas pessoas que as têm guardadas em casa sem uso. Claro, as novas câmeras instantâneas e os filmes *Fuji Instax* são bem mais acessíveis, mas não consigo ver a mesma graça em uma moldura pequena e retangular, já que a foto quadrada com a moldura branca dos filmes Polaroid 600/SX-70 é uma das coisas mais icônicas no mundo da fotografia. Em relação aos filmes 35mm (ou outros com negativo a ser revelado), a maior dificuldade é encontrar laboratórios de revelação acessíveis, justamente pela pouca procura atualmente. Continua sendo mais difícil revelar o filme do que comprar uma câmera e um rolo de negativos, eu mesma tenho uns 3 rolos em casa sem revelar por conta disso.

Ainda, em maio de 2019, um dos maiores portais dedicado à fotografia analógica no país, o *site* Queimando Filme – Pense Negativo, foi retirado do ar. Em nota informativa, justifica-se a retirada pelos altos

custos da hospedagem do *website* e também, pela diminuição dos acessos “em mais de 90% nos últimos meses” (Queimando Filme, 2019).

Algumas Iniciativas no País

Apesar de um cenário claro de dificuldades técnicas, iniciativas importantes para resgate da fotografia analógica podem ser encontradas no país. Uma delas é o canal no *YouTube* do projeto Câmera Velha, criado pelo fotógrafo Antônio Neto. O primeiro vídeo do canal foi publicado em junho de 2016, e hoje, acumula mais de 20.000 inscritos (Câmera Velha, s.d.a). O canal também é acompanhado de seu grupo na mídia social *Facebook* com 3,6 mil membros, que discutem técnicas, anunciam equipamentos para venda e discorrem sobre dúvidas a respeito de materiais e processos (Câmera Velha, s.d.b).

Ao observar grupos de *Facebook* como o Câmera Velha e o pertencente ao Queimando Filme – que se mantém mesmo com a retirada do *website* e possui 16 mil membros –, é possível notar um movimento de fotógrafos que revelam, ampliam ou digitalizam seus filmes com técnicas caseiras, de maneira independente. Uma das técnicas experimentais é o *Caffenol*: o café é utilizado como matéria-prima para criação de um revelador caseiro para filmes p/b. André Manfrini, um dos fotógrafos entrevistados nesta pesquisa, criou um *website* de ensino do método (Caffenol.com.br, 2019). Outra técnica é conhecida como *film soup*, em que o filme fotográfico é retirado da câmera, mergulhado em alguma substância à escolha do fotógrafo e, em seguida, deixado para secar durante algumas semanas. Como efeito possível da técnica, cores e novos

elementos visuais são incorporados pela ação da substância escolhida na emulsão fotográfica.

Eventos dedicados à fotografia experimental também podem ser mapeados no país. Oficinas de técnicas fotográficas, palestras, exposições coletivas, mesas-redondas e vendas de equipamentos são atividades comuns a tais eventos. O *Filme Palooza*, realizado pelo Queimando Filme, teve suas edições de 2011 a 2013 realizadas no Instituto Internacional de Fotografia (IIF) em São Paulo (SP), e em 2014, na Universidade Católica de Brasília (UCB), no Distrito Federal (DF). Em 2019, foi realizado o Festival de Arte Analógica na escola Rever – Estudos em Fotografia, em São Paulo (SP) e o Vejo Analógico, na Galeria Plexi, também em São Paulo (SP).

Durante o mapeamento da pesquisa, também foram encontrados laboratórios de fotógrafos independentes, lugares estes que atuam em estreita colaboração com a internet. Entre eles, cita-se o *Lab:Lab Analógico* de Vitor Leite, em Curitiba (PR) e o *Analog Gang Lab* de Anderson Rodrigues, em Novo Hamburgo (RS). Ambos os laboratórios aceitam filmes recebidos por Correios e entregam as imagens escaneadas no formato digital. Vale ressaltar que o *Lab:Lab Analógico* realiza a revelação de cromos e filmes de cinema em processos próprios: o LL-4 para positivos e LN-2 para filmes de cinema (semelhante ao tradicional ECN-2, criado em parceria com o fotógrafo Gustavo Nanni). Ambos os processos são de acesso difícil para fotógrafos amadores, já que não são encontrados com facilidade em *minilabs* fotográficos, e laboratórios independentes como o *Lab:Lab* têm buscado suprir essa demanda.

Em conversas durante a pesquisa, Anderson Rodrigues, criador do *Analog Gang Lab*, conta um pouco da história de seu laboratório e dos desafios e motivações por trás do projeto:

Anderson Rodrigues (04 set. 2019): A Analog Gang foi criada em dia 24/02/2018, em Novo Hamburgo, RS. Comecei tudo sozinho com alguns conselhos do Douglas Hanauer, que futuramente virou parte do staff junto do Matheus Antonio e do José Diogo. A ideia do projeto sempre foi ser uma galeria de arte analógica. Aceitamos fotos do mundo inteiro, fomos muito bem recebidos pela comunidade analógica e conquistamos nosso espaço com a interação com o público. Após um tempo, decidi investir na produção de químicos de revelação PB, vestuário/lifestyle e em novembro de 2018 abri o Analog Gang Lab, um laboratório de revela e digitaliza filmes PB/ coloridos, num preço bacana e recebe via correios de todo Brasil. Creio que um dos nossos maiores desafios é ter nosso trabalho reconhecido em todo lugar, pois utilizamos o Instagram, e a própria ferramenta sabota os artistas pra incentivar a injeção de dinheiro/divulgação, por isso algo que é muito importante pra gente é a divulgação pessoal, entre amigos e seguidores: o famoso boca-a-boca.

De fato, conforme citado no item anterior, um dos fatores mais proibitivos da produção com o analógico é o capital investido nos insumos e no processamento químico dos filmes. Assim, laboratórios como o *Analog Gang Lab* e sua proposta de preços mais acessíveis e envio via correios atuam como importantes facilitadores.

Além dos laboratórios independentes, iniciativas educativas com a fotografia analógica podem ser encontradas no país – em especial, com câmeras *pinhole*. No Ensino Superior, Gobbi e Leite (2013) introduzem o uso dessas câmeras na formação de alunos da licenciatura em Ciências Sociais, e Crocomo, Guidotti e Giacomelli (2018) apresentam o projeto de extensão da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

“Floripa Pinhole”, aberto à comunidade acadêmica em geral, e que busca difundir o aprimoramento de técnicas fotográficas contemporâneas. Ainda, a Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) criou o “Manual prático de fotografia pinhole” (Falieri, 1999), e em abril de 2018, o Banco Cultural BRDE abriu uma oficina gratuita da técnica com o Festival Pinhole Day em Florianópolis.

Na UNESP, campus Bauru, exercícios de fotografia analógica são requisitados nas disciplinas de Fotografia do curso de Design da FAAC/UNESP. Também, trabalhos de conclusão de curso utilizando a fotografia em filme podem ser encontrados (Bortolucci, 2013; Heringer, 2015; Manfrini, 2015; Margadona, 2015). Na área de projetos de pesquisa, um projeto interdisciplinar entre pesquisadores e professores dos departamentos de Design, Comunicação e Artes e Representação Gráfica tem elaborado um modelo de câmera *pinhole* 3D impresso por Processo de Prototipagem Rápida por Manufatura Aditiva, idealizado como possível equipamento para as aulas de fotografia do curso de Design (Porsani, Margadona, Andrade & Hellmeister, 2019a, 2019b e 2019c). Trabalhos específicos sobre Lomografia e suas interações com o digital foram desenvolvidos por Margadona & Henriques (2013, 2014a e 2014b).

Em 2014, foi criado o Projeto #savethefilm, recorte maior dessa pesquisa. O projeto foi idealizado como uma iniciativa de revitalização da fotografia analógica por meio do design gráfico e da interatividade das mídias sociais, e foi projetado durante duas pesquisas de iniciação científica (PROPe/UNESP) e um trabalho de conclusão de curso (Margadona, 2015). Para tanto, foi criada a identidade visual do projeto (logotipo, paleta de cores baseadas em fotografias experimentais dos anos 1990, fotografias digitais e analógicas para uso em aplicações gráficas), bem

como produtos para divulgação e possível venda em futura loja virtual: chaveiros de bobinas de filme recicladas, *bottoms*, canecas e garrafas. Nas mídias digitais, criou-se um website na plataforma *Wordpress* para a divulgação de materiais educativos relativos à fotografia analógica, apoiado por perfis nas redes sociais *Instagram* e *Facebook*, de forma a obter engajamento para o website. Todo o trabalho de pesquisa teórico-prática foi diagramado em um livro, e o memorial do projeto pode ser acessado na plataforma *Behance* (Projeto #savethefilm, 2019).

Entrevistas Realizadas

As entrevistas foram realizadas durante a execução do Projeto #savethefilm. Fotógrafos, designers e artistas pertencentes a diversas cidades e instituições – em especial, a UNESP, campus Bauru – foram entrevistados de maneira *online*. Tais conversas foram realizadas com o objetivo de coletar as motivações de tais artistas e designers para o uso da plataforma analógica em seus trabalhos fotográficos.

Seis fotógrafos foram entrevistados. Letícia Missurini, 28 anos, designer graduada pela UNESP e ilustradora, residente em São Paulo, SP; Ciro Bertolucci, 31 anos, designer graduado pela UNESP com TCC dedicado à fotografia analógica (Bortolucci, 2013), fotógrafo e professor do curso de Processos Fotográficos e Comunicação Visual da ETEC Deputado Salim Sedeh, Leme, SP; Alex Mita, 45 anos, fotojornalista, residente em Nicósia, Londres e Bauru, SP; André Manfrini, 33 anos, designer graduado pela UNESP com o TCC *Caffenol* (Manfrini, 2015) e fotógrafo bauruense, residente em Georgetown, Guiana; Sarah Brust, 26 anos, designer graduada pela UNESP com o TCC *Pola* (Heringer,

2015), Nova Friburgo, RJ; Tatiana Azevedo, 29 anos, designer graduada pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e fotógrafa, Natal, RN; e Anderson Rodrigues, 23 anos, fotógrafo, criador e proprietário do coletivo *Analog Gang* e do *Analog Gang Lab*, Novo Hamburgo, RS.

Os artistas foram estimulados a responder de maneira espontânea e informal quais suas principais motivações no uso da plataforma analógica.

Para Letícia Missurini, apreciadora de câmeras lomográficas como a Diana F+ e a Holga, são citados o prazer do processo e do inesperado. Para Ciro Bertolucci, importam as características visuais próprias do filme, que o digital não é capaz de oferecer naturalmente. Já o fotojornalista Alex Mita vê no analógico um *hobby* em meio às demandas de seu trabalho.

Tatiana Azevedo cita também o prazer ritualístico do processo de feitura da imagem – com início (captura), meio (revelação) e fim (digitalização ou ampliação). A ansiedade, a espera e ter as fotos palpáveis são tidas por ela como um grande processo de satisfação – e arrependimentos –, caso erros tenham sido executados, algo que só é descoberto no fim de todo o desenvolvimento do filme. Por fim, elenca que a aprendizagem com o analógico é inclusive importante para a captura digital, visto que a plataforma binária se utiliza de conceitos nativos da fotografia em filme, como ISO e exposição.

André Manfrini cita diversos fatores, tais como a importância do analógico para a história da fotografia (e sua possível atemporalidade na cultura, da imagem à música); as possibilidades de aprendizado técnico e experimentações que não são vistas no digital; um sentimento de nostalgia e colecionismo obtido com as câmeras antigas; a possibilidade de se obter a fotografia preto-e-branco naturalmente, sem utilização

dos recursos dos softwares de edição – e também, uma possível fuga a esse tipo de manipulação; e por fim, o que foi elencado por Henriques et al. (2017): uma maneira de diferenciar sua própria arte em meio ao fluxo digital.

Sarah Brust, cujo trabalho de conclusão de curso foi focado em fotografias instantâneas, cita fatores como o cunho nostálgico da plataforma analógica; a expectativa da espera e de não se ter resultados imediatos (mesmo com filmes polaroides, cuja imagem é entregue somente alguns minutos após a exposição); a necessidade de domínio da técnica para não haver desperdício do filme e nem perda do instante fotografado; a qualidade e efeitos visuais exclusivos ao filme e também, um sentimento pessoal de valorização do momento que esse tipo de fotografia pode trazer.

Por fim, Anderson Rodrigues cita a visualidade do filme; o processo não-imediato de espera e contemplação – que obriga o fotógrafo a se concentrar mais antes de clicar; maior facilidade de auto expressão com a plataforma e também, a impressão pessoal de se colocar mais sentimento no conteúdo das imagens.

Abaixo, estão transcritas as respostas colhidas.

Leticia Missurini (17 mar. 2015) – Acho o processo prazeroso, ainda mais porque você não sabe como ficou ou vai ficar. O ato de fotografar é parecido quando você está capturando com um celular ou com uma câmera analógica. O que muda é sua intenção, o que você quer captar com aquela imagem. Daí se você tem a oportunidade de decidir qual o melhor meio, tanto melhor. Acho o digital mais acessível e popular. Uma câmera analógica pode ter um preço mais em conta, mas o gasto a longo prazo vai ser maior, se considerarmos a compra de filmes e revelação. Estes materiais e processos estão ficando cada vez mais caros porque a fotografia analógica está se firmando cada vez mais como um *hobby* ou como um resultado mais

específico. A [câmera] digital mais popular do tipo *cybershot* tem um bom preço e é ótima para quem não tem intenção de fotografar com uma qualidade mais alta, e pode ser preferida pela simplicidade de manuseamento e preço.

Ciro Bertolucci (19 mar. 2015) – A princípio não optei [pela fotografia analógica]. Um dia ouvi falar sobre *pinholes* em latas de sardinha. No dia seguinte, fiz uma para mim e sem pensar muito o porquê, continuei com o filme, mas em câmeras convencionais. Só então comecei a me fascinar pela granulação do analógico e perceber que o digital não alcança a textura do filme. Aí, sim, criei um motivo consciente para seguir com o analógico.

Alex Mita (06 abr. 2015) – Eu fotografo com o digital também, mas quando quero relaxar, opto pelo analógico.

Tatiana Azevedo (08 abr. 2015) – Optei por utilizar câmeras analógicas porque sou apaixonada por esse mundo, não só pela sua estética – que já seria um ótimo motivo, porque é linda e única – mas por ser um processo, quase um ritual, com começo, meio e fim. O começo seria o ato de planejar o que fazer com suas 24/36 poses, pensar, pensar e pensar, decidir, compor as fotos cuidadosamente. Já o meio seria o processo de colocar o filme para revelar, ficar ansiosa, depois ir buscar e... Nossa, como definir a sensação de ver suas fotos ali, reais? Uma grande mistura de sentimentos, sejam eles de satisfação ou arrependimento, mas sempre com uma aprendizagem. E esse é mais um motivo para se gostar de fotografar com filmes, a aprendizagem que se adquire é preciosa, considerando por exemplo, que todas as bases da fotografia digital são fundamentadas pela analógica, exposição, ISO, foco... enfim, é uma grande escola que eu recomendo para todos!

André Manfrini (12 abr. 2015) – Vou tentar responder sem pensar muito. Acho que escolhi conhecer o analógico porque foi onde tudo começou, e se você parar pra pensar, o analógico é atemporal para muitas coisas, não apenas a fotografia. É o processo que foi criado com um propósito e entrega resultados até hoje. Acho isso incrível, como o vinil ou a fita cassete, o relógio de corda, um Ford T. É onde

a mágica ainda acontece! Também escolhi o analógico para entender melhor o processo como um todo na fotografia, é muito importante entender a teoria, porque afeta diretamente na sua prática e no seu resultado. Fotografar analogicamente exige que você saiba o que está fazendo, se quiser ter controle sobre o resultado, pelo menos. É claro que permite experimentação, como por exemplo, a dupla exposição [em filme fotográfico], que é naturalmente analógica. Também sou um colecionador nato, tenho amor pelos meus objetos, e poder ter mais um motivo para procurar modelos de câmeras ou bugigangas colecionáveis me instiga! Outro motivo é o p/b: meu trabalho é p/b e o digital não entrega isso naturalmente. Fui procurar no analógico os tons de verdade, sabe? Os que não são manipulados no [Adobe] *Photoshop*. Acho que o fato de eu saber mexer bem com *Photoshop* me motivou a fugir dele, para não “trapacear” nas minhas imagens, tentar atingir um resultado bacana sem recursos digitais que estão aí para todos. Tentar diferenciar minha arte, de certa forma.

Sarah Brust (25 ago. 2019) – Acho que tenho uma certa nostalgia e curiosidade em relação a isso. É muito interessante tirar uma foto e não saber instantaneamente como ela saiu – até mesmo quando uso filme instantâneo, já que demora um tempo para a foto se revelar. É preciso pensar mais antes de capturar uma cena, prestar mais atenção na luz e no ângulo, afinal, ninguém quer gastar uma exposição com uma foto fora de foco, muito escura ou muito clara. Até mesmo ao fotografar pessoas, há um momento maior de foco na fotografia sendo tirada, pois não haverá uma outra chance de tirá-la. Além disso, gosto mais da qualidade, dos efeitos de luz e dos sentimentos que uma foto analógica passa, talvez por ter crescido em um mundo ainda analógico, posando para fotos que eu só veria uma semana depois. É pura impressão, mas acho que elas acabam tornando o momento mais especial do que uma fotografia digital que qualquer pessoa com um *smartphone* pode tirar.

Anderson Rodrigues (4 set. 2019) – Em 2017 eu comecei a fotografar, nunca tinha encostado numa câmera e dei de cara com o mundo analógico. Foi amor à primeira vista, pelas cores e o processo em si de ser obrigado a ter calma e não olhar o resultado instantaneamente. Creio que o que me motiva a utilizar o analógico é que consigo me expressar melhor, ter mais sentimentos envolvidos nas fotos, isso

por ter esse processo demorado e limitado a 36 poses, coisa que no digital é muito simples e acaba transformando a gente em preguiçosos com o dedo nervoso.

A maior parte das respostas foram colhidas ao longo do processo de feitura do Projeto #savethefilm e constam no trabalho de conclusão de curso (Margadona, 2015). Tais respostas, de caráter espontâneo e livre, foram pensadas para um futuro texto no *website* do projeto sobre as motivações de se capturar com o analógico.

Considerações Finais

Atualmente, encontra-se um cenário de dificuldades e desafios na prática da fotografia analógica. No cenário internacional, a Polaroid e a Kodak, duas gigantes da indústria do filme, sofreram duras quedas, sinalizadas por um pedido de falência e outro de concordata, respectivamente. No Brasil, os desafios concernem especialmente aos altos custos do processo físico-químico (revelação, ampliação ou digitalização dos negativos) e à dificuldade de encontro de insumos e locais que realizem o processamento dos filmes – consequência do fechamento de *minilabs* em decorrência da competitividade do digital.

No entanto, na contramão de um possível movimento de abandono da fotografia em filme, um grupo experimental de fotógrafos, designers e artistas buscam as características típicas e únicas do processo físico-químico – da visualidade à experiência inerente ao método. Novas soluções têm sido traçadas dentro desse panorama, em especial, impulsionadas pelo compartilhamento na *web*. Laboratórios independentes com preços acessíveis e possibilidade de envio via correios pelos usuários, além de

fóruns que discutem o desenvolvimento de técnicas caseiras para revelação e digitalização dos filmes são alguns dos caminhos encontrados.

Como principais motivações encontradas nas entrevistas e leituras realizadas, aponta-se o prazer de execução do processo físico-químico, marcado pela contemplação, espera, surpresas e resultados não-imediatos, além da busca por uma visualidade que a plataforma digital não é capaz de oferecer. Outras respostas incluem o uso como um *hobby* além da prática profissional com a fotografia digital, e também a busca do cunho nostálgico que filme fotográfico traz. A captura analógica, especialmente se ligado à Lomografia, é marcado pelo lúdico, pelo aleatório, bem como todo o processo de expectativa e silêncio que o analógico pode proporcionar à experiência fotográfica.

Dessa forma, este é um trabalho em andamento, parte de uma pesquisa maior que busca compreender a fotografia analógica na contemporaneidade digital. Como próximos passos, elenca-se a realização de entrevistas com novos fotógrafos relevantes ao contexto da pesquisa, bem como alimentação do *website* do Projeto #savethefilm com o conteúdo das entrevistas já realizadas.

Referências

Bortolucci, C. (2013). *O Espaço que me cria e de mim se cria, na fotografia que me cria e de mim se cria* (Trabalho de conclusão de curso). Universidade Estadual Paulista – UNESP, Bauru, SP, Brasil.

Câmera Velha (s.d.a). *Início* [Canal do YouTube]. Recuperado de www.youtube.com/cameravelha

Câmera Velha (s.d.b). Discussão [Seção Facebook]. Recuperado de www.facebook.com/groups/1687629411268831/

Caffenol.com.br (2019, agosto 31). *Website educativo sobre a técnica artesanal de revelação Caffenol. Realizado por André Manfrini Garcia*. Recuperado de www.caffenol.com.br

Crocomo, F., Guidotti, F., & Giacomelli, I. Floripa Pinhole (2018). A utilização de técnicas primitivas de registro fotográfico para o desenvolvimento de habilidades com a fotografia contemporânea. *Anais do XVII Encontro Nacional de Professores de Jornalismo*, Palmas, TO, Brasil. Recuperado de www.fnpj.org.br/soac236/index.php/17enpj/17enpj/paper/view/167/81

Falieri, C. (1999). *Pinhole: Manual prático da fotografia estenopeica*. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG). Ilustrações por Claudia Jussan. Recuperado de www.eba.ufmg.br/cfalieri/index.html

Gobbi, M. A. & Leite, M. C. S. (2013). Olhar pelo buraco da agulha: pinhole numa proposta de estágio e formação de professores em ciência sociais. *Olh@res*, 1(1), 263-283. Recuperado de periodicos.unifesp.br/index.php/olhares/citationstylelanguage/get/modern-language-association?submissionId=58

Henriques, F., Margadona, L. A. & Gadotti, M. (2017). O pensar híbrido contemporâneo no design e na fotografia: diálogos entre o artesanal e o digital. *Educação Gráfica*, 21(1), 198-208. Recuperado de: periodicos.unifesp.br/index.php/olhares/citationstylelanguage/get/modern-language-association?submissionId=58

- Heringer, S. B. (2015). *Pola: a fotografia instantânea da era digital* (Trabalho de conclusão de curso). Universidade Estadual Paulista – UNESP, Bauru, SP, Brasil. Recuperado de repositorio.unesp.br/handle/11449/149256
- Lohmann, R., Barros, A. T. M.P. & De Carli, A. A (2017). Foto e Lomografia: tendências estéticas de uma prática contemporânea. *INTERIN*, 22(2), 91-108. Recuperado de lume.ufrgs.br/handle/10183/164809
- Manfrini, A. (2015) *Caffenol* (Trabalho de conclusão de curso). Universidade Estadual Paulista – UNESP, Bauru, SP, Brasil.
- Margadona, L. A. (2015). *Projeto #savethefilm - divulgando a fotografia analógica em tempos digitais* (Trabalho de conclusão de curso). Universidade Estadual Paulista – UNESP, Bauru, SP, Brasil. Recuperado de repositorio.unesp.br/handle/11449/145418?show=full
- Margadona, L. A. & Henriques, F. (2014). A retomada de processos analógicos na fotografia e no design gráfico em tempos digitais. *Anais do Salão de Iniciação Científica do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Gramado, RS, Brasil. Recuperado de www.ufrgs.br/ped2014/resumos_IC/pdf/458_arq2.pdf
- Margadona, L. A. & Henriques, F. (2013). Lomografia e Instagram: a retomada e atualização da fotografia analógica. *Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste (Intercom)*, Bauru, SP, Brasil. Recuperado de portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1662-1.pdf

Margadona, L.A. & Henriques, F. (2014). Lomografia e Instagram: um encontro entre o analógico e o digital na fotografia contemporânea. *Anais do I Simpósio Interdesigners*, Bauru, SP, Brasil.

Porsani, R. N., Margadona, L. A., Andrade, A. B., & Hellmeister, L. A. V. (2019). Aplicação de tecnologia de prototipagem rápida por manufatura adiativa na produção de uma câmera fotográfica *pinhole*: da construção do objeto à revelação das fotos. *Anais do XIII International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design*, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Aceito ainda sem data de publicação (no prelo).

Porsani, R. N., Margadona, L. A., Andrade, A. B., & Hellmeister, L. A. V. (2019). Criação de uma câmera analógica *pinhole* em impressão 3D para ensino de fotografia. *Anais do X Congresso Latino Americano de Enseñanza del Diseño*, Palermo, Argentina. Aceito ainda sem data de publicação (no prelo).

Porsani, R. N., Margadona, L. A., Andrade, A. B. & Hellmeister, L. A. V. (2019). LomoUnesp: Criação de uma câmera analógica *pinhole* em impressão 3D para ensino de fotografia. *Anais da XII Jornada Multidisciplinar*, UNESP, Bauru, SP, Brasil. Aceito ainda sem data de publicação (no prelo).

Projeto #savethefilm (2019, agosto 31). *Memorial do projeto localizado na plataforma de portfolios Behance. Realizado por Laís Akemi Margadona*. [Site da internet]. Recuperado de www.behance.net/gallery/68925977/Projeto-savethefilm

Queimando Filme (2019, maio 10). Foi bom enquanto durou.[Post Facebook]. Recuperado de: www.queimandofilme.com

Rocha, C. (2011). Materialidade digital. In G. B. Campos & M. Ledesma (Orgs.), *Novas Fronteiras do Design Gráfico*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.

Souza, A. M., Quadrelli, M. N., Lima, V. B., & Mello, N. D. (2016). Lomografia: o movimento jovem. *Revista Educação*, 11(2), 34-45. Recuperado de revistas.ung.br/index.php/educacao/article/viewFile/2332/1708

Valle, B. (2012) Fotografando digitalmente, pensando analogicamente: os fotógrafos migrantes. *Revista Ícone*, 14(2), 1-15. Recuperado de periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/view/230659/24671

Poética e Intermidialidade na Dança Digital: alguns Pressupostos

Natalia Pinto da Rocha Ribeiro¹
Dorotea Souza Bastos²

As novas concepções de corpo e de corpo em movimento trazidas pela dança contemporânea abriram precedentes para outras compreensões que expandiram a definição da própria dança. Um dos campos perceptíveis dessa expansão diz respeito à conjuntura da Dança Digital, objeto das investigações das autoras. Assim, a ênfase da discussão sobre poética e intermidialidade é, também, sobre a dança que acontece integrada com tecnologias digitais, estabelecendo conexões midiáticas pelas contribuições dos entendimentos desenvolvidos, principalmente, com as tecnologias da imagem.

-
1. Professora-tutora do curso de Licenciatura em Dança EaD da Universidade Federal da Bahia.
Doutoranda e Mestra em Dança pela Universidade Federal da Bahia, Brasil e em Média-Arte Digital, pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal.
Membro do Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança (UFBA/CNPq).
E-mail: nattyribeiro@yahoo.com.br
 2. Professora da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.
Doutoranda em Média-Arte Digital, pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal, em cotutela com o Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, Brasil.
Membro do Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança (UFBA/CNPq).
E-mail: doroteabastos@gmail.com

O desafio aqui é também pensar essa dança enquanto processo, tanto na questão de seu “produto” artístico quanto percebê-la dentro de um contexto que é construído na relação humana, dos artistas com as mídias, do ser humano com as informações e com outros humanos novamente, num processo enquanto forma de poética, de algo que se constrói no fazer.

Pensar em processo é ainda refletir sobre como a dança lida com as tecnologias que utiliza em sua criação, servindo como adereço figurativo, ou tendo o seu uso distorcido, rearranjado, colocando o mesmo objeto de outras formas, servindo para outros propósitos que não os usuais. Daí, uma aproximação com o que Pareyson (1997) coloca como o uso da matéria de arte. Adotar esse ponto de vista é entender que, no processo criativo intermídia, há sempre algo que escapa ao controle de um dogma pré-estabelecido. Por essa razão, se considera que os acontecimentos, as operações técnicas e cognitivas, emocionais, tecnológicas, orgânicas e sociais que ocorrerem no decorrer desse processo transmutam não só as pessoas, artistas, como também o trabalho que está sendo desenvolvido.

Poética e Intermidialidade: Reflexões Preliminares

Na poética de Aristóteles (1987), o ato de imitar é uma base estrutural da poética e todas as artes se dedicam a esta ação, inclusive a dança. Com esta finalidade, a dança pode utilizar o corpo, os gestos articulados, para se tornar visível e produzir o seu acontecimento. A imitação varia em diferentes níveis de complexidade, da mais pura e fiel às características do modelo até a mais complexa com associações de informações. Como aponta o próprio filósofo, a dança, na Grécia nesta época, é uma

arte imitativa que possui relação íntima com o teatro, sendo este pela fala, e a dança pelo gesto articulado. Esta orientação é um pressuposto daquela época e dos artistas que trabalhavam com esse formato.

Longe de querer buscar o “princípio” da dança, ou mesmo a “origem” da poética, a intenção é de procurar parâmetros para a poética e para a dança que acontece na atualidade. Pensar em origem seria inapropriado enquanto discussão epistemológica, porque se adota aqui a história como um processo (Britto, 2008, p. 53), e este é “um fenômeno que descreve a ocorrência simultânea e contínua de muitas relações de diferentes naturezas e escalas de tempo, salvo em condições modelares, não há como identificar seu começo ou seu fim” (Britto, 2011, p. 185).

A dança como processo significa perceber que ela não está isolada, ou que ela não “nasce” do nada, sem referência com outras coisas – danças que já existem ou já existiram –, com os contextos, sociais, políticos, biológicos, geológicos e históricos, com as outras artes, com a cultura, com as particularidades de cada corpo que participa dessa dança. Ou, conforme aponta Louppe, “a dança não é um mero reflexo da realidade que lhe é exterior, mas é, sobretudo, um processo de construção de formas e de sentidos através da ação do corpo.” (Louppe, 2012, p. 07).

O fato é que a dança na contemporaneidade, em sua maioria, não tem como objetivo, ou como ação poética, a imitação simples como compreendida no pensamento clássico. Ela pode ser ou não utilizada como recurso, mas não é obrigatória. Uma dança pode pretender muitas coisas, compor pensamentos, questões, mas o que a diferencia é a lógica de construção do seu trabalho artístico. Se a poética é também uma organização do processo criativo afeita a gostos particulares e às relações, a cada trabalho se constrói uma poética e ela coincide com

uma lógica de processo que se auto-organiza e se compreende dentro de contextos em constantes transformações.

A poética da dança se constrói com os artistas, com os materiais, com as tecnologias e com todos os outros aspectos que fazem parte desse conjunto que é o trabalho artístico. As relações entre a dança e as outras áreas de conhecimento, que por ventura estabeleçam alguma convergência em uma obra, são de flexibilidade e interferências. A dança se modifica com as novas organizações de pensamento das áreas que ela dialoga, ao ponto de propor outros significados para o seu fazer.

Tradicionalmente, a dança era vista como uma representação (exemplos mais comuns podem ser encontrados nos repertórios do balé clássico, nos quais os bailarinos representam os personagens das histórias: camponeses, princesas, animais, entre outros), e era considerado dança, tudo aquilo que fazia parte da lógica do movimento (Bastos, 2013). A mudança ocorrida na dança – e nas artes em geral – começou com uma crise da representação, uma “ruptura com o ideal de representação da natureza (mime) herdado da tradição” (Arantes, 2005, p. 32), além de uma negação ao “que se relaciona de forma mais direta aos conceitos de estética tradicional: a moldura na pintura e o pedestal na escultura, a utilização do suporte de representação, a exposição em espaços não convencionais, a dicotomia obra/público” (Arantes, 2005, pp. 31-32).

Assim, a arte já não se dedica a representações literais, ao contrário, a cada momento que ela traz ou faz referência a algum aspecto do ambiente (do mundo), ainda que pareça uma imitação simples, é, sobretudo, um ato cognitivo, impregnado de interpretação, que torna visível pensamentos gerados na relação com este mesmo ambiente e com outros em todo o processo de sua vida.

Importante estudo sobre essa mudança na forma de ver e fazer arte é o da investigadora Rosalind Krauss (1979), sobre o campo expandido. O conceito de campo expandido foi desenvolvido, inicialmente, para a escultura, o que revolucionou a forma de ver e analisar as obras escultóricas, porém este conceito tem sido aplicado em outras áreas artísticas, a partir do entendimento de que a expansão ocorrida na escultura também aconteceu em diversos segmentos, a partir do final do século XIX, período que coincide com o surgimento do cinema e do movimento moderno na dança e nas artes em geral, considerado por Krauss como o período que marca um novo período para a produção artística, com a inclusão de novas tecnologias à arte já anteriormente conhecida.

O campo expandido é, portanto, e de acordo com a autora, a expansão de possibilidades para a prática artística com a ampliação dos territórios em que as obras podem transitar. É, ainda, uma contaminação de fronteiras, o que permite a hibridação, a experimentação e o surgimento de novas expressões artísticas a partir, também, do encontro com as tecnologias e, neste caso, um processo de intermedialidade.

Os Processos Poéticos e Intermidiáticos na/da Dança Digital

A Dança Digital pode ser compreendida como uma composição de imagens, movimentos, ambiências, sons ou silêncio, luzes ou escuridão, produzindo uma poética na interação com equipamentos digitais. Essas tecnologias reforçam o potencial configurativo de imagem da dança, pois os tipos de aparelhos desenvolvidos que entraram nas escolhas de negociação artística, se dedicam à geração de imagens.

Essa nova forma de fazer a dança emergiu de um processo evolutivo e teve sua construção nos relacionamentos entre o ser humano e materiais da arte e também fora dela, pelo comportamento humano inventivo, inquietante que impulsiona o artista a criar e a encontrar diversidade para seu trabalho. Os instrumentos que ele mesmo pode desenvolver os afeta.



Figura 1. The Treachery of Sanctuary (2012), de Chris Milk. Recuperado de https://youtu.be/I5__9hq-yas

O papel e depois os computadores recebem a distensão ou a transposição da memória; nos papéis registram através da escrita e no HD dos computadores guardam através dos códigos gráficos. Já a câmera fotográfica tenta eternizar os momentos e congelar as imagens, enquanto a câmera de vídeo suplementa os olhos e com ela há a possibilidade de

serem visualizadas outras imagens em condições que o olho humano não permite. Quando há a convergência da concentração do sentido da visão da dança e das tecnologias digitais, matérias de sua arte, que são tecnologias da imagem, o que resulta é a potência da sua criação imagética. As imagens transbordadas de sentidos e funções revelam não somente a imagem do corpo, mas na Dança Digital, mostram a reprodução de outras imagens capturadas pela tecnologia.

A câmera de vídeo foi um dos primeiros equipamentos a interessarem os artistas de dança. A lente da câmera acaba por receber transferências, ainda que simbólicas, da função ocular humana. Ao mesmo tempo em que as necessidades são transferidas para a máquina, ela passa a ser uma distensão do ser humano porque satisfazem necessidades quase como órgãos exteriores ao corpo. A própria inquietação artística e necessidade inventiva são o que também concede a utilização dessas tecnologias nas artes em geral e na dança. A dança é uma experiência da inventividade humana. Como tal, ela está afeita a todas as possibilidades que os seus artistas desejam realizar. Dentro disso, a dança é também uma experiência visual.

Os movimentos que subjazem o acontecimento da dança têm como um dos destinos orientadores a sua visualidade. Ao se considerar os sentidos humanos, as possibilidades de percepção das informações do ambiente, a visão, certamente, é o sentido ao qual esta arte se empenha. Uma dança, em geral, é feita para ser vista.

O que se percebe é que, nessas configurações digitais, a presença física do corpo humano é dispensável. Ela por vezes utiliza esse corpo como inspiração para a criação de outros “corpos”, ou elabora o pensamento de criação em dança usufruindo de outras matérias. Como existe

na interação com a tecnologia digital, este tipo de dança postula outros objetos ou matérias de arte que somente tornam-se possíveis na sua poética: o corpo digital, um corpo produzido sinteticamente e que, “ao mesmo tempo em que faz parte da poética como matéria de sua arte, é uma reverberação, cuja presença faz repensar o campo da arte e as perspectivas de movimento e de acontecimento” (Ribeiro, 2016, p. 145).

A Dança Digital produz o conhecimento de corpos digitalizados que expandem a noção de ação de dança e agregam estímulos variados à visualidade dessa arte. Nesse contexto, ainda emergem novas relações espaciais e temporais entre artista e matéria da arte, que demandam maneiras diferentes de pensar o movimento e de perceber o próprio corpo. As matérias da Dança Digital, o vídeo, o projetor, os sensores, os computadores e os *softwares* interagem com o artista e geram imagens, cuja logística de produção e o trabalho realizado demandam uma estrutura espacial e de disponibilidade de olhares.

Com isso, o dançarino dispõe agora de algo suplementar e exterior a sua própria matéria: a projeção. A matéria da dança não é tão somente o corpo que dança, ou que promove o movimento, e o corpo em movimento não é mais somente a sua poética ou o suporte dela. Instaurou-se com a Dança Digital uma forma diversa de compreender a matéria e a própria dança. Esse apoio exclusivo no corpo humano não sustenta mais o entendimento de dança.

Pelo aspecto do espaço, se compreende também as questões sobre as condições de funcionamento dessas tecnologias, como fonte de energia, iluminação e superfície de projeção, entre outros. Cada condição pode produzir um efeito visual diferente, a que chamamos de pressuposto da transitoriedade, não somente porque não se consegue impor um modelo

regular do processo criativo visto a complexidade cognitiva dos corpos, mas também pela renovação dos materiais de sua arte, neste caso, os aparelhos tecnológicos digitais.



Figura 2. Despetala (2014), projeto de Dança Digital, de Natalia Ribeiro.

Outra transformação contundente na Dança é que as constituintes poéticas do trabalho artístico estão descompromissadas da função de contar estórias. A escolha de contar algo pode acontecer, mas não tem a exigência de que ocorra. A dança pode se dedicar também a narrativas lineares, nas diversas formas que uma linha pode assumir – curvas, retas e outras – e não-lineares, pensadas como redes ou como eixos, ou mesmo em não narrativas.

É possível que isso se justifique na tentativa de atender à complexidade do pensamento humano, reconhecendo que o corpo dançante é pensamento (Katz, 2005), um organismo no qual motricidade, cognição e emoção, percepção estão juntos e em constante transformação.

Na dança, a matéria, o artista e o objeto formado podem coincidir, o que demonstra a complexidade de sua construção, na perspectiva de o artista manipular-se a si próprio. Sem contar que conferir o corpo como matéria é compreender que ela pode ser imprevisível em várias instâncias e que ela é universal e única ao mesmo tempo. O pressuposto da universalidade se explica na sua condição enquanto corpo humano constituinte de uma espécie com características que o diferenciam de outros grupos.

A particularidade põe-se na singularidade de cada corpo na associação e organização de suas características, que os diferencia dos outros da mesma espécie. Essas características não são somente fisiológicas, mas são suas construções no aspecto da família, da cultura, da história, entre outros.

Assim como cada corpo é único e produz algo autêntico, as tecnologias têm suas singularidades de estruturas e de funcionamentos, e produzem resultados específicos. O contato para a criação artística com

cada aparelho requer um estudo e um conhecimento vinculados àquela máquina. Há um encontro entre o que o artista consegue manipular e o que o equipamento promove de ação.

Nas relações proporcionadas pela Dança Digital, entre artistas, público e tecnologias, existe um ambiente de afetação mútua e por isso, percebe-se um processo coevolutivo apoiado no entendimento de que “todas as coisas existentes são correlatas em alguma medida porque partilham as mesmas condições de existência e, assim, afetam-se e definem-se mutuamente.” (Britto, 2011, p. 186).

Com essa perspectiva, não interessa somente trazer a questão da produção da imagem e da utilização dos aparatos tecnológicos como elementos compositivos da Dança Digital. A compreensão de dança ultrapassa a sua exibição nos espaços ou a sua organização de movimentos e imagens, coreografias, dramaturgias. Além de todos esses fatores, esta compreensão abrange “tudo aquilo o que se refere ou deriva delas, como produção de conhecimento, ação pública e/ou aplicação prática. Importa entender como esses campos se engendram para compor um ambiente e como tudo isso se articula no tempo” (Britto, 2011, p. 186).

Os pressupostos que são possíveis na poética da Dança Digital não pretendem ser um fim, muito menos um modelo a ser seguido, são parâmetros provisórios obtidos a partir de uma reflexão associativa que não tem a intenção de angariar verdades para esta arte. Os princípios poéticos funcionam mais como uma tentativa de entendimento dos processos e fatores da Dança Digital que, com os aspectos da intermedialidade, abrem possibilidades de existência para a própria dança, sem a ilusão de poder chegar a uma conclusão geral e completa.



Figura 3. Frame da videodança *Corpo-ensaio* (2017), de Dorotea Bastos e Michel Santos.

Talvez, a única lei que pode existir seria a lei criada por cada organismo em seu funcionamento, ou em cada matéria, em cada contexto e por isso em cada trabalho artístico. Essa “lei” ou até “leis” se constroem no próprio processo, nas associações desenvolvidas entre pessoas, ambientes, contextos. A essa lei interna, que sempre é construída na relação interno/externo como um fluxo e não como separação, que é considerada interna na estrutura de um trabalho, se justifica as escolhas, as ações, os conhecimentos produzidos e o estilo artístico assumido.

Nossas Considerações

As transformações são constantemente estimuladas pela renovação tecnológica e pela busca artística de inclusão de novas matérias. Dessa forma, a abertura para alternativas intermédias apresenta-se como outra possibilidade de pressuposto para a Dança Digital. As alternâncias de criação e de resultado sempre estarão em renovação por conta do desenvolvimento tecnológico e pela ampliação dos entendimentos da própria arte.

Compreender a transitoriedade e intermedialidade destes valores dentro de conhecimentos provisórios, visto que se sabe da sua constante modificação, impossibilita a definição de padrões organizadores e qualificadores dessa dança, ou de postular pressupostos para outros tipos de dança. O que a imprevisibilidade poética pautada na complexidade corpórea pode anunciar é o apego a que cada trabalho pode desenvolver à sua coerência interna e às tecnologias. Ao mesmo tempo, entender a dança como processo e em sua lógica de processo, é compreender as relações que esta estabelece com os espaços, com a cultura, com o contexto no qual está inserida, com o seu tempo. A Dança Digital pode ser uma demonstração de como a dança se organizou a partir das relações e dos ambientes. Neste caso, criando, inserindo em sua poética a tecnologia digital, os computadores, projetores, aparatos de vídeo, celulares, os dispositivos móveis, sensores, entre tantos outros dispositivos disponíveis.

A Dança Digital produz uma poética na interação com equipamentos digitais. Essas tecnologias reforçam o potencial intermídia de imagem

da dança, pois os tipos de aparelhos desenvolvidos que entraram nas escolhas de negociação artística, se dedicam à geração de imagens.

O que ressoa da Dança Digital é um conjunto de transformações da poética em dança, dos materiais que podem ser utilizados, dos procedimentos artísticos e, principalmente, da definição do entendimento da própria dança. O processo criativo integrado com a tecnologia digital expande em diversas instâncias o campo artístico e esse entrelace leva a um novo pensamento sobre dança e intermedialidade, fazendo referência a um enredamento de experiências que expandem as fronteiras das diversas tecnologias e da dança. Tal diálogo proporciona uma dança que acontece apenas em união às tecnologias e uma tecnologia cuja poética existe, apenas, com aquela dança.

Referências

- Arantes, P. (2005). *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac.
- Aristóteles (1987). *Poética* (Coleção Os Pensadores). São Paulo: Nova Cultural.
- Bastos, D. (2013). *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Salvador, Salvador, BA, Brasil.
- Britto, F. (2008). *Temporalidade em Dança: parâmetros para uma história contemporânea*. Belo Horizonte: FID Editorial.

- Britto, F. (2011). Processo como lógica de composição na dança e na história. *Revista SALA PRETA – USP*, 10, 185-189.
- Katz, H. (2005). *Um, dois, três: a dança é o pensamento do corpo*. Belo Horizonte: FID Editorial.
- Krauss, R. (1979). *Sculpture in the Expanded Field*, 8, 30-44.
- Loupe, L. (2012). *Poética da dança contemporânea*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Pareyson, L. (1997). *Os problemas da Estética* (M. H. N. Gargez, Trad., 3a ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Ribeiro, N. (2016). *Poética na dança digital: processos e reverberações* (Dissertação de mestrado). Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.

PARTE 3 - IMAGENS EM MOVIMENTO

Cenas Documentais da Saúde: Imagem e Relações de Poder

Victória Sayuri Freire dos Santos Kudeken¹

As narrativas de saúde possuem um extenso campo de atuação social, desde o cuidado clínico até a regulação dos modos de vida pelas questões sanitárias, alimentação e regulações que modelam corpos saudáveis e normatizados conforme a cultura e as características sociais do Estado. Em sua história, as profissões que se responsabilizam pelo bem estar social a partir das práticas clínicas que tem como base moderna os saberes científicos e uma linguagem própria para o mapeamento, registro e manipulação biológica dos corpos e, por sua demanda populacional, os dados epidemiológicos e as estatísticas de controle de vida e morte são instrumentos que definem as relações de poder entre a medicina e a sociedade (Foucault, 2015).

A epidemiologia como campo de saber biopolítico surge no século XIX com o intuito de instrumentalizar as práticas médicas e moldar corpos saudáveis e aptos as demandas de trabalho, nesse momento de Industrialização e formação das cidades, construindo novos aportes e

1. Doutoranda em Comunicação e Práticas de Consumo pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM).
Bolsista PROSUP/CAPES.
E-mail: vick-sayuri@hotmail.com

autorizado os profissionais de saúde a determinados controles. A figura do médico se torna científica, a imagem da enfermeira passa por uma transição da marginalidade para um campo de cuidado sistemático e a junção desses profissionais a instituição hospitalar modifica as formas de se observar o doente, antes assimilado como um moribundo que necessitava de assistência caritativa, para um corpo disfuncional que necessita de regulações para voltar a ser produtivo para a sociedade vigente.

As práticas modernas de saúde conquistaram novos espaços sociais e são utilizadas como ferramentas governamentais para garantia da vida da a população. Instituições como a Organização Mundial de Saúde (OMS), regulam as práticas de saúde e desenvolvem metas para erradicação de doenças e modernizações nas instituições públicas e privadas. No Brasil, as regulações públicas são desenvolvidas a partir do Ministério da Saúde e do Sistema Único de Saúde (SUS), construído sob as premissas da Constituição Federal de 1988, no qual desmembrações que integram os poderes municipais, regionais, estaduais e federais formalizam as práticas e projetos para garantia de que a saúde seja um direito da população brasileira.

Como forma de informar e apresentar os projetos de cuidados nas diferentes áreas de atuação, o Ministério da Saúde e órgãos públicos correlatos ao Sistema Único de Saúde, SUS, produzem documentários a fim de prestar contas dos gastos orçamentários e reforçar as diretrizes de universalidade, integralidade e equidade acordadas para a saúde pública.

No presente estudo, os programas de gestão e qualidade do SUS foram utilizados de forma empírica para compreender, sob a ótica da comunicação, como se estabelecem as relações entre saúde, população

e políticas públicas. Dessa forma, a pesquisa pretendeu responder: como os aspectos estéticos e imagéticos configuram uma atividade de legitimação das pautas de saúde no webdocumentário “Apoiadores – Região Norte”?

Como percurso de pesquisa, os objetivos tiveram como base compreender como funcionam as relações de poder entre os sujeitos apresentados no webdocumentário e identificar como os elementos imagéticos que materializam as relações de poder entre os sujeitos apresentados na produção audiovisual.

A partir de um levantamento sobre os sujeitos enquadrados no documentário, foram revisados alguns estudos para compreender como se estabelecem as relações de poder tanto na prática clínica como também no mapeamento epidemiológico e na construção da medicina como instrumento político-social. Como segunda etapa, o documentário foi analisado pela sua composição imagética, visualizando enquadramentos, cores, cenografia e outros elementos técnicos para verificação do potencial de materialização das relações de poder por meio das imagens.

Sujeitos da Saúde e Relações de Poder: o Espaço Clínico Ampliado

Os rituais de vida e morte são especialmente representados pelas práticas de saúde, desde o uso de uma linguagem específica para definir as manifestações do corpo, a organização das técnicas de cuidado e a determinação do papel de cada profissional para a realização dos procedimentos (Foucault, 2015). A hierarquização dos profissionais acontece pela legitimação do médico como detentor de um saber científico e o

enfermeiro, bem como toda a equipe multidisciplinar, é cerceado pelas esferas de poder que os limitam e os agenciam para o que pode ou não ser feito durante o tratamento (Mecone, 2014).

A medicina social teve sua criação na metade do século XVIII a partir de uma perspectiva epidemiológica. O contexto que mudava as dinâmicas de vida e trabalho durante esse período, marcado pela urbanização e industrialização por meio das cidades, necessitava que a medicina produzisse corpos saudáveis e produtivos para os novos modos sociais. A epidemiologia se torna vigente para controlar esse campo biológico, formalizando práticas e determinando novos saberes, agora científicos, para as instituições hospitalares.

Um exemplo notável para essa nova função da medicina está no caso da Cólera, no qual John Snow investiga e determina que as pessoas de uma determinada região não deveriam consumir a água dos poços em que a doença tinha mais recorrência. A autoridade dada ao médico garante o cumprimento desta indicação e, pelo saber epidemiológico, é controlado diminuindo os casos de Cólera.

A regularização das práticas médicas tem em outro momento histórico um marcante ponto de referência para sua consolidação nos saberes científico. Em 1910 é elaborado um relatório de fiscalização das universidades de medicina nos Estados Unidos, 155 escolas foram avaliadas com a finalidade de construir uma matriz curricular unificada e de acordo com as experimentações e práticas alemãs que tinham como base saberes biogeneticistas. Abraham Flexner, autor desse relatório, excluiu e desqualificou instituições negras e com finalidades homeopáticas, criando por sua vez um rigoroso sistema de admissão

que elitizava as instituições aprovadas e fazia com que apenas pessoas com poder aquisitivo maior pudessem ingressar o curso.

Um processo de avaliação realizado por um único especialista, por meio de “uma volta pelos laboratórios” “em umas poucas horas” e sem a utilização de qualquer instrumento de coleta de dados padronizado e validado é definido, de forma jocosa, pelos pesquisadores que trabalham com avaliação de programas como um mero “passeio de mãos nos bolsos” pelo local avaliado. Pois foi esta avaliação que se transformou no principal, e praticamente único, instrumento para acreditação das escolas médicas nos Estados Unidos e Canadá, com implicações diretas em todo o mundo ocidental durante a primeira metade do século XX (Pagliosa & Da Ros, 2008, p. 494).

Outra informação pertinente a este contexto de regularização das faculdades de medicina e dos fundamentos biológicos para a construção das matrizes curriculares é a crescente força das Indústrias Farmacêuticas, no início do século XX, que investem em publicações envolvidas com a American Medical Association, em defesa de terapêuticas medicamentosas anula outras formas de tratamento do currículo médico. Dessa forma, a medicina científica se solidifica pela ligação entre o grande capital, a corporação médica e as universidades (Mendes, Bonilha, Ichikawa, & Sachuk, 2015).

Reduzidas as linhas de formação médica pelas universidades, os saberes dos alunos ficam voltados a práticas biológicas reforçando o estudo de doenças e de anatomia em detrimento a uma visão do paciente como sujeito. O corpo se torna um espaço mapeado e estudado para regulação de seu funcionamento e a vida não é interessante para a prática clínica desse profissional, distanciando-se assim de diferentes perspectivas do cuidado que tornam o corpo ativo.

Se, por um lado – para o bem -, o trabalho de Flexner permitiu reorganizar e regulamentar o funcionamento das escolas médicas, por outro – para o mal -, desencadeou um processo terrível de extirpação de todas as propostas de atenção em saúde que não professassem o modelo proposto. O grande mérito – para o bem – da proposta de Flexner é a busca da excelência na preparação dos futuros médicos, introduzindo uma salutar racionalidade científica, para o contexto da época. Mas, ao focar toda a sua atenção neste aspecto, desconsiderou – para o mal – outros fatores que afetam profundamente os impactos da educação médica na prática profissional e na organização dos serviços de saúde (Pagliosa & Da Ros, 2008, p. 495).

Com essa carência da terapêutica nos processos de cura, a profissão da enfermagem conquista novos espaços e se torna guardiã da sistematização do cuidado e garantidora do tratamento, dado pelo médico, compreendendo as diferentes dinâmicas e relações possíveis tanto do espaço hospitalar quanto dos modos de vida do paciente.

Historicamente a profissão de enfermagem obteve diferentes percepções sociais, se no início do século XIX a caracterização, tal como descrita no livro Dickens “Um conto de Natal”, colocava a personagem de Sarah Gamp como um ser hostil, corrupto e maltrapilho (Campos & Oguisso, 2008), por outro lado a enfermeira Florence Nightgale remodela as funções e sociabilizações da enfermagem por meio de sua atuação durante a Guerra da Criméia. Como uma referência importante para a História da Enfermagem, Nightgale percebe nas práticas de cuidado a necessidade de sistematizar os espaços e o tratamento para uma melhor performance nos tratamentos, adquirindo um saber da prática e avançando na aceitabilidade da profissão e reconhecimento para uma uniformização da profissão.

Ainda que cerceada pela hierarquia que coloca o médico como determinante do diagnóstico e tratamento, o enfermeiro ganha visibilidade pela condução dos procedimentos tendo em sua função curricular o dever de prever e prover cuidados ao espaço, aos equipamentos e aos processos de cura dos pacientes (Ministério da Saúde, 2009).

A hierarquização dos saberes dentro do contexto da saúde solidifica as relações de poder dentro dos hospitais, mas se expande para o social tanto por estas características do domínio dos corpos como também pelas políticas que formalizam as profissões. Dessa forma, as narrativas da saúde são reproduzidas no campo político por meio de outros campos de saberes que avaliam, ao invés do discurso científico ou jurídico, as hierarquizações dos sujeitos que desenvolvem projetos para a saúde pública.

Sujeitos do SUS e Biopoder: o Sistema Único de Saúde e o Projeto Apoiadores

A hierarquização dos profissionais de saúde é expressa pelas relações que colocam o profissional médico como detentor de um conhecimento científico e, por isso, a autoridade capacitada para determinar o diagnóstico e tratamento a ser realizado e, em um segundo plano, o enfermeiro como detentor de um saber prático do cuidado que, cerceado pelas limitações impostas pelo tratamento indicado, se torna responsável pela garantia da terapêutica e do processo de cura, evidenciando e organizando espaços, equipamentos e modos de realização do tratamento. Esta dinâmica das relações e a manipulação dos corpos para uma funcionalidade social, Foucault chamará de biopoder:

o que caracteriza o biopoder é a crescente importância da norma que distribui os seres vivos num campo de valor e utilidade. A própria lei funciona como norma devido a suas funções reguladoras. Uma sociedade normalizadora é o efeito histórico de técnicas de poder centralizadas na vida. A principal característica das técnicas de normalização consiste no fato de integrarem no corpo sócia a criação, a classificação e o controle sistemático das anormalidades (Portocarrero, 2004, p. 141).

A autoridade médica, legitimada pelo Estado e aceita pela população, existe um constructo que solidifica seu saber por meio de exposições, discursos e visualidades que reafirmam tais práticas. Isso ocorre na apresentação do médico, na linguagem específica para se referenciar aos corpos dos pacientes e suas doenças e pelo cerceamento dos outros saberes da equipe que trabalha no segmento da saúde, como enfermeiros, fisioterapeutas e outros profissionais multidisciplinares (Mecone, 2014).

É importante perceber que é pela linguagem que tais rituais são evocados, possuindo seus elementos “mágicos”, ainda que baseados em uma lógica científica, mas que não deixam o que é primitivo a sua história em um processo que, tal como Morin (1973) denomina, toma pela percepção da finitude do corpo, a consciência de diferentes possibilidades e formatações de um sentido pela irrupção ao erro.

Em um contexto ampliado, o Sistema Único de Saúde se forma de maneira a regular as práticas de saúde e, pelos meios jurídicos, garantir a esfera de cuidado a prevenção e o tratamento adequado a todos os indivíduos do Estado. Possuindo como premissas a Universalização (garantia de que todos os indivíduos tenham acesso as instituições de saúde), a Equidade (atendimento pensado aos diferentes modos de vida dos indivíduos) e a Integralidade (visão total do indivíduo e suas neces-

sidades), outras relações de poder são reproduzidas para estruturas as formas epidemiológicas e biopolíticas para normatização da população.

Utilizando o objeto empírico selecionado para este estudo, o episódio documental “Projeto Apoiadores – região Norte”, pode-se perceber como são regularizadas as práticas de poder assujeitando os indivíduos que transitam nas dinâmicas de saúde.

O documentário “Projeto Apoiadores – região Norte” foi produzido no ano de 2017 e tem como narrativa a vida de uma profissional da saúde que tem como cargo “apoiador”. Sua função básica é articular as demandas de SUS da região, no caso dessa produção o Estado do Acre, criando diálogos entre as secretarias de saúde e a população. Esse documentário é parte de cinco episódios que demonstram como o projeto “Apoiadores” funciona em cada região do país e a escolha do episódio “Norte” para este estudo teve como base um maior contraste entre as demandas de saúde em relação a outras regiões do Brasil e o dado relevante de que no Estado do Acre existe apenas uma profissional apoiadora para toda as regiões de saúde.

No espaço do projeto Apoiadores, é possível vislumbrar uma transposição dos profissionais realocando-os em diferentes cargos no qual, sabendo que a autoridade nesse caso é dada ao secretário de saúde que detém o poder legislativo e a linguagem específica das pautas públicas de saúde, mesmo que não tenham formação específica da saúde. Em um segundo lado hierárquico, é posta a representação do Apoiador que, em um espelhamento com as diretrizes de formação de enfermagem, é responsável por visualizar sistematicamente o espaço e as necessidades da região e ser capaz de prover cuidados ao público.

Torna-se importante ressaltar que o controle do corpo de trabalho da enfermagem não existe de forma direta e completamente vulnerável as relações que o atingem. Os sujeitos submetidos ao do biopoder não podem ser tomados como serem inertes ao discurso pois, no consumo dos bens simbólicos, existem sempre apropriações e ressignificações imprevisíveis, incontroláveis, modificadoras, reinventando a profissão e tomando novos espaços de poder e construindo outros dispositivos de dominação.

Essas maneiras de fazer constituem as mil práticas pelas quais usuários se apropriam do espaço social e seus produtos através de maneiras “quase microbianas”, que proliferam no interior das estruturas do sistema, modificando seu funcionamento, mas também deturpando-o, ressignificando-o, lesando-o. Assim, não se trataria mais precisar como “a violência da ordem se vale de tecnologia disciplinar” Foucault, mas de ver nas “táticas articuladas nos detalhes do cotidiano” uma espécie de sabedoria milenar orientando o enfrentamento da uniformização e do controle pretendidos pelos poderes e administradores que intentam governar em nome de um saber superior e do “interesse comum” (Sousa Filho, 2002, pp 132-133).

Dessa forma, é possível perceber que as dinâmicas de poder constituídas tanto pelos profissionais dentro do ambiente hospitalar quanto nas demandas públicas não estão fixadas e estas não se estabelecem simplesmente como um grupo dominante (o médico) e outro dominado (equipe multidisciplinar), mas pela relação assimétrica de forças institucionalizadas como verdade (Foucault, 2014), como também garante um funcionamento dinamizado pelo biopoder através da intensificação de procedimentos aprovados com os termos qualidade, segurança e prevenção, por exemplo, e pela própria especialização que solidifica a

codificação dos saberes e mantém o processo em constante intervenção na vida dos pacientes.

Dadas as relações ampliadas dos profissionais que permeiam a esfera do SUS, é necessário analisar se tais articulações podem ser visualizadas imageticamente por meio do documentário.

Enquadramentos do SUS: Representações Imagéticas da Saúde

Os aspectos imagéticos do webdocumentário são, dessa forma, evocados a partir de uma construção histórica do papel da enfermagem como sistematizadora do cuidado, aceita pelos rituais da prática clínica que hierarquizam e constroem seus saberes científicos a partir das demandas sociais vigentes do SUS, sendo esta a personagem que transita entre os diferentes cenários onde as políticas de saúde são feitas e responsável pela tradução das demandas bem como pelo cuidado com os diferentes modos de vida da população do Acre. Tal como pode ser visualizado nas imagens da figura 1.

Em contraste as cenas em que a apoiadora se desloca estão as representações normativas do SUS, presentes em espaços de discussão e legislativos indicando seus lugares de fala e a posição do discurso jurídico, representadas em enquadramentos que reforçam sua vocação legislativa e posição hierárquica que fundamentam sua atuação. Tal como visto na figura do representante do Conselho Nacional de Secretarias Municipais de Saúde (CONASEMS) em uma reunião de regiões do Acre:



Figura 1. Cenas retiradas do documentário “Projeto Apoiadores - Região Norte”. (CONASEMS, 2018)



Figura 2. Cena retirada do documentário “Projeto Apoiadores - Região Norte”. (CONASEMS, 2018)

Outro ponto relevante a estética do documentário está na repetição de enquadramentos mais próximos da personagem da Apoiadora dando uma proximidade aos espaços em que o documentário transita bem como ao que se espera de quem se responsabiliza pelo cuidado. Uma forma de promover no espectador determinada empatia e uma visualização mais próxima desse indivíduo.

A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (aisthesis) específicas. Esse desígnio é sem dúvida também antigo, embora seja quase impossível pronunciar-se sobre o eu poder ter sido o sentimento estético em épocas muito distantes da nossa (eram os bisões de Lascaux considerados bonitos? Ou tinham somente valor mágico?) Seja como for, essa função da imagem é hoje indissociável, ou quase, da noção de arte, a ponto de se confundirem as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético poder se fazer passar por imagem artística. (Aumont, 1993, pp. 80-81)

A essa construção de imagem, que apresenta sobre diferentes cenários e enquadramentos é possível visualizar como se sistematizam e permanecem as relações de poder pelos diferentes campos de saber em que são engendradas as políticas públicas de saúde e, de forma mais sutil, os diferentes elementos de dissolvem as normatizações e regulações na apresentação do projeto por meio do encadeamento dos cenários e dos diferentes modos de vida no Acre. A humanização do projeto, por meio das imagens, ocorre na formatação do apoiador como um sujeito de observação atenciosa e pelos diferentes lastros de cuidado que cercam a vida da população seja pela prevenção, como tratado nos casos de recolhimento de lixo ou a questão da vigilância sanitária, como pelo tratamento, a partir de recomendações e de direitos garantidos a população indígena e ribeirinha.

Dessa forma, são garantidas as concepções do projeto sob a ótica do SUS, pensando nos princípios de universalidade, equidade e integralidade sem deixar de lado as questões epidemiológicas e as dinâmicas de biopoder. A imagem reforça, também, a transposição da manipulação do corpo no âmbito hospitalar, para o cotidiano social dos espaços documentados.

Considerações Finais

O estudo pode apresentar visualizar que as relações hierárquicas são transpostas da instituição hospitalar para as estruturas de políticas públicas. As imagens reforçam, ao mesmo tempo que convocam o espectador a uma participação, um olhar das atividades que modificam e estruturam a vida social e os corpos pela ótica da saúde.

Referências

- Aumont, J. (1993). *A imagem* (E. dos S. Abreu & C. C. Santoro, Trad.). Campinas/SP: Papyrus.
- Campos, P. F. S. & Oguisso, T. (2008). A Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo e a reconfiguração da identidade pr e a reconfiguração da identidade profissional da Enfermagem Brasileira. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 61(6), 892-8.
- CONASEMS. (2018, fevereiro 2). Projeto Apoiador região Norte - Acre [Arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=62t78Ctffu4>

- Foucault, M. (2014). *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão* (42a ed.). Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- Foucault, M. (2015). *Microfísica do Poder* (3a ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Mecone, M. C. C. (2014). *O modelo militar no ensino de Enfermagem: um olhar histórico sob a perspectiva foucaultiana* (Tese de doutorado). Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP. Recuperado de <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/7/7140/tde-07012015-103236/>
- Mendes, L, Bonilha, M. C., Ichikawa, E. Y., & Sachuk, M. I. (2015). Tecnologias Sociais, Biopolíticas e Biopoder: Reflexões Críticas. *Cadernos EBAPE.BR*, 13(4), 687-700. <https://dx.doi.org/10.1590/1679-395113554>
- Ministério da Saúde. (2009). Secretaria Executiva. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Glossário temático: gestão do trabalho e da educação na saúde. Brasília-DF: Ministério da Saúde.
- Morin, E. (1973). *O paradigma perdido: a natureza humana*. Lisboa: Publicações Europa América.
- Pagliosa, F. L. & Da Ros, M. A. (2008). O relatório Flexner: para o bem e para o mal. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 32(34), pp. 492-499.
- Portocarrero, V. (2004). Normalização e Invenção: um uso do pensamento de Michel Foucault. In T. Calomeni (Org.), *Michel Foucault. Entre*

o murmúrio e a palavra. Campos/RJ: Ed. Faculdade de Direito Campos.

Sousa Filho, A. (2002). Michel de Certeau: Fundamentos de uma sociologia do cotidiano. *Sociabilidades*, 2, 129 - 134.

Cine en Marruecos II. La etapa postcolonial, 1956-1999

José Muñoz Jiménez¹

Introducción

El periodo que vamos a desarrollar en esta publicación coincide con la creación cinematográfica de la etapa en que Marruecos inicia su andadura postcolonial en el año 1956, manteniéndose sin embargo, como en fechas anteriores, una importante influencia Europea y Norteamericana en la herencia cultural que seguiría modelando la sociedad de Marruecos. El reparto que algunas potencias europeas habían hecho del país a principios del siglo XX beneficiaron tanto a Francia como a España, países que empezaron a introducir sus operativos militares en Marruecos antes de la fecha en que se inició el Protectorado en 1912, fecha en la que definitivamente se asientan y toman el gobierno de Marruecos. Ambos países, Francia y España, impusieron con su ocupación de Marruecos, cambios en la vida política, económica, social y cultural, cambios estos que Francia (país que dejó una influencia mayor que la

1. Doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad.
Universidad de Málaga, España.
E-mail: josemunoz@uma.es

que dejó España) había experimentado previamente en otras geografías de ultramar.

Entre los elementos predominantes de estos cambios culturales y que evidencian la fuerza de la colonización, nos interesa sobre todo un artefacto tecnológico y cultural como es el cine, que logró conectar con todas las capas sociales, y que comenzó su desarrollo en el cambio de siglo XIX al XX coincidiendo con la interesada intensificación de relaciones entre diferentes países europeos y Marruecos. En el periodo que nos interesa, el de la Independencia de Marruecos en el año 1956, el medio y el lenguaje cinematográfico habían alcanzado cotas muy altas de desarrollado.

En aquella época continuaron llegando a Marruecos cineastas foráneos, pero empezaron a aparecer también los nuevos cineastas marroquíes que en la década de 1950 empezaron a formarse en Francia. La peculiaridad es que todos los cineastas, tanto nacionales marroquíes como extranjeros, habían sido educados en las mismas escuelas de cine. Es por este motivo por el que nos resulta de gran interés contrastar, quizás en una próxima publicación, esta paradoja de el cómo la mirada autóctona (el conocimiento emic de la realidad), ha podido condicionar la aproximación de estos cineastas en su realización.

Nos interesa por tanto, desde una aproximación cualitativa, analizar el cine producido en Marruecos por cineastas extranjeros en ese periodo para comprender hasta que punto es resultado de la evolución del cine colonial anterior, y como evolucionó a partir de las características creadas en el primer orientalismo cinematográfico. Abandonamos por tanto la intención de ser exhaustivos en este estudio, en cuanto a cineastas y producciones que se han realizado sobre Marruecos o en Marruecos,

dejando ese menester para espacios donde podamos profundizar en el tema de forma más extensa.

Cine y Contexto Colonial en Marruecos en el Siglo XX

Durante la etapa colonial, el control de la vida social se llevó a cabo por una legislación impuesta por las potencias europeas mediante el control militar del territorio, modelando la identidad marroquí y produciendo una situación dual que enfrentó la nueva realidad colonial con la memoria propia, en muchos casos oral, produciéndose una aculturación en la que artefactos como el cine jugaron un papel importante en los nuevos modelos sociales, que afectó invadiendo los imaginarios de la población marroquí. Es por ello por lo que entendemos el cine como un espejo social de la época en que se produce

Para nuestro propósito, se hace necesario dividir la creación cinematográfica en Marruecos en tres etapas, que a grandes rasgos, cada una de ellas está condicionada por hechos político/sociales específicos. Por otra parte, es necesario contrastar la producción exterior con la propia, aunque esta segunda sea hasta cierto punto, deficitaria.

La primera etapa coincide con la ocupación del país y el nacimiento del cine. Al ser el cine un invento introducido desde los países occidentales, el lenguaje, la temática y los discursos de las producciones realizadas en esta época estuvieron condicionados por la mirada e imaginarios de los ciudadanos de los países colonizadores. La supuesta inocencia de sus primeros usos evidencia los discursos sociales elaborados en las metrópolis, ya fuera desde los poderes político/militares o desde el adoctrinamiento social de los ciudadanos. En sí, este cine consistió en

una forma de invasión cultural unidireccional, en el que las culturas invadidas estaban en clara desventaja con respecto a los invasores, ya que estas culturas habían sido ajenas totalmente al anterior invento de la fotografía, viéndose necesariamente influenciados por el lenguaje y el estilo cinematográfico cultivado por los colonizadores. En todo caso, el Norte de África como al igual el resto de colonias, debieron asumir su nuevo papel y una forma de consumo de la imagen que estaba fuera de sus canales de cultura y tradición.

Es en este contexto cuando se inició la creación de la realidad cinematográfica de corte orientalista, que en origen fue continuadora de una amplia tradición pictórica. En este caso concreto nos interesa comprender como el modelado social y cultural creado durante la colonización se reorientó a partir de la Independencia de Marruecos de Francia y España en 1956.

La segunda etapa, que es en la que nos centraremos parcialmente en este texto, abarcó desde los años posteriores a la Independencia de Marruecos y llegó hasta los últimos años del siglo XX, siendo esta una etapa de búsqueda de la identidad propia de los cineastas marroquíes, que en algunos casos enfrentaron su pasado colonial y en otros casos se sumergieron en el discurso reinante del medio cinematográfico. Marruecos abrió sus fronteras ofertando el país, en el que las producciones internacionales apenas se interesaron por esa cultura más allá de los estereotipos dominantes. En la mayoría de los casos se interesaban solo por el paisaje como escenario de producciones, que en la mayor parte de los casos representaban otros lugares geográficos.

En estos usos y quehaceres de las producciones internacionales, la problemática añadida a los temas tratados y los discursos empleados, no

es otra que comprender el cómo de la construcción de la identidad *etic* afecta a la propia construcción interna, *emic*. A su vez, el contexto y la herencia histórica imposibilitaban el distanciamiento de la construcción de la mirada anterior, reflejo de una identidad *completamente artificiosa y fabricada a partir de falsos mitos y estereotipos*.

En la etapa postcolonial marroquí la influencia de producciones cinematográficas francesas es muy alta, se consolida la nueva identidad forjada en la etapa anterior, al que se suman las películas integradas en el circuito creado por el cine de Hollywood, sus aparentes costumbres y tradiciones representadas.

La tercera y actual etapa sobresale por una aparente modernidad cinematográfica que puede llevarnos a engaño. En este sentido, la opinión del director de cine marroquí Ali Assafi nos parece relevante: “El cine marroquí nunca ha sido libre, siempre ha estado sometido al régimen” (El País, 6 de junio de 2018), incluso en la actualidad. Este periodo abarca el cambio de siglo XX-XXI, en el que este aparente cambio de liderazgo en Marruecos presenta una estética en lo social y lo político diferente, los cambios en la política unidos a los cambios en una economía y comunicación social globalizadas, plantea nuevas formas y retos, sobre todo a partir de la última década del siglo XX. Destaca en esta etapa una mayor interconexión mundial gracias a las redes de comunicación a las que, por supuesto, Marruecos no es ajeno y que está produciendo una cierta uniformidad cultural. La identidad marroquí en esta etapa ha madurado y se ha distanciado aparentemente de las pleitesías, servilismos y condicionantes histórico/políticos del pasado, aunque sigue siendo producto de aquella época, e igualmente, el grado de influencia cultural exterior es probablemente mayor.

Películas Realizadas en Marruecos desde su Independencia en 1956 en Producciones Internacionales

Algunas de las producciones cinematográficas que se concretan en la Tabla 1 han sido realizadas exclusivamente en Marruecos, pero muchas otras sin embargo han tomado Marruecos para completar planos con mayor o menor extensión, según fuera el caso.

Se observa en esta tabla que el país que mayor número de producciones ha realizado en Marruecos es Francia, suponemos que tanto la cercanía como el hecho de que una de las lenguas oficiales de Marruecos sea el francés, ayuda. Las relaciones con Francia también son importantes, la mayoría de los cineastas marroquíes se han formado en Francia.

Sorprende el hecho de que ninguno de estos filmes comerciales hayan ficcionado sobre Marruecos como sujeto de conocimiento interno, se dedican generalmente a utilizar los paisajes y sus ciudadanos como parte de un escenario natural y los figurantes necesarios en las producciones, alejados de cualquier interés por su población.

Tabla 1.

AÑO	TÍTULO	PAÍS/ IDIOMA Y DIRECTOR
1956	Zarak	Ingles, Tarence Young
1957	Agguato a Tangeri	Italiano-Francesa, Ricardo Freda
1957	Brahim (ou le collier de beignaets)	Marroquí, Jean Flechet
1959	Salammbô	Italiano-Francesa, Sergio Grieco
1959	Vers l'extase	Francés, René Wheeler
1960	Le trésor des hommes bleus	Francia-España, Edmond Agabra
1960	Salam aleikum	Alemania, Geza von Cziffra
1960	Peter Voss, der Held des Tages	Alemania, Georg Marischka
1961	Morte le mort, plus rien ne meurt	Francia, Gilbert Vergnes
1961	Les enfants du soleil	Francia-Marruecos, Jacques Severac

AÑO	TÍTULO	PAÍS/ IDIOMA Y DIRECTOR
1961	The inspector	Estados Unidos, Philip Dunne
1961	Sodoma et Gomorrhe	Italia, Robert Aldrich y Sergio Leone
1962	Tartarin de Tarascon	Francia, Francis Blanche
1962	Lawrence d'Arabia	Gran Bretaña, David Lean
1962	Shéhérazade	Francia-España-Italia, Pierre Gaspard-Huit
1963	Bandbox holiday	Inglaterra, Robert Angell
1963	Le grand escrot	Francia, Jean-Luc Godard
1963	100000 dollars au soleil	Francia, Henri Verneuil
1963	Gibraltar	Francia-Italia-España, Pierre Gaspard-Huit
1963	Beta som (Défi à Gibraltar)	Italia-Francia, Charles Frend
1963	The ceremony	Estados Unidos, Laurence Harvey y Ben Barzman
1967	Oedipe roi	Italia, Pier Paolo Pasolini
1970	Patton	Estados Unidos, Franklin J. Schaffner
1970	Queimada	Italia-Francia, Gillo Pontecorvo
1971	La poudre d'escampette	Francia, Philippe de Broca
1975	The man who would be a king	Gran Bretaña, John Huston
1975	The return of the pink anther	Gran Bretaña, Blake Edwards
1976	Julie pot-de-colle	Francia, Philippe de Broca
1976	Silver bears	Estados Unidos, Ivan Passer
1976	March or die	Estados Unidos, Dick Richards
1976	Le messenger	Libia-Reino Unido-Libano, Mustapha Akkad
1977	Jésus de Nazareth	Italia, Franco Zeffirelli
1978	Les bronzés	Francia, Patrice Leconte
1981	Le retour de l'éta lon noir	Estados Unidos, Robert Dalva
1981	Marco Polo	Estados Unidos-Italia, Giuliano Montaldo
1981	Rollover	Estados Unidos, Alan J. Pakula
1982	Banzaï	Francia, Claude Zidi
1982	Edith et Marcel	Francia, Claude Lelouch
1982	The Tangier arrangement	Michael Brilliant
1982	Le choc	Robin Davis
1982	Les grosses têtes	Bernard Menez
1982	Hecate et ses chiens	Daniel Schmid
1982	Project Atlantide	Gianni Serra
1982	Oltre la porta	Italia, Liliana Cavani

AÑO	TÍTULO	PAÍS/ IDIOMA Y DIRECTOR
1983	Derrière la jalousie	Stig Bjorgman
1983	Les mots pour le dire	José Pinhero
1983	Le bateau de rêve	Horst Schaffer
1983	Bolero	Estados Unidos, John Derek
1983	Gwendoline	Just Jaekin
1983	Le garde du corps	
1984	Le vol du Sphinx	Laurent Ferrier
1984	Tous en taule	
1984	Casablanca, Casablanca	Italia, Francesco Nuti
1985	Liberté, Egalité, Choucroute	Francia, Jean Yanne
1985	Ishtar	Estados Unidos, Elaine May
1985	The jewel of the Nile	Estados Unidos, Lewis Teague
1985	Harem	Francia, Arthur Joffe
1985	Folle Suisse	Francia, Christina Lipinska
1985	Luna de agosto	España, Juan Miñon Echevarria
1985	Gilah	Massimo Pirri
1985	Spies like us	Estados Unidos, John Landis
1986	Une histoire d'amour	Italia, Duccio Tessari
1986	L'île au trésor	Italia, Raoul Ruiz
1986	Dernier été à Tanger	Francia, Alexandre Arcady
1986	Le mausolée de sable	Francia
1986	Dardanelle	Estados Unidos
1986	Section halte	Francia, Jean-Marie Esteve
1986	The living daylights	Gran Bretaña, John Glenn
1986	Les noces de Wilsheimer	Alemania, Klaus Peter Witt
1986	Le secret du Sahara	Italia,
1986	Une poignée de diamants	Holanda, Deodato Ruggero
1986	Les coffres forts de Zurich	Alemania, Celino Bleiweiss
1986	Scoop	Estados Unidos, Ted Kotcheff
1986	Gambit	Alemania, Peter F. Bringman
1986	Ivan Angeli (Chercheur de lumière)	Suecia
1987	La última tentación de Cristo	Estados Unidos, Martin Scorsese
1987	Phèdre	Pierre Cardinal
1987	Espionne et tais-toi	Francia, Claude Boissol

AÑO	TÍTULO	PAÍS/ IDIOMA Y DIRECTOR
1987	Derby sous un soleil brûlant	Herbert Haussler
1987	Kiebach et Dutz	Waechter Friedrich Karl
1987	L'enfant de l'art	Francis Girod
1987	Le grand secret	Jacques Trebouta
1987	Poor little rich girl	Charles Jarott
1987	Le jeu le plus amusant	Emilio Martinez Lazaro
1987	Grand Jones	Richard Stroud
1987	Chameleons	Maren Erskine
1987	Napoléon et Joséphine	Rich Heffron
1987	Y a bon les blancs	Marco Ferrari
1987	Sortie de route	Gilbert Roussel
1988	Marrakesh express	Gabrielle Jalvatores
1988	Derrière le mur	Raoul Ruiz
1988	Der aufsteiger	Peter Gligivic
1988	The falcon	Jaime Oriol y Tony Tarruella
1988	Nobody's war	Douchan Gersi
1988	Casablanca express	Sergio Martino
1988	Bajarse al moro	España, Fernando Colomo
1988	La pave du gorille	
1989	Un thé au Sahara	Gran Bretaña, Bernardo Bertolucci
1989	Willy signorie veng da lontano	Italia, Francesco Nuti
1989	La forja de un rebelde	Mario Camus
1989	Ture svention, private detective	Torbijom Ehrnvall
1989	Cristian	Gabriel Axel
1989	Coq rouge	P. Berglund
1989	Le gorille dans le cocotier	Mauricio Lucidi
1989	Le rêve de Lippel	Karl Heinz Kaefer
1989	Le vent de la Toussaint	Gilles Behat
1989	Le mari de l'ambassadeur	François Veu
1989	Mille et une nuits	Francia, Philippe de Broca
1990	L'Atlantide	Bob Swain
1990	Chantage II	Philippe de Broca
1990	Requien por Granada	España, Roberto de Bodegas
1990	Nikola Vavilov	

AÑO	TÍTULO	PAÍS/ IDIOMA Y DIRECTOR
1990	Jolly Jokey	Italia, Marco Serafini
1990	Die Kaltenbach-Papiere	Alemania, Rainer Erler
1990	L'ennemi de l'ennemi	Carl Johan Seth
1990	Operación Condor	Jackie Chan
1990	Alexis, le voyage étrange	Francia y Canada, Serge Rulet
1990	Serga	Patrick Grand Perret
1990	The march of Europe	David Weatheley
1991	Max	Christian de Sica
1991	Catch the fire	Jean Booth
1991	Coq rouge II	P. Berglund
1991	De terre et de sang	Jim Goddars
1991	Orquesta Club Virginia	España, Manuel Iborra
1992	1492	Francia, Moshe Mizrahi
1992	Paul Bowles et Hans Helfritzy	Guy Mark Hinant y Frédéric Walher
1992	La nuit sacrée	Francia, Nicolas Klotz
1992	Moon trap	
1992	Simple Soldat	Pierre Delerive
1992	Mathew	Sudafrica, Regards van Denbergh
1993	Abraham	Italia, Joseph Sergent
1993	Articlo II	Italia, Mauricio Zacaro
1993	Chah mat	Tunez-Marruecos, Rachid Ferchiou
1993	Zahitag	Alemania, Kai Wessel
1993	La régle de l'homme	Francia, Jean-Daniel Verhaeghe
1993	Simon	Gran Bretaña, Lavinia Currier
1993	La création	Italia, Francesco Fantacci
1993	Air Albatros	Alemania, Freinhild Grabes
1993	Herman's hunger	Países Bajos, Leon de Winter
1994	Jacob	Italia, Peter Hall
1994	Desideria	Italia, Mario Brava
1994	Highlander III	Gran Bretaña, Ardy Morahen
1994	Rencontre avec la Bible	Alemania, Hans Werner Schmidt
1994	Saint-Exupéry, le dernière mission	Francia, Robert Enrico
1994	Lou	Francia, Henry Helman
1994	La Bible "Joseph"	Italia, Roger Young

AÑO	TÍTULO	PAÍS/ IDIOMA Y DIRECTOR
1994	Jardins secrets	Francia, Alain Centonze
1994	Rimbaud, l'homme aux semelles de vent	Francia, Marc Riviere
1994	La Bible "Slave of dreams"	Estados Unidos, Roger Young
1994	La Bible "Salomon et Shiba"	Estados Unidos, Roger Young
1994	Morirás en las Chafarinas	España, Pedro Olea
1995	Le cri de la soif	Francia, Yvon Marciano
1995	Gueule de nuit	Pierre Aknine
1995	Jerusalem	Billie August
1995	La Bible "Moïse"	Roger Young
1995	Marie de Nazareth	Francia-España-Marruecos, Jean Delannoy
1996	Unser Mann	Alemania, Werner Bar
1996	Chère Aisja	Países Bajos, Mijke de Jong
1996	El joven Indiana Jones	Gran Bretaña, Michale Schultz
1996	Samson et Dalila	Italia, Roger Young
1996	Kundun	Estados Unidos, Martin Scorsese
1996	Marrakech	Hollanda, Michael van Jaarsveld
1996	David	Estados Unidos, Robert Marcovich
1996	La traversée du desert	Francia, Didier Grousset
1996	Inshallah	Corea del Sur, Lee Seunqjaep
1996	Soleil	Francia, Roger Hanin
1997	Legionnaire	Sheldon Lettich
1998	The Mummy	Estados Unidos, Stephen Sommers
1999	L'enfer du Devoir	Estados Unidos, William Friedkim
1999	Rules of Engagement	Estados Unidos, William Friedkim
1999	Gladiator	Estados Unidos, Ridley Scott

Elaborada a partir de los datos contenidos en las siguientes páginas: IMDb, www.friendsofmorocco.org y Boulanger (1975).

Cineastas Marroquíes

Los primeros cineastas de Marruecos debieron necesariamente formarse en Francia en la década de 1950 al no haber en Marruecos en esas fechas ninguna escuela de cinematografía. El lugar elegido en la mayoría de los casos fue el Instituto de Altos Estudios de Cinematografía de París (IDHEC). El problema es que esos primeros cineastas al volver a sus países no poseían un circuito que encauzara sus carreras. Además,

al regresar a Marruecos no podían hacer nada sin el consentimiento de las autoridades coloniales. Tras la independencia, cesaron las películas de ficción, solo se podían hacer noticieros y películas institucionales, encargadas por el régimen. Era una época en la que no había televisión y se utilizaba estos noticieros como propaganda (Caballero, 2018)

Es en el año 1944 cuando las autoridades del Protectorado Francés crearon el Centre Cinématographique Marocain (CCM) para regular las producciones cinematográficas que se podían rodar en el territorio Marroquí. Es paradójico el hecho de que Francia creó este centro en el Protectorado Marroquí antes incluso del que hiciera en su propio territorio, el actualmente Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC), creado en 1946. El CCM funcionó durante más de treinta años con la primera ordenación y fines para el que fue creado, produciéndose en 1977 una reorganización en la que “todas las asociaciones cinematográficas, clubs y organizaciones relacionadas con el cine se coordinaban con el CCM. Además, este Centro expedía todos los tipos de visados, autorizaciones para producir, realizar, importar y distribuir las películas en Marruecos” (Amar Rodríguez: 2006, 23). Oficialmente no es hasta

el año 1980 cuando el CCM crea en Marruecos un Fondo de Apoyo para la Promoción de la Producción y Explotación de Películas, pero en la práctica, Ali Essafi afirma que:

igualmente está la realidad de que el régimen marroquí nunca permitió las escuelas de cine, por lo que solo llegaban a ser directores las pocas personas que podían estudiar fuera del país. Esta es otra forma de controlar. Ahora ya hay algunos institutos de cine, pero no tienen dinero, ni estrategia ni proyecto educacional. Todavía hoy, en Marruecos no tenemos acceso al estudio del cine. (Caballero, 2018)

Según Boulanger (1975, p. 270) y Jaïdi (1991) en el año 1974 Marruecos dispone de 250 salas de cine de 35 y 16 mm., de los que en el año 2006 restaban solo 164 (Kelai, 2006, p. 25). En 1963 Marruecos importa 433 largometrajes comerciales provenientes en su mayoría de Estados Unidos, Francia y España, frente a la nula producción de cine comercial interno. Evidentemente este hecho tiene que haber modelado imaginarios.

Cineastas Extranjeros en Marruecos

El espejo cultural, como metáfora reflexiva y reproductora de lo social, así como las diferentes imágenes que produce, o reproduce, ciertamente deformadas, son aceptadas y reificadas por una masa que en gran medida desconoce su propio pasado y asume, asimila, el presentado por los medios de comunicación, aunque se trate de ficciones cinematográficas.

En el mundo del cine norteamericano el tratamiento dado a Marruecos y al mundo árabe en general pasa fundamentalmente por cuatro

filmes que pueden ser insertados en el ámbito mítico: Morocco (1930), Casablanca (1942), Lawrence of Arabia (1962) y The Wind and the Lion (1975). El primer filme fue debido al director alemán, asentado en Estados Unidos, Von Steirnberg, y fue producido por la Paramount en 1930, con Marlene Dietrich y Gary Cooper en el reparto. Interpretamos el filme como una historia fallida, en la que se ponen, no obstante, algunas de las mimbres del mito posterior de Casablanca. De un lado está presente la Legión extranjera francesa, como en las novelas, entonces de éxito, de Percival Chr. Wren. Si bien la película no esta inspirada literalmente en Wren, respira el mismo ambiente de este autor, de éxito por aquel entonces, que en Beau geste había contado las aventuras de los legionarios franceses (Wren, 1926). La película comienza con la visión de un mapamundi donde se localiza Marruecos; luego, la trama gira en torno a un triángulo amoroso, tratado con displicencia y alejamiento; finalmente, el cabaret y el humo del tabaco están omnipresentes. Todos estos lugares comunes serán retomados posteriormente por Michael Curtiz. Los autóctonos son más inverosímiles aun que en Casablanca, desde las gitanas españolas ejerciendo la prostitución hasta la llamada musulmana a la oración, con sonoridades que denotan que el director no había oído un solo almotacén en su vida. En fin, el filme, plano y fallido, excepto por la figura siempre deslumbrante de mujer fatal de la Dietrich, es un prólogo de Casablanca, que si conseguirá darle forma al mito existencialista, retomando algunos «topoi» de Morocco. (González Alcantud, 2006, pp. 162-163)

Estereotipos habituales y los fantasmas que implícitamente parece que evocan, son:

En el cine y en la televisión, el árabe se asocia con la lascivia o con una deshonestidad sanguinaria. Aparece como un degenerado hipersexual, bastante capaz, es cierto, de tramar intrigas tortuosas, pero esencialmente sádico, traidor y vil. Comerciante de esclavos, camellero, traficante, canalla subido de tono: estos son algunos de los papeles tradicionales que los árabes desempeñan en el cine. (.) En los resúmenes de actualidad y en las fotografías de prensa, los árabes aparecen siempre en multitudes, sin ninguna individualidad, ninguna característica o experiencia personal. La mayoría de

las imágenes representan el alcance y la miseria de la masa o sus gestos irracionales (y de ahí desesperadamente excéntricos). Detrás de todas estas imágenes está la amenaza del yihad; su consecuencia inmediata es el temor a que los musulmanes (o árabes) invadan el mundo. (Said, 2008, p. 379)

Estereotipos transformados en prejuicios, aceptados a pesar de la propia realidad, con un desconocimiento mayúsculo de los contextos reflejados, recreados;

Los libros y artículos sobre el islam y los árabes que se publican regularmente no se diferencian en absoluto de las virulentas polémicas anti islámicas de la Edad Media y del Renacimiento. No existe ningún otro grupo étnico o religioso sobre el que se pueda decir o escribir cualquier cosa sin tropezar con ninguna objeción o protesta. La guía del curso 1975 publicada por los estudiantes no graduados del Columbia College decía, a propósito de los cursos de árabe, que una de cada dos palabras en esta lengua tenía que ver con la violencia, y que el espíritu árabe, según lo «refleja» la lengua, está siempre lleno de afectación. En un reciente artículo escrito por Emmett Tyrrell en Harper's Magazine, la calumnia racista está todavía más marcada. Dice que los árabes son básicamente asesinos y que la violencia y el fraude se los transmiten unos a otros a través de los genes.! Un estudio titulado *The Arabs in American Textbooks* revela una serie de errores sorprendentes y unas representaciones de un grupo étnico- religioso que hacen gala de una gran dureza e insensibilidad. (Said, 2008, p. 379)

Igualmente exaltación de sentimientos anclados en lo estético, creaciones fantasiosas, en fin, un mundo irreal que nada tiene que ver con las localizaciones originales, o por lo menos, a las que hacen referencia. Así por ejemplo, sobre la película *Casablanca*:

La fortuna de la película [...] reproducía un Oriente de fantasía, un estereotipo arquetipizado. [...] Ahora bien, podemos recordar que el

mundo marroquí es inexistente, y acaso solo existe como un modelo calcado del Bagdad imaginario, que acompaña como una quincalla al existencialismo fundamental (González Alcantud, 2006, p. 164)

Entre las películas recientes que más han podido contribuir en la actualidad a ese universo imaginario y en el que muchos sustentan este conocimiento-ficcional del «otro», se incluyen estos dos filmes: *Lawrence of Arabia* y *El viento y el león*, de David Lean y John Milius, respectivamente. Basadas en hechos reales, la licencia narrativo-cinematográfica es excesiva por el hecho de cambiar aspectos fundamentales de los sucesos originales en los que sustenta su guión:

Lawrence of Arabia (1962) fue una película rodada en parte en el Teatro del Lago de Hollywood, y en otra en escenarios de Marruecos, que se hicieron pasar por Arabia Saudí, y de España, que se mutaron por El Cairo y Acaba. No es una película exactamente del tema marroquí, pero sí explica muchas de las ideas que el americano medio pueda tener del mundo islámico. [...] En cuanto al filme posterior, *The Wind and the Lion* (1975), debido a la dirección de John Milius, con Sean Connery y C. Bergen en el reparto, hemos de señalar que retoma la conocida historia del caudillo yebalí Raisuni, quien secuestró a varios ciudadanos europeos y americanos en la época colonial, entre ellos al cónsul estadounidense en Tánger, Ion Perdicaris. El hecho, ocurrido en 1905, dio lugar a un conocido incidente diplomático en el que el presidente expansionista Theodore Roosevelt amenazó con declarar la guerra si Perdicaris no era puesto en libertad. Milius sustituye a Perdicaris por una señorita de igual nombre, y a Raisuni, que tenía pinta de ogro aplastado por la obesidad, con unas barbas negras que lo afeaban aun más, lo cambió por un apuesto jefe de bandidos encarnado por Connery. El filme, por consiguiente, volvía a destacar por su inverosimilitud, en la época del realismo cinematográfico y también del cine documental; lo que no le ha ahorrado críticas. Esto lo hizo menos eficaz y logrado que los anteriores, aunque siga teniendo aceptación en los circuitos cinematográficos. (González Alcantud, 2006, p. 165)

Un tema transversal al del cine es el de sus escenarios, en este caso, sus arquitecturas, que dan sentido a la construcción de los escenarios de esa alteridad irreal en la que el «otro» exótico desarrolla sus patrones de comportamiento trazados de antemano en función de los parámetros que se les ha asignado y en la que toda una amplia red de profesionales facturan la tramoya necesaria para que la empresa exótica cumpla todos los objetivos que la hagan «real». Probablemente, si esta realidad de la que hablamos no se presenta ficcionada, no parezca suficientemente creíble para los espectadores. Por ello el tema del escenario, la arquitectura, es un anclaje importante para el reconocimiento, y de igual manera uno de los factores más importantes en la creación de los imaginarios.

El estado de la «distracción» tanto del cine como de la arquitectura, consumidos de una manera pasiva, les hacen proclives a la ensoñación, y el expresionismo trabajó esos aspectos. De la misma manera el orientalismo urbano registrado cinematográficamente nos introduce en la suprarrealidad de un Oriente creado por Occidente como discurso, pero tejiendo mimbres de más largo alcance en torno al mito y la nostalgia” (González Alcantud, 2008, p. 16)

Referencias

- Amar Rodríguez, V. M. (2006). *El cine marroquí: secuencias para su conocimiento*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Benali, A. (1998). *Le cinema colonial au Maghreb*. Paris: Éditions du Cerf.
- Boulanger, P. (1975). *Le cinema colonial*. Paris: Éditions Seghers.

- Caballero, C. (2018, Junio 6). Ali Essafi, El cine marroquí nunca ha sido libre. *El País*. Recuperado el 26 de agosto de 2019, de https://elpais.com/elpais/2018/05/18/africa_no_es_un_pais/1526666995_915901.html
- González Alcantud, J. A. (Ed) (2006). *El orientalismo desde el sur*. Barcelona: Anthropos.
- González Alcantud, J. A. (2008). *La ciudad magrebí en tiempos coloniales*. Barcelona: Anthropos.
- Harroud, B. (2017). *Visual Mis/Representation and Ideology*. Mauritius: Lambert Academic Publishing.
- Jaïdi, M. D. (1991). *Le cinema au Maroc*. Rabat: Collection al majal.
- Kelai, A. (2006). El cine en Marruecos: presente y horizontes. En V. M. Amar Rodríguez (Ed.), *El cine marroquí: secuencias para su conocimiento*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Said, E. W. (2008). *Orientalismo*. Barcelona: De Bolsillo.

Imagem e Falsas Memórias: (Re)Pensando o Documentário

Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt¹

O texto aborda uma pesquisa que envolve a relação do espectador com a imagem e, a partir de tais reflexões, propõe pensar também a relação do espectador com o cinema documentário. Para as questões ligadas à memória, busca-se trazer o assunto das falsas memórias e suas implicações com a imagem e com o cinema documentário. A investigação busca se inserir em discussões a respeito do lugar do cinema documentário na contemporaneidade em suas interfaces com as artes visuais.

O interesse por esse caminho possibilitado pelas questões que envolvem o cinema documentário, já vem sendo apresentado por Tomaim (2016, p. 99), destacando que “o documentário tem uma vocação para a memória que precisa ser problematizada”.

Para a investigação, partiu-se da análise do filme documentário “Memória Fantasma” (2013), dirigido por Pedro Zimmermann, na cidade de Porto Alegre/RS. O referido documentário trata sobre memória e divide essa abordagem em três fases: (1) questões autobiográficas genéricas;

1. Mestre em Artes Visuais.
Pesquisadora na Universidade Federal de Santa Maria, membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design/CNPq.
E-mail: ceilabitencourt1972@gmail.com

(2) pergunta de controle; (3) *debriefing*. Estas fases são permeadas por relatos de pessoas (entrevistadas) diante de fotografias pessoais e por falas da mãe de cada uma delas, bem como o discurso de renomados intelectuais que abordam o assunto por diferentes ângulos. Em um primeiro momento (Fase 1), as pessoas entrevistadas relatam suas memórias a partir de detalhes de fotografias cedidas pela mãe de cada uma delas. Em um próximo momento (Fase 2), os entrevistados descrevem uma situação que acreditam terem vivenciado em um parque de diversão, ou seja, pormenorizam o fato de terem se perdido da família nessa ocasião. E, por fim (Fase 3), é revelado aos entrevistados, conjuntamente, que o que eles contaram ter acontecido no parque de diversão trata-se de uma “falsa memória”, uma vez que, segundo suas mães, aquele episódio não aconteceu na realidade. O documentário traz importante contribuição para questões que envolvem memória, identidade e imaginação.

O documentário “Memória Fantasma” evidencia a relação que as pessoas têm com a imagem, ou seja, o quanto uma imagem pode despertar memória afetiva o que legitima o referido documentário como importante referência para a proposta deste artigo.

Nesse contexto, aponta Aumont (1993, p. 81), “o espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador”, ou seja, o espectador pode ser visto como parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente. Por esse caminho, trazer a questão da memória afetiva para a pesquisa, seja no que se refere ao que é suscitado pela imagem ou ao que é assumido pelo documentário, dá abertura para estudar as implicações/problematizações da imagem, de como ela é constituída pelas pessoas e de que forma a produção de imagem se relaciona com a memória e com o cinema documentário na atualidade.

Para elucidar a proposta do artigo, o texto divide-se em três tópicos: (1) imagem; (2) falsa memória; (3) cinema documentário e memória. Em relação à imagem, aponta-se a visão de Sartre (1996) que versa sobre a constituição da imagem e suas especificidades pelo sujeito. Sobre o aspecto da falsa memória, busca-se discorrer sobre a ideia de que é um ato dinâmico e se relaciona com que é provocado pelas imagens, focando na forma que essas situações influenciam no modo das pessoas perceberem suas próprias experiências e o olhar para o mundo. No que se refere ao terceiro item, cinema documentário e memória, aborda-se a questão do documentário entendido como lugar de memória e como mediador de memória. Tais escolhas vêm contextualizar a proposta deste texto, inserindo-o em discussões a respeito da imagem, da memória, do cinema documentário e das correlações com as artes visuais na contemporaneidade. Para esta fundamentação, recorre-se a autores como Aumont (1993), Sartre (1996), Nichols (2005), Tomaim (2009, 2016), Assmann (2011), Xavier (2014), entre outros.

A Imagem sob a Perspectiva do Espectador

Na visão de Sartre (1996, p. 5), a ideia de “imagem” está diretamente ligada a ideia de “consciência”. Essa consciência aparece em Sartre como “vazia, liberada de todo o conteúdo, daqueles famosos conteúdos que a velha ideia de representação levava a forjar [...]”. Para o filósofo, uma mesa ou uma casa, por exemplo, são meramente “conteúdos da consciência”, representações internas da coisa espaço-temporal. O que Sartre almejava era eliminar esses conteúdos da consciência, retirar dela tudo o que pudesse torná-la “opaca, pesada, inerte”, excluir tudo

que pudesse levar a pensá-la como um meio espacial, para possibilitar compreendê-la em sua essência como “puro-ato”. Quando se produz uma imagem de determinada pessoa, por exemplo, é essa pessoa que é o objeto da consciência atual de quem produziu essa imagem. Enquanto essa consciência não sofrer modificações, quem produziu essa imagem pode dar uma descrição desse objeto tal como ele aparece para si, porém essa descrição não é da imagem enquanto tal. Para precisar os traços próprios da imagem enquanto imagem é necessário recorrer a um novo ato de consciência: é preciso refletir. Assim, a imagem enquanto imagem só é possível de ser detalhada por um ato de segundo grau, com o que o olhar se distancia do objeto para dirigir-se sobre o modo como esse objeto é dado. É o ato reflexivo que possibilita o julgamento “eu tenho uma imagem” (Sartre, 1996, p. 15).

Uma consciência reflexiva oferece dados totalmente precisos, aponta Sartre (1996), o indivíduo que, em um ato de reflexão, conscientiza-se de ter uma imagem não poderia se equivocar. O ato de reflexão dispõe, de imediato, um conteúdo certo que se denomina a essência da imagem. Destaca-se que essa essência é a mesma para todos os indivíduos. O filósofo enfatiza que ocorre um erro ao pensar que a imagem estava na consciência e que o objeto da imagem estava na imagem. Fazia-se da consciência um lugar ocupado por pequenos simulacros e esses simulacros eram as imagens. O princípio dessa ilusão deve ser buscada no hábito de pensar no espaço e em termos de espaço o que é chamado de “ilusão da imanência” (Sartre, 1996, p. 17).

Destaca Sartre (1996, p. 20) que “perceber”, “conceber” e “imaginar” são os três tipos de consciência pelos quais um mesmo objeto pode nos ser dado. O objeto da percepção excede regularmente a consciência; o

objeto da imagem é simplesmente a consciência que se tem dele; define-se por essa consciência, isto quer dizer que não se consegue aprender nada de uma imagem que já não se saiba antes. Quando se percebe um objeto, seria preciso estudá-lo por muito tempo para conhecer de onde ele veio. No caso da imagem, o saber é imediato.

A imagem é definida, conforme Sartre (1996), por sua intenção. A intenção é a responsável em fazer com que a imagem de uma pessoa tal seja a consciência dessa pessoa. A intenção implica um certo saber e só se define pelo saber, uma vez que se representa como imagem aquilo que já se conhece de alguma forma; e o saber aqui não é meramente um saber, é ato, é o que se deseja representar.

Por esse caminho, pretende-se estudar o modo como é constituída a imagem pelo espectador, investigando quais as implicações em relação ao cinema documentário, ou seja, como se dá essa relação do espectador também com o cinema documentário.

Em um primeiro momento, pensando em termos de produção de imagens no campo das artes visuais e sobre a constituição das imagens pelas pessoas, segundo os pressupostos de Sartre (1996), trabalhar com fotografias pessoais de família bem como desenhos a partir de memórias afetivas e entrecruzando as duas linguagens na construção de uma proposta em arte entende-se que, tanto as imagens captadas pelo olho humano e capturadas por meio da câmera fotográfica ou as formadas pelos traços dos desenhos, tais imagens são objetos da consciência de quem produz estas imagens. Ressalta-se que a descrição daquilo que se vê não é da imagem propriamente dita. Para que se possa ser fiel à imagem enquanto imagem necessita-se refletir, ou seja, é preciso se

distanciar do objeto e voltar-se sobre a maneira como esse objeto é apresentado (Figura 1).

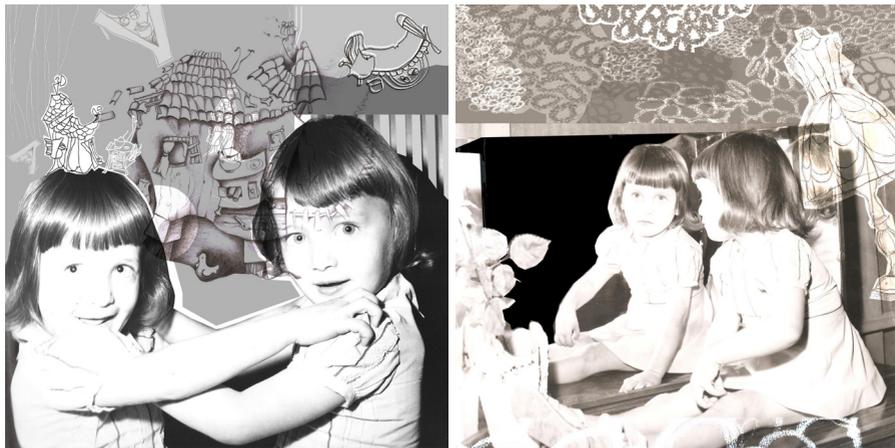


Figura 1. Reminiscências I [série]. Arquivo pessoal da autora. Fotomontagem Ceila Bittencourt, 2019.

Como mencionado, a visão sartreana se posiciona diante da imagem ressaltando que a imagem é determinada por sua intenção. Sendo que a intenção requer um conhecimento que faz com que se identifique com uma imagem somente aquilo que já se conhece de alguma maneira. Além das figuras humanas, do animal/cachorro e demais elementos que constituem a fotografia, o imaginário pessoal trazido por meio dos desenhos também explora formas/imagens que fazem parte do repertório imagético da maioria das pessoas, ou seja, possibilita que elas identifiquem estar diante de uma imagem (Figura 2).



Figura 2. Reminiscências II [série]. Arquivo pessoal da autora. Fotomontagem Ceila Bittencourt, 2019.

A imagem desempenha a função de elo ou conexão, conforme Aumont (1993), entre o indivíduo e o universo exterior. E as imagens podem influenciar a imaginação das pessoas desafiando-as, o tempo todo, a renovar suas expectativas diante do mundo, atravessado pelas imagens. O envolvimento afetivo que diz respeito à relação imagem/espectador destaca as vivências que esse experiencia com a imagem e seu entorno. Emerge, assim, a questão de como as imagens são construídas pelos indivíduos e Sartre (1996) traz aqui sua contribuição.

Falsas Memórias e suas Implicações

Primeiramente, convém definir o que se entende por “falsas memórias”. Segundo Santos e Stein (2008), as emoções interferem no funcionamento da memória, especialmente na produção de falsas memórias. As falsas memórias são uma espécie de distorção mnemônica que se

baseia na recuperação de eventos que jamais ocorreram. Para elucidar as questões suscitadas pela produção de falsas memórias, segundo os autores, é preciso relacionar as emoções aos falsos reconhecimentos.

Diante do exposto, surge o questionamento: como as emoções influenciam o funcionamento da memória? Pesquisas têm sugerido que palavras e fotografias com conteúdo emocional são melhor recuperadas no que se refere à recordação e reconhecimento do que palavras e fotografias sem conteúdo emocional. A compreensão da influência das emoções na criação de falsas memórias pode contribuir para o melhor entendimento da relação entre a emoção e o funcionamento da memória.

Para Santos e Stein (2008), estudos que investigam memórias autobiográficas têm comprovado que experiências autobiográficas emocionais são melhor recuperadas do que experiências sem conteúdo emocional. Um exemplo significativo da repercussão da emoção na memória autobiográfica é conhecido pela denominação *flashbulb memory*, ou seja, memórias de lampejo, que consiste em recordações detalhadas e acompanhadas por altos níveis de confiança subjetiva. Pessoas que apresentam esse tipo de fenômeno, geralmente, declaram que essas lembranças são como filmes que passam em suas cabeças. Entretanto, alguns estudos utilizando memórias autobiográficas têm levantado dúvidas em relação à precisão das memórias para eventos emocionais, sugerindo que essas também são passíveis de distorções. Esses questionamentos, porém, são difíceis de serem comprovados com memórias autobiográficas, visto que torna complexo uma comparação minuciosa entre as informações recuperadas e os detalhes do evento original.



Figura 3. Reminiscências III [série]. Arquivo pessoal da autora. Fotomontagem Ceila Bittencourt, 2019.

Considerando esse contexto da produção de memórias e falsas memórias, reforça-se a questão de que fotografias com conteúdo emocional, por exemplo, são melhor recuperadas no que diz respeito à recordação e reconhecimento do que aquelas fotografias sem conteúdo emocional. Nessa perspectiva, os conceitos de “imagem” e “falsas memórias” são questões centrais no processo de criação poética relacionado ao presente estudo no que se refere ao campo das artes visuais. Elementos imagéticos que fizeram parte da infância pessoal, assim como as memórias retidas deste período, deram suporte para pensar a imagem tendo em vista a proposta de pesquisa. Vivências junto à família, sobretudo, experiências que foram vividas em companhia de irmãos, proporcionadas pela mãe, a qual buscava diversificar a relação com o mundo, de modo a valorizar os caminhos próprios da infância numa cidade de interior como, por exemplo, criar galinhas e colher ovos. Uma oportunidade de exercer a responsabilidade e conviver de maneira harmônica com a natureza. O

envolvimento com estas imagens/fragmentos de memória de tempos passados junto à família é real, porém entre o que é lembrado e o que se desejaria lembrar coabitam as falsas memórias que formam tramas/enredos, os quais se busca desvendar na via da produção artística (Figura 3).

Conforme Santos e Stein (2008), apesar da ocorrência de falsas memórias ser, de alguma maneira, comum na vida diária, assim como outras falhas mnemônicas, como o esquecimento, ela tem sido foco de atenção da comunidade científica, já que seu estudo gera *insights* sobre a natureza reconstrutiva da memória.

Cinema Documentário e Memória

O cinema é campo fértil para se pensar as relações que envolvem o próprio dispositivo e as mais diversificadas posições ideológicas que influenciam tanto na prática quanto no discurso cinematográfico (Xavier, 2014). Nessa direção, pode-se trazer o cinema documentário e suas implicações no que se refere ao tratamento da realidade e no posicionamento do documentarista frente à realidade.

Na visão de Nichols (2005), o documentário engaja-se no mundo pela representação, procedendo de três maneiras. Primeiramente, os documentários disponibilizam um retrato ou uma representação reconhecível do mundo. O teórico chama atenção para a capacidade que o filme e a fita de áudio possuem de registrar situações e acontecimentos com admirável fidelidade, fazendo com que se percebam pessoas, lugares e coisas que também poderiam ser vistos fora do cinema. Isso pode proporcionar uma base para a crença, ou seja, se estava lá diante da câmera, deve ser verídico. É o poder excepcional da imagem fotográfica.

Para Nichols (2005), os documentários representam questões, aspectos, características e problemas do mundo histórico, expressando esse mundo através de sons e imagens. Esse discurso traz a questão da “voz”. O teórico enfatiza que os documentários não são uma reprodução da realidade e isso dá a eles uma voz própria. Eles são uma representação do mundo, e essa representação reflete um entendimento particular do mundo. A voz do documentário é, assim, o modo pelo qual essa visão ou essa perspectiva distinta se dá a conhecer.

Tal voz se expressa por meio de seleção e combinação de som e imagem, ou seja, a construção de uma lógica organizadora para o filme. Isso leva a diversas decisões que dizem respeito a, por exemplo, como proceder em relação à montagem (cortes, enquadramentos); a gravação do som (som direto ou adicionado posteriormente, música, efeitos sonoros, comentários, etc.); utilizar uma cronologia rígida ou reorganizar os acontecimentos, visando defender uma ideia; fazer uso de fotografias e imagens de arquivo fornecidas por outras pessoas ou filmadas pelo cineasta no próprio lugar; em que modo de representação levar em consideração para organizar o filme (poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático).

Independente das escolhas pelos modos de representar e organizar um filme documentário, cabe aqui trazer a questão da memória, intrinsecamente ligada à essência do documentário. Tal questão, segundo Nichols (2005), dá-se de duas maneiras: (1) o filme é uma representação externa e visível do que foi dito e realizado; (2) a memória é parte das diversas formas como os espectadores recorrem ao que já viram para interpretar o que estão visualizando. Essa atitude de retrospectão/recordar acontecimentos do passado relacionando com o que está

presente na ocasião pode ser essencial para a interpretação do filme, assim como a memória pode ser importante para a construção de um argumento adequado.

Já Tomaim (2009, p. 58) chama atenção para o documentário como um lugar afetivo da memória uma vez que permite “ao outro rememorar ou reler seu passado, os seus traumas, as suas experiências”. No pensamento de Assmann (2011, p. 25), “as mídias externalizadas da memória incluem localizações que são convertidas em lugares de memória, devido a algum acontecimento de relevância religiosa, histórica ou biográfica. Lugares podem atestar e preservar uma memória”.

Nesse sentido, pode-se entender a memória como um lugar onde se pode abrigar a história e guardar vestígios que, em algum momento, podem ser acessados/ativados pelas recordações. As imagens, por exemplo, podem funcionar como um despertar para as memórias afetivas.

Algumas Considerações

Para investigar sobre as conexões que possam existir entre as artes visuais e o cinema documentário e também o lugar do documentário como mediador de memória no cenário contemporâneo, parte-se da relação do espectador com a imagem atravessada pelas falsas memórias.

A imagem exerce papel de descoberta do visual permitindo o seu aperfeiçoamento, ou seja, serve de mediadora na relação do sujeito com o mundo visual. Ela oportuniza trazer à tona, por exemplo, questões do imaginário que remetem ao pensamento de (re)construção e, ao mesmo tempo, de descoberta de imagens. Por esse caminho, Sartre (1996) contribui para o entendimento de como essas imagens são constituídas

pelas pessoas, influenciando na maneira como se relacionam com as imagens em seus diferentes contextos.

Interligando a questão da imagem com a falsa memória, pode-se reforçar que a imagem de conteúdo emocional tem um apelo mais significativo em relação ao resgate de memórias afetivas. Porém, as falsas memórias estão ligadas a uma distorção que altera a memória pessoal (distorção mnemônica), ou seja, apoiam-se na recuperação de acontecimentos que nunca ocorreram. Entender esta dinâmica permite fazer correlações com outros campos do conhecimento que envolvem a imagem e/ou a memória como é o caso das artes visuais e do cinema documentário. Como o cinema documentário vive o dilema de ser ou não ser um retrato fiel da realidade e envolver o conceito de memória/lugar de memória, investigar estas questões sobre a imagem e a falsa memória pode ajudar a entender que lugar o cinema documentário ocupa na contemporaneidade.

A proposta de pesquisa pode vir a contribuir com as reflexões referentes ao campo das artes visuais através de questionamentos a respeito da influência das imagens na vida das pessoas e também sobre o cinema (de modo geral). Espera-se aprofundar os estudos acerca das implicações da imagem na produção artística contemporânea bem como no campo do cinema documentário. Almeja-se contribuir com as discussões sobre o cinema documentário e sua inter-relação com as artes visuais, tendo por base a imagem, seja no âmbito do Grupo de Pesquisa Arte e Design, ou em suas manifestações e produções com áreas afins. A pesquisa encontra-se em processo, sendo abordada pelo viés da produção artística e do estudo teórico-conceitual sobre o tema,

envolvendo abordagens transdisciplinares, sobretudo nas áreas das artes visuais, cinema documentário e psicologia.

Referências

Assmann, A. (2011). *Espaços da recordação: formas e transformações da memória cultural* (P. Soethe, trad.). Campinas, SP: UNICAMP.

Aumont, J. (1993). *A imagem* (E. dos Santos Abreu & C. C. Santoro, trad.). São Paulo: Papirus.

Nichols, B. (2005). *Introdução ao documentário* (M. Saddy Martins, trad.). Campinas, SP: Papirus.

Santos, R. F. & Stein, L. (2008). A influência das emoções nas falsas memórias: uma revisão crítica. *Psicologia USP*, 19(3), 415-434. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/psicousp/article/view/41971/45639>

Sartre, J.(1996). *O imaginário*. São Paulo: Ática.

Tomaim, C. S. (2009). O documentário como chave para a nossa memória afetiva. *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 32(2), 53-69. Recuperado de <http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/viewFile/259/252>

Tomaim, C. S.(2016). O documentário como “mídia de memória”: afeto, símbolo e trauma como estabilizadores da recordação. *Significação - Revista de Cultura Audiovisual*, 43(45), 96-114. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/111443/116771>

Xavier, I. (2014). *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (6a. ed.). São Paulo: Paz e Terra.

Zimmermann, P. (Produtor). (2011). *Memória Fantasma* [DVD]. Porto Alegre: Okna Produções. Fomento da Ancine.

Tomada Única: o Acaso e a Atitude de Tatear

Renato Coelho Pannacci¹
Ricardo Tsutomu Matsuzawa²

A comunicação pretende discutir a utilização da técnica de tomada única no processo coletivo de realização dos projetos “Ressuscita-me” (7 minutos, 2016) e “A luta vive” (17 minutos, 2017), curtas metragens concebidos pelo coletivo paulistano Atos da Mooca.

As peças foram filmadas em Super 8 mm, tomada única, editadas no momento das respectivas filmagens, aplicando a técnica do frame único (*single frame*, frequentemente utilizada por cineastas experimentais desde meados dos anos 1950), com baixo orçamento, e tiveram exibições em festivais e mostras de cinema, algumas destas com sonorização ao vivo realizadas por músicos que compõe a “Orquestra Lúdica de Instrumentos Bizarros”.

Ambos os projetos foram produzidos visando a exibição no Festival Internacional de Cinema Super 8 de São Paulo – *Super Off*, edições de 2016 e 2017, na categoria “Tomada única”. A categoria implica na produção de filmes sem recorrer às técnicas de pós-produção como edição,

-
1. Doutorando na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).
Professor da Universidade Anhembi Morumbi (UAM).
E-mail: renatocoelhoppannacci@gmail.com
 2. Doutorando e professor da Universidade Anhembi Morumbi (UAM).
E-mail: ricardo.matsuzawa@gmail.com

correção de cor, efeitos especiais e sonorização prévia. A proposta do Festival é que o filme seja rodado na ordem em que será apresentado; já a revelação do filme fica a cargo do Festival, como também sua estreia.

Em um processo coletivo de criação, a ideia central foi um resgate aos cineastas que começaram a utilizar as bitolas Super 8 e 16mm como uma maneira possível de empreenderem seus trabalhos, muitos dos quais de cunho mais conceitual e experimental, como Maya Deren, Jonas Mekas, Marie Menken, Jairo Ferreira e Marcos Bertoni, entre outros.

Os chamados pequenos formatos, voltados inicialmente aos filmes domésticos ou amadores, surgem já nas primeiras décadas após o advento do cinema, como o 9,5mm (1912), 8mm (1933) e, posteriormente, o Super 8 (1965). Devido ao custo mais acessível, foram frequentemente utilizados ao longo da história do cinema por cineastas de ímpeto mais experimental, na realização de filmes desvinculados da indústria e consequentemente de finalidades comerciais.

O roteiro de “Ressuscita-me” foi concebido com as indicações de planos e o tempo previsto de cada um deles, pela preocupação e cuidado com a limitada duração dos cartuchos Super 8, em torno de 3,5 minutos se rodados a 18 quadros por segundo. As cenas foram filmadas em tomada única na ordem em que aparecem no filme e cronometradas, mas por vezes abertas ao acaso e improvisações, buscando assim uma experiência mais fluída, dentro da proposta e concepção da peça.

O filme seguinte, “A luta vive”, foi concebido e filmado de maneira semelhante. Mas enquanto em “Ressuscita-me” foram utilizados dois cartuchos Super 8, “A luta vive” utilizou seis. O segundo filme do coletivo também possui um trecho documental, filmado durante uma

grande manifestação contra a fatídica reforma trabalhista, durante o governo de Michel Temer, ocorrida no Largo da Batata, em São Paulo.

Em seu processo de concepção e realização dos filmes, o coletivo Atos da Mooca trabalhou de forma subversiva contra o pragmatismo tecnológico, ao filmar em tomada única, empreendo seu esforço pelo prazer da realização, privilegiando o acaso e a atitude de tatear, preconizada por Flusser como “método heurístico da pesquisa”. Essencial, ainda, é ideia benjaminiana do *Erfahrung* (experiência autêntica), contrária à tendência contemporânea regida pelo *Erlebnis* (experiência inautêntica) do indivíduo isolado, preocupado somente com sua história pessoal, agarrado às demandas práticas de sua existência, um pragmatismo que implica em uma vida sem laços com o passado, atropelado pelos excessos de ofertas da sociedade de consumo e a ausência do tédio profundo (Chul Han). Em forma de jogo, oposta ao tradicional processo cinematográfico dito “profissional” – industrial, tecnicista, hierarquizado – pôde se estabelecer a conexão entre a experiência autêntica e a proposta de liberdade inerente ao jogo, uma possibilidade de construção coletiva e nostálgica.

Podemos aferir que os realizadores dos dois curtas se basearam, num sentido de tributo, em concepções de cinema como a do realizador austríaco Peter Kubelka, que declarou:

Não gosto de ser chamado cineasta experimental e não gosto que meu cinema seja chamado experimental, que é um termo depreciativo criado pela indústria para os que fazem cinema normal. É como a poesia – você não chama Joyce ou Pessoa de poetas experimentais. Eles são poetas. E nós somos cineastas. E então há os comerciantes, os industrialistas.

Eles deveriam carregar o nome especial, não nós. Nós somos normais – e escrevemos a história do cinema. (Carlos Adriano, s.d.)

O Coletivo Atos da Mooca

O Coletivo Atos da Mooca é formado por uma equipe de cineastas, *videomakers*, artistas visuais, músicos, pesquisadores e professores. O coletivo foi criado em 2016, motivado pela fruição criativa dos envolvidos, com propostas de produções de poéticas experimentais construídas por meio de processos participativos. Apesar do coletivo ter sido criado recentemente, os seus membros possuem uma variedade de trabalhos voltados à produção de audiovisual, artes plásticas, multimídia e música, com exposições em diversos circuitos artísticos. Enquanto coletivo, produziu os filmes em Super 8: “Ressuscita-me” (2016)³ e “A luta Vive” (2017)⁴.

O Super 8mm

Antes do desenvolvimento da imagem videográfica e, nos tempos atuais, da cinematografia digital, desde os primórdios de sua invenção o cinema fazia utilização da película, da chamada imagem fotoquímica. Desde as primeiras décadas do século XX, ficou estabelecido o uso da bitola 35mm para filmes produções profissionais de ficção. Já nos anos

-
3. Recebeu o prêmio de “Melhor Filme pelo Júri Popular” e a “Melhor Trilha Sonora” no 3º Festival Internacional de Cinema Super 8 de São Paulo – Super Off – 2016; “Melhor Filme pelo Júri” no Curta 8 – Festival Internacional de Cinema Super 8 de Curitiba – 2017; além de exibição em outros festivais e mostras.
 4. Recebeu “Menção Honrosa” no 4º Festival Internacional de Cinema Super 8 de São Paulo – Super Off – 2017; Prêmio Artístico no 11º Festival de Cinema Super 8 de Campinas – 2019; além de exibição em outros festivais e mostras.

1920, se estabelece a película 16mm, muita usada nas décadas seguintes para a realização de documentários e obras para televisão, a partir dos anos 1940. A película 8mm surge em 1932, como uma opção mais barata para uso doméstico, destinada aos filmes caseiros e amadores. O formato Super 8mm surge em 1965, lançado e comercializado pela Kodak, como um aperfeiçoamento do antigo formato 8mm.

A principal diferença, afora o maior aproveitamento da película (a imagem do Super 8 é retangular, sua janela é um pouco maior que a do 8mm, cuja imagem é um quadrado), é que a película Super 8 vem dentro de um cartucho, o que facilitou muito seu uso para amadores, já que as câmeras Super 8 não requeriam o carregamento da película num chassi. Filmar em Super 8 foi muito popular desde a criação desse formato até o início da década de 1980, com o desenvolvimento e comercialização das primeiras câmeras VHS mais portáteis. Inicialmente destinado a realização de filmes amadores, como registros de família e de viagens, a utilização do Super 8 logo começa a chamar a atenção de artistas e de cineastas mais experimentais, devido ao seu baixo custo na época, mas também devido à sua característica de imagem por vezes suja e imprecisa, o que muitas vezes interessava aos artistas com propostas mais radicais.

Super 8 no Brasil

Iremos nos ater ao caso do Brasil, país onde a partir de finais da década de 1960, mas sobretudo na década de 1970, surgem os chamados “filmes de artista”, experiências de criadores em artes visuais no campo da imagem em movimento, espécies de precursores do que pos-

teriormente se nomeou como *vídeo-arte*. Logicamente essa abordagem e utilização da película cinematográfica sempre no âmbito da história do cinema, desde os primórdios desta, mas nos ateremos aqui ao caso específico da produção brasileira. Artistas visuais que transitavam por múltiplas plataformas de criação, já no contexto da arte contemporânea/conceitual, como os casos de Hélio Oiticica (que realizou, entre outros, o clássico subterrâneo *Agrippina é Roma Manhattan*, de 1972, afora ter criado as instalações conceituais que chamou de *Quasi-cinema*), Lygia Clark (*Carnival in Rio*, de 1974, entre outros), Paulo Bruscy (realizou mais de trinta filmes curtíssimos em Super 8, como *Vigem numa paisagem e Magritte II*, de 1979), Antonio Dias (com sua série *The illustration of art*, 1971 – 1980), Carlos Vergara (*Fome*, de 1972), entre tantos outros nomes.

Ao mesmo tempo, na verdade já alguns anos antes, com força desde meados da década de 1960, cineastas que almejavam uma estética mais radical, muitos filmando de forma solitária e com baixíssimo orçamento, começam a se utilizar da película Super 8 como uma maneira possível de empreenderem seus trabalhos, muitos dos quais de cunho mais conceitual. São os casos de precursores como Ivan Cardoso, que começa a filmar ainda muito jovem, com sua série de filmes intitulada *Quotidianas Kodak*, espécies de paródias ao cinema clássico e seus gêneros. Ivan Cardoso cria ainda em fins dos anos 1960 um gênero genuinamente brasileiro, o *terrir* (uma junção de terror e comédia), realizando nesse período filmes como o hoje clássico *Nosferatu no Brasil*, de 1972, que conta com a participação do poeta e figura de frente do movimento tropicalista Torquato Neto, interpretando o papel principal, de vampiro tropical. Outro nome fundamental é Jairo Ferreira, que também

crítico de cinema desde a década de 1960, atuando como uma espécie de cronista do movimento do Cinema Marginal, e autor do importante livro *Cinema de invenção*, no qual escreve sobre tal cinematografia. Ferreira realizou, durante a década de 1970 e início da de 1980, seis filmes em Super 8, com destaque para os longas-metragens *O vampiro da cinemateca*, de 1977, e *O insigne ficante*, de 1980, caos raros na cinematografia brasileira de filmes em Super 8 de longa duração. Outros nomes não menos relevantes são José Agrippino de Paula, escritor paradigmático e cineasta que realizou, entre outros, *Céu sobre água*, de 1972; e o baiano Edgard Navarro, com filmes como o clássico da escatologia *O rei do cagaço*, de 1977.

É esse sentimento e essa verve de experimentalismo e radicalismo estético que o coletivo Atos da Mooca almejou resgatar com a realização de *Ressuscita-me*, mantendo acesa a chama de um cinema urgente e de feitura arriscada, se utilizando de procedimentos só possíveis em Super 8 e em algumas câmeras 16mm, como a chamada técnica do frame único, ou single frame, cara a cineastas subterrâneos como Marie Menken e Jonas Mekas, e que consiste em que cada plano dure apenas um.

Ressuscita-me: o Começo

Um filme que surgiu de uma conversa, em um tempo de descanso e não objetividade, esperando o começo da aula, entre amigos, professores universitários, na sala dos professores, um desafio, experimentar e quem sabe realizar um filme. Processo criativo nos intervalos do trabalho, construção de um roteiro sem pretensão. Para participar do “jogo” do processo de criação, a equipe perguntava aos interessados: o que

deseja fazer no filme? Inúmeras ideias surgiram, em um processo livre e lúdico: criar uma ficção distópica com personagens e simbolismos que transitariam entre um discurso de coação e sobrevivência, como por exemplo, a representação de um ditador imortal, chamado Temer e citações de poemas de *Maiakowski* durante o filme. O surrealismo e o contexto rural também foram lembrados.

Em um processo aberto, em construção, com reuniões e trocas de ideias, o roteiro toma forma, a partir de uma roda que gira e uma velha a fiar. Entre casulos-novelos, uma criança brinca. São imagens presentes na primeira parte de *Ressuscita-me*, filme de urgência, de acaso, um ensaio coletivo. Fio, tecido, textura, texto - fotogramas sobre o cinema, sobre o processo.

Ressuscita-me é um resultado poético experimental construído em uma trama coletiva e afetiva. É parte de um processo participativo envolvendo uma equipe de professores-estudantes.

Foi filmado em *Super 8*, com dois rolos (um pouco mais de três minutos cada). Imagens sujas, granuladas, captadas em uma única tomada, montagem linear, com referências nos cinemas de vanguarda do início do século XX e uso da técnica do *single-frame*. A trilha sonora do filme foi criada no momento da primeira exibição, experiência compartilhada com os músicos, realizadores e público. Cinema arriscado, cinema do imprevisto.

Ressuscita-me evoca uma linguagem maneirista, nostalgia, contrabando de conceitos, pastiche, ‘tributo’ ao cinema mudo de vanguarda – construtivismo russo, expressionismo alemão.



Figura 1. Carlos Avelino em Ressuscita-me. (Lazaneo & Coelho, 2017)

A Luta Vive: Cinema, Poética e Política

A ideia para realização do curta metragem seguinte do Coletivo Atos da Mooca surge a partir das discussões acerca da deterioração das condições de trabalho inerentes à sociedade capitalista contemporânea, que ficaram latentes no Brasil durante o governo de Michel Temer e as propostas de “reformas” trabalhista e da previdência. Se *Ressuscita-me* se resumiu a um assunto e forma essencialmente poético, em *A luta vive* a ideia era continuar realizando cinema de maneira experimental e poética, mas também tratar dos temas políticos que desde 2016 vem assolando os trabalhadores brasileiros.

Para tratar de tais questões o Coletivo partiu de uma pesquisa sobre a primeira grande greve operária ocorrida na cidade de São Paulo, a primeira de impacto profundo ocorrida também no Brasil, a Greve Geral de 1917, que no mês de julho de 2017 veio a completar cem anos. A Greve de 1917 teve inspirações anarquistas e se tornou um marco histórico enquanto que instaurou as primeiras demandas por regulamentações e legislações trabalhistas no Brasil, e por diversos motivos acabou sendo de certa forma eclipsada pela "história oficial" tal qual contada nos livros escolares.

Obra de cunho mais narrativo que o primeiro filme do Coletivo, mas sem deixar de lado um caráter experimental em sua concepção e realização, podemos aferir que *A luta vive* transfigura acontecimentos que de fato ocorreram de maneira poética. O filme possui a seguinte sinopse:

São Paulo, julho de 1917. Durante os prelúdios da primeira grande greve operária da cidade, operários que protestavam na porta de uma fábrica no Brás são atacados pela polícia, resultando na morte do jovem sapateiro espanhol José Martinez. O filme mostra de forma onírica o enterro de Martinez em uma rua operária. Em algum momento da procissão fúnebre, o espectro de Martinez desperta e vaga por ruínas de vilas operárias até chegar, por uma fresta no tempo, ao ano de 2017.

Filmado em locações onde ocorreram de fato a Greve de 1917 e tais fatos históricos, os bairros de origem operária da cidade de São Paulo, sobretudo na Vila Maria Zélia⁵ e em ruas do Brás, nos arredores da

5. Vila operária localizada no bairro do Belém, construída pelo médico e industrial Jorge Street, inaugurada no ano de 1917.

Tecelagem Mariângela⁶, onde o jovem operário espanhol José Martinez trabalhava e onde ocorreu o embate com a cavalaria da polícia militar com os trabalhadores e que provocou a morte do jovem, *A luta vive* reconta a história da “grande greve” sem compromissos com o realismo ou a reconstituição fiel dos fatos – o que ocorre, por exemplo, no documentário *Libertários* (1976), dirigido por Lauro Escorel.



Figura 2. O cortejo fúnebre em *A luta vive*. (Coletivo Atos da Mooca, 2017)

A luta vive se configura sobretudo enquanto uma transfiguração poética dos fatos, no sentido do “cinema de poesia”, tal qual pensado e proposto pelo cineasta italiano Pier Paolo Pasolini. Em determinado momento José Martinez, interpretado por Francis Vogner Dos Reis,

6. Fábrica fundada em 1903, pertencente a família Matarazzo.

acorda em seu caixão, literalmente ressuscita durante o cortejo fúnebre e vaga pelas ruínas de construções operárias, se deparando com outros personagens “reais” que tiveram suas respectivas importâncias durante a greve, como o jornalista anarquista e animador político Edgar Leuenroth, bem como as mulheres operárias que estavam na linha de frente da greve.

O filme possui ainda inspiração no gênero clássico da ficção científica, já que através de uma fresta no espaço-tempo o personagem José Martinez chega ao ano de 2017, quando os direitos trabalhistas que começaram a existir durante e após as lutas de 1917, e que se acentuaram sobretudo durante as décadas seguintes, sofrem diversos ataques e o risco de diminuírem, enfraquecendo assim as chamadas classes trabalhadoras. É nesse momento que *A luta vive* ganha contornos de documentário, pois o personagem “cai” em uma manifestação real contra a reforma trabalhista, uma das tantos protestos ocorridos naquele ano de 2017, no Largo da Batata.

Ressuscita-me, A Luta Vive e a Experiência

A discussão do processo de realização de “Ressuscita-me” e “A luta vive” parte da ideia central benjaminiana do *Erfahrung* – Experiência. Se Benjamin descarta o pensamento progressista de uma “*imagem eterna do passado*”, ele acredita que o historiador deve construir uma experiência coletiva com o passado, o *Erfahrung*, a contrapelo, para uma reconstrução da memória, da identidade subjetiva, uma *palavra comum*. Uma forma de narratividade em detrimento ao *Erlebnis* a experiência vivida do indivíduo solitário do capitalismo moderno, disciplinado

por si mesmo, hoje o *animal laborans* é algo como o amor, segundo Chul Han: “Se aplanada, tornando-se uma combinação de sentimentos agradáveis e de excitações sem complexidade nem consequências (.) é domesticado e positivado como fórmula de consumo e conforto. É necessário evitar qualquer lesão” (Han, 2014, p. 16).

O contemporâneo regido pelo *Erlebnis*, pela falta do *tédio profundo* (momento pós-disciplinar de *Foucault*), com o fim do espaço para experiência, pode apontar para o fim da arte de narrar, de contar histórias. Criou-se as distâncias do narrador e do ouvinte, entre grupos humanos, o triunfo da *oikonomia*: “corpos inertes atravessados por gigantescos processos de dessubjetivação que não correspondem a nenhuma subjetivação do real” (Agamben, 2009, p. 49). Um ritmo demasiado acelerado, balizado para o fim da capacidade humana de assimilação. O fim da comunidade centrada entre vida e palavra, do *punctum barthianiano*⁷. De um tempo do trabalho artesanal quando a comunidade e a experiência se sobressaía do mundo particular e privado, determinando um fim da memória das tradições comuns e da experiência coletiva. O discurso do velho é inútil, sua memória infinita onde a escritura da história partia do prazer de contar, aberta e como continuação da vida, se extinguiu.

Partindo da hipótese central que a experiência se esvai na transparência absoluta, da *sociedade do cansaço*, filmar em uma tomada única como um *flâneur* proustiano, um jogador carregando uma história aberta, um estado de “busca” navega à deriva contra este paradigma. Entre o *Erlebnis* contemporâneo, do *animal laborens* e a possibilidade da construção de uma experiência coletiva com o passado, o *Erfahrung*.

7. Aqui destacando o pensamento referente a *demora contemplativa*

Na ambiguidade de apontar para uma transparência absoluta, arauto de um “crime perfeito” descrito por Baudrillard a partir de Nietzsche em “*O assassinato do Real*” (2001). Na relação destes dois polos divergentes, pensar em processos de produção como os dos filmes *Ressuscita-me* e *A luta vive* caminha entre a linguagem como meio de troca simbólica ou o seu desbotamento e fragmentação da experiência.

Por fim, reiteramos que o processo de captação em tomada única de *Ressuscita-me* e *A luta vive*, difere do processo tradicional de produção cinematográfica em diversos níveis. Em primeiro lugar há uma intencional “falta de controle” sobre o resultado final já que, inicialmente, a equipe fica à deriva e usa da experiência do momento, mesmo com um o planejamento da *mise en scène* dos planos. Há a valorização do coletivo em função do caráter industrial de organizou que o audiovisual muitas vezes tomou, se levarmos em conta a história do cinema. Em *Ressuscita-me* e *A luta vive* não há este nível “tecnicista” de controle e precisão, nem o nível de hierarquia industrial do processo tradicional, sobretudo por se tratarem de obras de criação coletiva.

Referências

Agamben, G. (2014). *O que é o dispositivo? & O amigo*. Chapecó: Argos.

Baudrillard, J. (2001). *A ilusão vital*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Benjamin, W. (1994). *Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política* (Vol. 1). São Paulo: Brasiliense.

- Bondía, J. L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira da Educação*, 19. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>
- Canizal, E. P. (2008). Surrealismo. In F. Mascarello (Org), *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus.
- Carlos Adriano. (s.d.). Um guia para as vanguardas cinematográficas. *Trópico*. Recuperado de <http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>
- Coelho, R. (Org.). (2012). Mostra Jairo Ferreira: Cinema de invenção. São Paulo: CCBB.
- Coletivo Atos da Mooca. (Direção). (2017). *A luta vive* [Curta].
- Del Roio, J. L. (2017). *A Greve de 1917: Os trabalhadores entram em cena*. São Paulo: Alameda.
- Fernandez, A. M. (2013). *Circuito alterado em três atos: Abrir, tatear e multiplicar* (Dissertação de mestrado). Escola de comunicação e artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP.
- Ferreira, J. (2016). *Cinema de invenção*. Rio de Janeiro: Azougue.
- Flusser, V. (2011). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume, .

- Flusser, V. (1967). *Jogos. Suplemento Literário, OESP*. São Paulo: Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Recuperado de <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>
- Foucault, M. (1979). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal.
- Han, B.-C. (2014). *Sociedade da transparência*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Han, B.-C. (2015). *Sociedade do cansaço*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Jameson, F. (1997). *Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática.
- Lazaneo, C. & Coelho, R. (Direção). (2017). *Ressuscita-me* [Curta].
- Pasolini, P. P. (1982). *Empirismo herege*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Stam, R. (2003). *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus.
- Vanoye, F. e Goliot-Lété, A. (2005). *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papirus.

Contributos do *Progressive Web Apps* à Produção Audiovisual

Patrícia Esteves Trindade¹
Leticia Passos Affini²

O desenvolvimento de aplicativos e *web app* está cada vez mais similar, tanto em recursos disponibilizados para sua criação quanto nos serviços oferecidos pelas aplicações (*web/app*).

O sucesso dos aplicativos se deu a partir de 2007, com o lançamento do *iPhone* da *Apple* e, posteriormente, de sua loja de aplicativos, a *Apple Store*. A busca por desempenho e acesso a recursos dos dispositivos fomentou o crescimento do mercado de aparelhos móveis e diversas funcionalidades foram acrescentadas aos smartphones, oferecendo, assim, a seus usuários inúmeras ferramentas para cada tipo de necessidade. Os *apps* abrangem vários setores, como bancos, lojas *online*, comércio eletrônico, jogos e vários outros.

-
1. Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista - UNESP.
E-mail: pe.trindade@unesp.br
 2. Professora Doutora do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista - UNESP
Líder do Grupo de Análise Audiovisual - GrAAU, cadastrado no CNPq.
E-mail: leticia.affini@unesp.br

O crescimento da *web* possibilitou mudanças na forma como as pessoas acessam à internet, e o uso dos dispositivos móveis (*tablets, smartphones, notebook*) tornou a *web* verdadeiramente ubíqua. Antes, os *sites* eram construídos para serem acessados em um navegador por meio de *mouse*, teclado e visualizados em uma tela de tamanho satisfatório. Atualmente, a gama de dispositivo móveis, com diversidade de modelos, acesso *touchscreen*, redes móveis, inúmeras tecnologias e recursos disponibilizados pelos *smartphones*, é imensa e há a necessidade de uma nova *web*, que suporte essa expansão de dispositivos e que ainda esteja preparada para as novas tecnologias. Com a *web* já é possível desenvolver *sites* ou *web apps* para todos os tipos de dispositivos, seja para fins pessoais, entretenimento ou até algo profissional, como: lojas *online*, redes sociais, extensão de lojas físicas, jogos, comunicação, educação, fotografia, notícias e revistas, e outras diversas necessidades que facilitam a vida diária de seus usuários.

Mesmo com o universo de aplicativos se expandindo em todas as plataformas, a *web* foi se reinventando e especificações como HTML 5 e *JavaScript* foram ganhando novos padrões, culminando no renascimento da plataforma e um novo foco em dispositivos móveis. Reformulada, a *web* apresenta uma proposta para unificar as interfaces e agilizar o desenvolvimento de aplicações, tornando a experiência de *WebApps* quase indistinguível do uso de aplicativos nativos.

Progressive Web Apps ou PWAs (Aplicações *Web* Progressivas, em português) são o novo passo para a evolução da *web*. Para ser considerada uma PWA a implementação deve conter um conjunto de técnicas para oferece a melhor experiência na *web* e, progressivamente, oferecer funcionalidades que antes só estavam disponíveis nativamente, seja no

desktop ou no *mobile*. O PWA faz parte da nova geração de aplicativos que combinam os benefícios de um aplicativo nativo com os modernos recursos da *Web*. O site desenvolvido com o PWA emerge a partir de uma página *web* simples, que “roda” em navegador *mobile* e, à medida que o usuário interage com a aplicação, adquire, progressivamente, a aparência de um aplicativo e oferece funcionalidades que anteriormente só eram disponibilizadas por aplicações nativas, como a instalação de um ícone na *homescreen* do dispositivo, notificações *push*, funcionamento *offline*, acesso a recursos como câmera, acelerômetro, gps, realidade virtual, entre outras. O PWA proporciona ao usuário uma experiência *mobile* de forma progressiva e não intrusiva, como também maior usabilidade, por oferecer os padrões de simplicidade característicos da *web*.

Conforme apresentado acima, observa-se que a *web* está em um patamar crescente, sendo utilizada e acessada nos mais diversos tipos de dispositivos, inclusive móveis. Criar aplicações distintas para *smartphones*, *tablets*, *desktops*, TVs, ou para qualquer outra tecnologia que surgir, parece ser impraticável. Diante disso, o objetivo deste artigo é demonstrar a usabilidade dos recursos PWA na elaboração de um protótipo *mobile* que dê suporte à produção audiovisual, considerando: utilizar técnicas de *design* responsivo; implementar o *service worker* para pré-armazenar os recursos do aplicativo para melhorar o seu desempenho, rapidez e experiência *offline*; e instalação na *homescreen* do dispositivo. Com o foco na usabilidade da aplicação em dispositivos móveis, será aplicado o desenvolvimento da técnica *mobile-first*, e apresentado os resultados de sua utilização.

Como metodologia, realizou-se um estudo exploratório a partir de levantamento bibliográfico, com aportes teóricos sobre os conceitos,

tendo como fontes mais expressivas os *sites* da *Google Developers* e de Tal Ater. Para a implementação do protótipo será utilizada a pesquisa experimental, onde serão inseridos processos da produção audiovisual, e observada a sua forma de usabilidade em uma aplicação *web* progressiva.

Aplicações Progressivas

Progressive Web Apps estão alinhadas à ideia de *Progressive Enhancement*, ou melhoria progressiva, que busca criar aplicações que atendam ao maior número de pessoas possível, com acesso contínuo, sem nenhum tipo de restrição tecnológica. Desenvolver uma aplicação com melhoria progressiva significa disponibilizar aplicações para todos os tipos de usuários, microcomputadores ou dispositivos móveis, com navegadores atualizados ou obsoletos, com conexão à internet ou não.

Progressive Web Apps é uma metodologia de desenvolvimento de aplicativos *web* que permite aos desenvolvedores criarem aplicações utilizando linguagens simples da web como HTML, CSS e *JavaScript*. Em plataformas móveis, funcionam como aplicativos nativos, mas que não precisam ser baixados em uma loja de aplicativos. São executados diretamente no *browser* do dispositivo, acessando a URL da aplicação, sendo facilmente portados para qualquer tipo de navegador e plataforma, sem a necessidade de implementação para cada sistema operacional do aparelho do usuário e devem estar disponíveis até mesmo quando o usuário estiver sem conexão.

Serão apresentados, de forma sucinta, os requisitos necessários para que uma aplicação seja considerada um *Progressive Web Apps*. Des-

taca-se que este tema está melhor discutido no artigo Apontamentos a cerca do *Progressive Web Apps*, publicado em Trindade e Affini (2019).

Service Worker

O *service worker* é um *script* executado em segundo plano, separado da aplicação. É o responsável por implementar funcionalidades *offline* (independentemente de conectividade), cacheando os dados do servidor automaticamente; sincronização em segundo plano (mantendo a aplicação sempre atualizada); e pode ser usado como *proxy*, entre a aplicação e o servidor. O *service worker* precisa ser registrado na aplicação antes de estar disponível para uso.

HTTPS

Em uma aplicação progressiva o uso do protocolo HTTPS é obrigatório. HTTPS é a sigla em inglês de *Hyper Text Transfer Protocol Secure*, que, em português, significa “Protocolo de Transferência de Hipertexto Seguro”; é o responsável pela encriptação dos dados fornecidos, requer a autenticação dos servidores, entre outras ferramentas que garantam a segurança dos dados enviados e recebidos pelo usuário. Em modo de desenvolvimento é possível usar o *service worker* com *localhost*, porém, quando a PWA é instalada em produção, é necessário o uso de HTTPS para registrar o *service worker*.

Web App Manifest

O objetivo do arquivo de manifesto é expor certas configurações modificáveis para desenvolvedores de aplicativos. Essas configurações apresentam o caminho da imagem do logotipo, nome do aplicativo,

splash screen e muito mais. Em suma, o manifesto pode ser usado para modificar o comportamento e o estilo dos aplicativos do PWA.

Mobile First

A principal diferença entre um dispositivo móvel e um *desktop* é o espaço disponível para o conteúdo, ou seja, a área útil da página. Até mesmo com a opção de rolagem da tela, ainda assim a quantidade de informações que cabem em um *smartphone* é bem menor que na tela de um computador convencional. No entanto, a utilização de dispositivos móveis é muito mais flexível e os mesmos podem ser usados em mais situações que um *desktop*.

O fato de os dispositivos móveis trazerem mais liberdade de uso acarreta algumas restrições, que são vivenciadas em seu desenvolvimento. Dentro deste contexto, iniciar o *design* de uma aplicação levando em consideração as restrições do *mobile* e evoluir para o *desktop* é uma prática vantajosa. O *design mobile-first* prioriza focar o melhor conteúdo, compreendendo as limitações do *mobile* e, assim, elaborar um *design* mais simples e funcional. Envolve ainda a preocupação em fazer com que os usuários se sintam confortáveis ao navegar pela internet, tanto em um dispositivo móvel quanto em um *notebook* ou PC.

No conceito *mobile-first* dois itens são essenciais para o seu desenvolvimento: *Design Responsivo* e *Progressive Enhancement*. O design responsivo é um método de desenvolvimento que permite que a aplicação se ajuste automaticamente às telas de diferentes dispositivos, exibindo o conteúdo de forma que os usuários se sintam confortáveis ao navegar. O *Progressive Enhancement*, ou melhoria progressiva, significa que, ao se projetar uma aplicação, desenvolve-se o *design web*

a partir da plataforma móvel (*smartphones*), que tem mais restrições e limitações de tela, processamento e conexão, e depois expande os recursos para o *desktop*.

Desenvolvimento

Para o desenvolvimento do protótipo será utilizada a abordagem *mobile-first*, com a intenção de apresentar ao usuário de dispositivos *mobile* uma experiência completa, de forma intuitiva, informativa e confortável.

Ao passo que o trabalho visa atender à produção audiovisual, com base no Roteiro, foi necessário analisar os principais itens que seriam implementados, para, com isso, observar o comportamento dos recursos da metodologia PWA em seu desenvolvimento. Desse modo, este artigo apresentará a elaboração do roteiro, abrangendo: *storyline*, sinopse, argumento e escaleta.

Ferramentas e Tecnologia de Desenvolvimento

A elaboração do protótipo proposto deverá se utilizar de tecnologias que explorem a aplicabilidade dos conceitos fundamentais do *progressive web apps* e o desenvolvimento de aplicações móveis. Dentre elas estão: linguagens básicas de desenvolvimento web – HTML, CSS e *JavaScript*; DevTools do *Chrome*, conjunto de ferramentas para a criação e a depuração de páginas *web*, que permitem aos desenvolvedores o acesso aprofundado na parte interna do navegador e sua aplicação; *Node.js* é um servidor de programas que constrói aplicações web, escaláveis e de alta performance, e opera com requisições HTTPS. Para o design será

utilizado o *framework Materialize*, sistema desenvolvido pela equipe de *designers* do Google que agrega experiências digitais e dos usuários, por meio da usabilidade do *software* em diversas plataformas e tipos de dispositivos.

Chrome DevTools

O *Chrome Developer Tools*, ou somente *DevTools*, é um conjunto de ferramentas para a criação e a depuração de páginas *web* incorporadas ao *Google Chrome*. Permite acesso aprofundado na parte interna do navegador e da aplicação *web*, sugerindo recursos mais populares e úteis ao desenvolvimento.

Node.js

O *Node.js* é uma plataforma construída sobre JavaScript, assíncrono, orientado a eventos e de código aberto. Possibilita o processamento, renderização e a execução de elementos diretamente no servidor. Isso permite usufruir de vários aspectos e elementos do JavaScript, facilitando a programação, tais como: sintaxe; semântica; rapidez; e gama de recursos. O principal objetivo do *Node.js* é permitir que o *JavaScript* seja utilizado do lado do servidor, para que se obtenham aplicações de rede mais eficientes e escaláveis.

Materialize

Dado o cenário de desenvolvimento de um *web app* é imprescindível que o *design* seja agradável, responsivo e usual, ou seja, uma melhor *User Experience* (UX). Para isso será utilizado o *framework Materialize*. Criado e projetado pelo *Google*, o *framework Materialize* combina os

princípios clássicos do *design* bem-sucedidos com a inovação e a tecnologia. Permite uma experiência de usuário unificada, com um *design* limpo, aparência objetiva e consistente para aplicativos e páginas *mobile* em diferentes plataformas (<https://materializecss.com/>).

Desenvolvimento da Aplicação

Neste tópico serão explorados os conceitos que envolvem a criação de uma aplicação *web* progressiva, exibindo passos da criação da aplicação. Alguns códigos serão apresentados somente para a demonstração do que está sendo desenvolvido.

Arquivo *manifest.json*

O principal objetivo do arquivo de manifesto é fornecer informações sobre a aplicação *web*. É um arquivo JSON que contém informações como nome da aplicação, autor, ícones e descrição. Essas informações são usadas para instalar a aplicação na página inicial do dispositivo, como demonstrado nas imagens abaixo:

```
1  {
2    "short_name": "Paul a Pixel",
3    "name": "Paul a Pixel Design Movies",
4    "icons": [
5      {
6        "src": "img/icon2.png",
7        "sizes": "192x192",
8        "type": "image/png"
9      }
10   ],
11   "start_url": "index.html",
12   "display": "standalone",
13   "orientation": "portrait",
14   "theme_color": "#F77F00",
15   "background_color": "#FFB400"
16 }
```

Figura 1. Arquivo *manifest.json*. Elaboração Própria



Figura 2. Ícone de Inicialização do Aplicativo. Elaboração Própria

Após a criação do *manifest.json* é possível verificar, no browser, se a “instalação” do arquivo foi feita corretamente acessando as ferramentas de desenvolvedor, por meio do *Chrome Developer Tools*, conforme demonstrado na imagem a seguir:

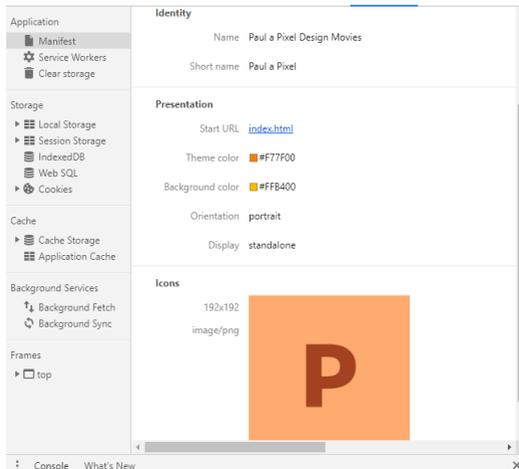


Figura 3. DevTools - Arquivo manifest.json Elaboração Própria

Criando um *service worker*

O *service worker* é um *script* que é executado em segundo plano, separado da aplicação e é o diferencial de uma aplicação PWA. Ele é responsável por tarefas como:

- Funcionalidades *offline* (independentemente de conectividade), ou seja, é responsável por verificar o estado da rede;
- Sincronização da aplicação em segundo plano (sempre atualizado), ou seja, verifica automaticamente se existe uma versão mais nova dos arquivos da aplicação e automaticamente a atualiza, além de poder ser usado como *proxy* entre a aplicação e o servidor e poder cachear os dados do servidor automaticamente, para uso *offline* também;
- Notificações *push* (engajável).

O *service worker* precisa ser registrado na aplicação antes de estar disponível para uso. No entanto, somente se o navegador oferecer suporte para o *service worker* é que as funcionalidades citadas acima ficarão disponíveis. Caso o usuário acesse a aplicação com uma versão antiga do navegador, ou ainda se o navegador não oferecer suporte ao *service worker*, a aplicação rodará normalmente, porém com funcionalidades reduzidas.

Para verificar se o *service worker* foi instalado e se está em funcionamento, será utilizada a ferramenta *DevTools*, conforme ilustrado pela figura 4:

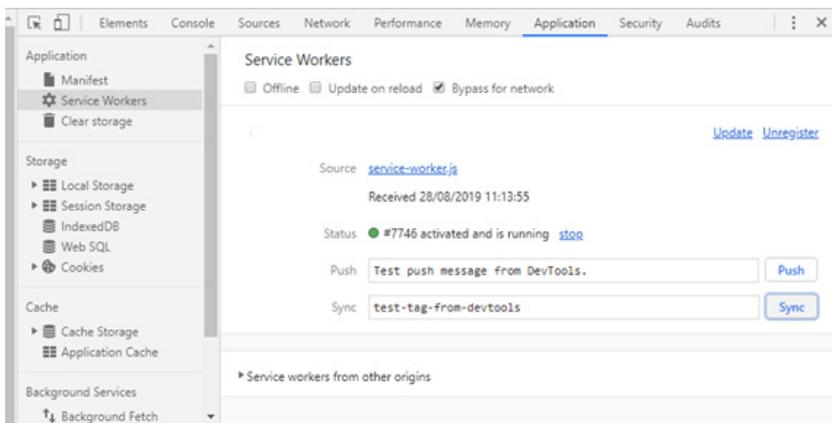


Figura 4. DevTolls - Instalação ServiceWorker. Elaboração Própria

Com a instalação do *service worker* foi possível instalar a aplicação no dispositivo móvel, conforme figura 2, bem como ver a inicialização do aplicativo com a tela de *splash screen*. A tela *splash screen* só é apresentada em dispositivos móveis e quando o aplicativo é instalado na *homescreen* do aparelho.

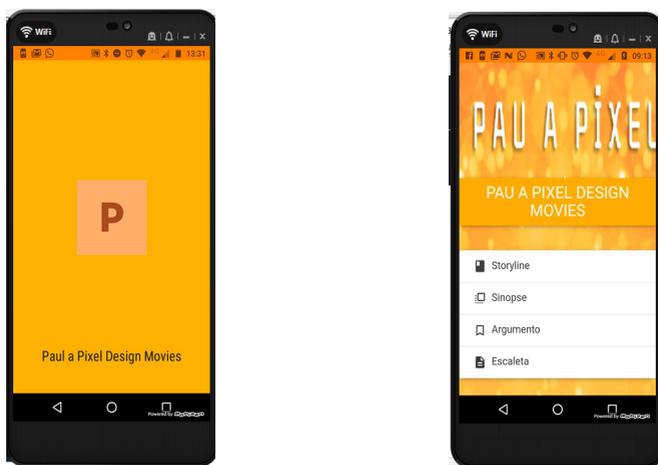


Figura 5. Página Inicial e Tela Splash Screen. Elaboração Própria

Design Responsivo

Com a diversidade de tamanhos de telas entre celulares, tablets, desktops, consoles de jogos, TVs, e até *wearables*, é importante que a aplicação desenvolvida possa se adaptar a qualquer tipo de tamanho de tela. Por estar desenvolvendo uma aplicação progressiva, este quesito é fundamental, considerando que *pwás* são sites regulares que podem ser acessados por qualquer tipo de dispositivo móvel.

O *Web Design* Responsivo otimiza as páginas para uma variedade de dispositivos, alterando o *layout* de acordo com o tamanho da tela e os recursos do dispositivo, melhorando, assim, a experiência do usuário.

Como a aplicação foi desenvolvida utilizando as técnicas do *mobile-first*, podemos observar, pela figura 5, na tela inicial do aplicativo, a visualização de todos os elementos da tela na posição vertical, com facilidade de manipulação dos objetos e funcionando como se fosse uma aplicação nativa.

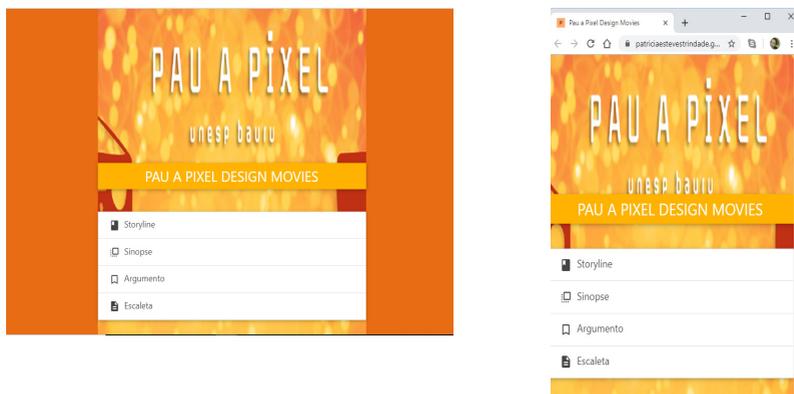


Figura 6. Layout da tela Maximizada e tela com redimensionamento. Elaboração Própria

Conforme dito anteriormente, por ser tecnicamente um site, será ilustrada a aplicação em formato de site, com o layout em tamanho de telas diferentes, demonstrando a usabilidade do web design responsivo, onde a figura 6 da esquerda apresenta a aplicação em um notebook com tela 15,6' e a figura 6 da direita com layout com redimensionamento.

Observe-se que a figura 7 apresenta caixa de texto para entrada de dados, e que a mesma apresenta uma linguagem simples, onde os usuários entendem o que é para ser feito, permitindo uma escrita clara e de fácil localização.

As demais páginas (telas) do aplicativo seguem o mesmo padrão de cor, fonte, layout, imagem e design, para que a experiência do usuário seja longa, intuitiva, suave e agradável.

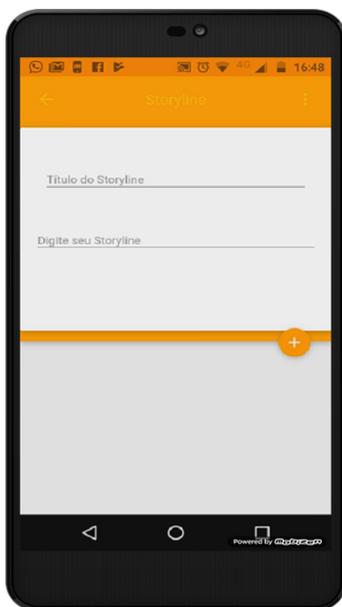


Figura 7. Layout Storyline. Elaboração Própria

Considerações Finais

O roteiro cinematográfico possui peculiaridades não encontradas em nenhum outro tipo de escritura (Marques, p. 21), portanto há a necessidade de disponibilizar o roteiro para todos os envolvidos no projeto. Desde a ideia inicial até a finalização do roteiro, diversas etapas devem ser seguidas, entre elas: storyline, sinopse, argumento e escaleta. Por ser, muitas vezes, um processo repetitivo e moroso, o Pau a Pixel Design Movies proporciona uma solução que auxilia a elaboração de roteiros, de forma simples e ágil, e utilizável em qualquer tipo de dispositivo (mobile ou desktop).

A partir de pesquisas, observamos que os softwares existentes, destinados à produção de roteiro, são complexos e poucas são as funcionalidades implementadas para dispositivos móveis. Estimamos que o aplicativo proposto auxilie o meio acadêmico, principalmente os estudantes de graduação, uma vez que nosso aplicativo é gratuito e auxilia a produção audiovisual, proporcionando informações de forma rápida, simples e eficiente.

Pelo fato deste protótipo estar sendo desenvolvido com a tecnologia *Progressive Web Apps* e estruturado nas especificações *mobile first*, o mesmo estará disponível para todos os tipos de dispositivos e para todas as plataformas (Windows, Android, IOS, Linux).

Com o desenvolvimento do protótipo foi possível verificar o seu comportamento em tipos de dispositivos diferentes (notebook 15,6' e smartphone Motorola 5,5'). Destaco que o objetivo deste aplicativo é ser utilizado em dispositivos móveis.

Para que a aplicação funcionasse, a mesma foi disponibilizada em um sistema de gerenciamento de projetos gratuito, que hospeda sites e oferece serviço HTTPS, o github. O serviço HTTPS é essencial para o funcionamento do *service worker*, que, conforme demonstrado na figura 4, foi registrado e instalado com sucesso, possibilitando, assim, que os demais itens do projeto, instalação do aplicativo na *homescreen* do dispositivo e tela *splash screen*, fossem executados.

Com a instalação do aplicativo na *homescreen* do dispositivo, verificamos a abertura da tela *splash screen*, apresentando a logomarca e proporcionando um primeiro contato com a aplicação, e logo em seguida apresentando a tela inicial do aplicativo, representada pela figura 5. Com isso, observamos a ausência da barra de endereços, a cor padrão do aplicativo preenchendo o layout do dispositivo e assumindo as mesmas características de um aplicativo nativo.

Com a instalação do aplicativo no dispositivo móvel, Motorola G4, foi possível simular a utilização do aplicativo em modo *offline*, procedimento este realizado desconectando o aparelho do *wi-fi* e dos dados móveis (rede 4G). Após a desconexão, foi acessado o ícone do aplicativo, para a abertura da aplicação, resultando na visualização das páginas anteriormente acessadas, e sem a informação da ausência de conexão.

As figuras 5 e 6 apresentam a aplicação com especificações de *layout* diversificadas, oferecendo uma melhor experiência responsiva aos usuários que utilizarem a aplicação em telas pequenas, telas grandes ou qualquer tela intermediária.

Foi apresentada a tela referente ao *storyline*, porém as demais telas como sinopse, argumento e escaleta apresentam o mesmo padrão em *layout* e inserção de informações, e as considerações realizadas à pá-

gina *storyline* também podem ser atribuídas às demais páginas, o que dispensa sua demonstração.

A página representada pela figura 7, *storyline*, contém campos para a inserção de texto por parte dos usuários e somente uma informação indicando o que deve ser feito. Essa abordagem minimalista de escrita é essencial nos dispositivos móveis, já que seu campo de visualização é reduzido. Isso permite que o mesmo conteúdo disponibilizado na web seja também disponibilizado em dispositivos móveis. A entrada de dados disponibilizada pelas caixas de texto apresenta um tamanho de fonte adequado para o tamanho da tela, sendo possível digitar as informações necessárias no formato vertical, sem a necessidade de se aumentar o *zoom* da tela ou colocá-la no modo horizontal.

Em computadores e dispositivos móveis, os usuários estão acostumados a navegar por sites verticalmente e não horizontalmente. A inserção de muitas informações, longos textos e navegação em formato horizontal, resulta em uma experiência do usuário inadequada, fazendo com que este desista ou deixe de utilizar a aplicação.

Com os recursos implantados na aplicação até o momento, como *Service Worker* e *App manifest*, pode-se observar que os requisitos essenciais para uma aplicação *Progressive Web Apps* foram atendidos, dentre elas: instalação do ícone na tela inicial do dispositivo, tela de abertura *splash screen* e recursos de utilização *offline*.

Em relação aos elementos da produção audiovisual propostos neste trabalho (*storyline*, sinopse, argumento e escaleta), a sua utilização é viável, já que facilitam a utilização por parte do usuário, com telas simples e de fácil entendimento, podem ser utilizados em qualquer tipo de dispositivo, obtendo o mesmo tipo de informação.

Ressalto que este trabalho não está finalizado, faz parte da dissertação de mestrado, e demais elementos da pré-produção e produção serão inseridos. Com isto, os *layouts* e *designs* podem ser modificados.

Referências

Ater, T. (2017). *Building Progressive Web Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media Inc.

Marques, A. (2007). *Ideias em Movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco Ltda.

Gil, A. C. (2002). *Como elaborar Projetos de Pesquisa* (4a ed.). São Paulo: Atlas.

Google Developers. (2018). Progressive Web App. Recuperado <https://developers.google.com/web/progressive-web-apps/>

Lopes, S. (2013). *A Web Mobile – Programe para um mundo de muitos dispositivos*. São Paulo: Casa do Código.

MDN web docs. Aplicativos da web progressivos. (2019). Recuperado https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Progressive_web_apps

Trindade, P. E. & Affini, L. P. (2019). *Apontamento A Cerca Do Progressive Web APPS*. III Jornada Internacional GEMInIS (JIG 2018), São Paulo, SP. Recuperado de <https://www.doity.com.br/anais/jig2018/trabalho/81964>

Nichols en la Era Transmedia: la Representación de la Realidad en entre Luces y Sombras

Nazly López Díaz¹

La historia del cine documental ha pasado por un ejercicio de experimentación permanente desde sus mismos inicios. Barnow (2006) hace un recorrido por la historia del género señalando cómo el modo de narrar lo real, ha cambiado según la época, hecho que se relaciona en gran medida con la implementación de innovaciones tecnológicas. Así la aparición de grabadoras magnéticas y cámaras ligeras, marcaron una inflexión en el modo cómo se contaban las historias documentales. Las temáticas también se han transformado y de los retratos de colectivos en la primera mitad del siglo XX, se transitó hacia los relatos íntimos en la segunda, al punto que hoy en pleno siglo XXI, nos invaden los micro instantes de vida.

Durante la mayor parte de la historia del siglo XX, el panorama histórico del cine documental no tuvo mayores sobresaltos, y aunque no se desconocen los cambios que propiciaron las distintas vanguardias artísticas y tecnológicas, es claro que durante los últimos años con la emergencia y popularización de internet y la creación de contenidos

1. Docente Investigadora Universidad Manuela Beltrán, Bogotá, Colômbia.
E-mail: nazlymaryiths@gmail.com

digitales multimedia, el documental entra en otra etapa de profunda transformación, en la que la narración lineal explota y se bifurca, permitiendo la incorporación de contenidos diversos y plataformas narrativas innovadoras.

Durante los años noventa los contenidos educativos como la enciclopedia encarta, sirvieron como medio de entrenamiento para que el usuario reestructurara un modo de pensamiento que en la construcción de conocimiento también era lineal y comenzara a pensar de un modo que facilitaba el encadenamiento temático y permitía a través de caminos divergentes, adquirir conocimiento de forma no convencional. La era digital también trajo aparejada la existencia de dispositivos electrónicos de funcionamiento cuyas pantallas también se hicieron ávidas de contenidos. La multiplicación y portabilidad de las pantallas decantó en un ejercicio de interacción entre usuarios y universos narrativos, que permitió que aquella pared invisible que obligaba al espectador a tener una actitud pasiva y lejana, se derrumbara y comenzara a emerger un nuevo tipo de consumidor, capaz de interactuar y al mismo tiempo, capaz de producir contenidos.

Para entender el panorama actual del documental y las interacciones que se generan en el terreno de las presentes tecnologías, es necesario comprender los conceptos que delimitan el terreno temático de los nuevos medios, redirigiendo hacia el campo de la producción audiovisual el debate.

Marco Teórico

Logan (2010) concibe el Ecosistema mediático como un sistema complejo que involucra por igual el uso de tecnología, medios digitales

y a los seres humanos en permanente equilibrio e interrelación. (Logan, 2010, pp. 33-34)

Sin embargo más allá de la interacción física, dentro del ecosistema de medios se producen relaciones en el terreno simbólico y a esto alude el concepto de Convergencia. Para Jenkins más allá del proceso tecnológico, lo que está en juego en el actual panorama de medios es la existencia de un flujo de información intercambiable, de fácil acceso y modelable través de dispositivos multifuncionales. Esto redundará en un cambio radical en el modo convencional de consumo de los contenidos y le plantea al usuario la posibilidad de acceder a la información de formas variadas, permitiéndole a través de la exploración, elaborar sus propios encadenamientos temáticos y conceptuales. En ese sentido y como manifiesta Lovato (2015), *la convergencia se produce en el cerebro de los consumidores, mediante sus interacciones tecno-sociales.* (p. 35)

Dentro de este panorama la emergencia de las narrativas transmediales cobra sentido. Si bien ya se conocían ejemplos de cómo un contenido producido para un medio era promocionado o consumido en otro, como en el caso de Hasbro con sus figuras de He-Man y la correspondiente serie en TV, la multiplataforma propició el cruce de lenguajes característicos de distintos medios y formatos, sean digitales o análogos, con el fin de integrar en un mismo universo narrativo, historias de las que por lo general y pese a sus múltiples aristas, se terminaba mostrando solo una cara.

Para Irigaray (2015) adicional a su tránsito entre plataformas, un rasgo fundamental del transmedia, es la posibilidad de que los usuarios entren a hacer parte de la trama, tanto en los territorios virtuales, como en los escenarios reales que convoca la historia. Esta inclusión del

usuario, se erige en característica central de las tramas participativas. Así la posibilidad de generar impacto sobre las audiencias, se produce gracias a la interacción directa de los usuarios-consumidores con las plataformas contenedoras de las historias y mediante la oportunidad que tienen esos mismos usuarios, de crear contenidos complementarios para los universos narrativos.

Estas narrativas que en principio podrían considerarse profusas y caóticas, encuentran sentido cuando se articulan de un modo creativo dentro del relato que las contiene. Como menciona Jenkins (2008), en el transmedia los medios incorporados cumplen una función particular que está en concordancia con las características de cada lenguaje.

En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. (Jenkins, 2008, pp. 101-102)

De este modo la eficiencia de un medio para incorporarse a una narrativa transmedia, está en directa relación con sus características particulares y las necesidades que demande de cada uno la historia. De modo similar, las modalidades de representación de la realidad, vistas como una serie de categorías propuestas por Bill Nichols (1991) para clasificar las formas de narración en el cine documental, sirven al documentalista en la tarea de encontrar el ropaje preciso para darle forma a su historia. En ese sentido la tarea que se plantea en el documental transmedia, tiene que ver con encontrar los recursos estilísticos y me-

metodológicos adecuados y lograr que encajen con los distintos medios disponibles en la era digital.

En las páginas que siguen se analizarán las principales características de las modalidades de representación, con el propósito de identificar las cualidades que resaltan en el texto cinematográfico y así determinar a partir de su inclinación objetiva hacia la transmisión de información o de sensaciones, las herramientas de lenguaje propicias en el desarrollo de cada contenido transmediado.

Breve Caracterización de las Modalidades de Representación

Bill Nichols contribuyó con sus reflexiones a comprender el género documental, a partir de las formas narrativas y metodológicas propuestas por los documentalistas en diferentes épocas, identificando a través de la variedad de películas realizadas a lo largo del siglo XX, las distintas aproximaciones que se pueden hacer a lo real. Hoy cuando las narrativas son profundas, retomar un corpus teórico como éste permite ver con mayor claridad durante la planeación, los derroteros narrativos de un proyecto documental multiplataforma.

Nichols (1991) identifica una serie de tendencias narrativas ligadas en gran parte a los avances tecnológicos dentro del cine. Estas tendencias en últimas definen posturas éticas y estéticas frente a los discursos enunciados por las obras. Así de la modalidad expositiva, caracterizada por dirigirse al espectador mediante una voz en off para transmitirle información, se produce un relevo hacia narrativas mucho más encaminadas a la exploración sensorial como la modalidad poética, o la modalidad

de observación que concede el control a los hechos que suceden frente a la cámara, por encima de las imposiciones discursivas del realizador.

Por contraste con la observación Nichols (1991) menciona la modalidad interactiva o participativa, en que las situaciones son propiciadas por un autor que se hace presente inopinadamente dentro de la película. Todas estas formas se complementan a su vez con la aparición de una modalidad como la reflexiva, en que se cuestiona el dispositivo del cine documental en sí mismo, haciendo transparentes a la audiencia los recursos y trucajes de la realización. Por último el autor menciona la modalidad performativa, en que el documentalista puede convertirse en objeto de su propia exploración e incorpora elementos de distintos lenguajes, como por ejemplo la animación, para relatar una historia desde posturas que explotan los límites convencionales del documental como género.

Las características básicas que se rescatan de cada modalidad, en la tarea de hacer práctico el análisis hacia el transmedia y las cualidades narrativas de cada plataforma, son las siguientes:

Modalidad Expositiva

Contenido: Más cercana al ensayo o al informe expositivo clásico.

Visual: Las imágenes sirven como ilustración o contrapunto.

Sonido: Prevalece el sonido no sincrónico.

Montaje: Se ancla al discurso a la imagen, no pretende dar impresión de continuidad espacio temporal.

Postura del realizador: Impresión de objetividad y de juicio bien establecido.

Objetivo: Tendencia retórica, transmisión de información sobre la producción de efectos sensoriales.

La modalidad de observación

Contenido: Las imágenes fruto de la observación suceden en un momento y lugar histórico específicos

Visual: Se registran los hechos que suceden ante la cámara, tomas largas y privilegio de la sensación de tiempo real.

Sonido: Sonido sincronizado.

Montaje: Busca dar la impresión de continuidad cronológica.

Postura del realizador: No intervención, los acontecimientos se desarrollan ante la cámara.

Objetivo: La información se transmite de modo indirecto. Podría decirse que prevalece lo sensorial.

La modalidad interactiva o participativa

Contenido: Busca aproximarse a la experiencia humana mirando, oyendo y hablando a medida que se perciben los acontecimientos.

Visual: Las imágenes buscan demostrar o cuestionar las posturas de los personajes. Función mayormente ilustrativa.

Sonido: Sonido sincronizado, la voz del realizador puede oírse, en el mismo encuentro con los personajes, no como comentario en off.

Montaje: Se ancla al discurso, no pretende dar impresión de continuidad espacio temporal.

Postura del realizador: Interviene catalizando los acontecimientos que suceden ante la cámara. La autoridad textual se desplaza hacia los personajes. Induce una sensación de parcialidad.

Objetivo: Tendencia retórica, transmisión de información sobre la producción de efectos sensoriales.

Modalidad poética

Contenido: Más que información su voluntad es inducir un estado de ánimo en el espectador.

Visual: Incluye artefactos representativos de otras artes como la fotografía, la pintura y la intervención sobre el mismo soporte audiovisual.

Sonido: Prevalece el sonido no sincrónico en la creación de atmósferas.

Montaje: No pretende dar impresión de continuidad espacio temporal, sino que se ancla a las intenciones estéticas del realizador.

Postura del realizador: Propone al espectador una experiencia por encima de todo sensorial, abierta a la interpretación.

Objetivo: Búsqueda de transmisión de efectos sensoriales sobre la intención de informar.

Modalidad reflexiva

Contenido: Su énfasis es revelar la “intervención deformadora” de los artefactos de la representación en el cine.

Visual: Se apoya en recursos de las otras modalidades documentales llevándolas al límite de revelar sus recursos.

Sonido: Sincrónico y no sincrónico.

Montaje: Se ancla al discurso.

Postura del realizador: La realidad es una construcción, por la que hay una conciencia de sí mismo en este tipo de documental. La búsqueda es que el usuario adopte una posición crítica frente a cualquier forma de representación.

Objetivo: Tendencia retórica, transmisión de información sobre la producción de efectos sensoriales.

Modalidad performativa

Contenido: Cuestiona las formas clásicas del cine documental poniendo incluso en duda las fronteras que se han establecido con el género de la ficción. Suele ser Mas evocativo que representacional.

Visual: Mas que la representación realista, se enfoca en las cualidades expresivas del texto audiovisual.

Sonido: Sondo sincrónico y asincrónico.

Montaje: Se ancla al discurso.

Postura del realizador: El mundo se re-interpreta. Al igual que en el ensayo escrito, se busca a través del acervo argumental, transmitir un punto de vista personal sobre el tema tratado.

Objetivo: Aunque también es retórica, se puede decir que en la intención de ruptura de formato y cruces entre distintos géneros se hace presente una búsqueda de transmisión de efectos sensoriales sobre la intención de informar.

Más que presentarse de un modo purista, las modalidades de representación de la realidad se emplean hoy en día a discreción del autor y de lo que quiere lograr, es decir del ropaje que decide darle a la historia y los elementos disparadores desde los cuáles plantea su estrategia de acercamiento a los personajes.

En el panorama actual de medios, si bien el documental lineal no desaparece como una alternativa con presencia en las pantallas del cine y la TV, el género se ha bifurcado hacia nuevas plataformas cuya perti-

nencia debe ser evaluada. La relectura de las modalidades de Nichols, puede dar una pista para su abordaje.

A partir del estudio de caso de Entre Luces y Sombras, proyecto transmedia en desarrollo, analizaremos el objetivo del contenido en relación con la información y la emoción que se quieren transmitir, para determinar a qué modalidad de representación se acercan y la pertinencia de las plataformas propuestas.

Entre Luces y Sombras Contexto

Entre luces y Sombras a es una experiencia transmedia que recoge el universo referencial del primer cine hecho en Colombia, centrándose en la figura del pionero del cine Félix Joaquín Rodríguez y su película Alma provinciana (1926). Don Félix intrépido y visionario, puso fin a sus días si haber rodado una segunda película llamada Con el nombre de Isabel en los labios.

La historia pone en diálogo el pasado y presente del país y el cine, a través de la historia ficticia de Isabel, la musa y su seguimiento a una película que hay que salvar de la desaparición. Los universos narrativos de la novela gráfica digital, el webdoc y el VR se conectan gracias a la existencia de elementos referenciales en común entre los tres relatos.

Isabel es una viajera en el tiempo, como los que hoy vemos retratados en fotos antiguas, sosteniendo modernos aparatos tecnológicos. Ella se enamoró del señor Félix Joaquín Rodríguez allá por los años veinte, pero como a los viajeros en el tiempo no se les permite interferir en la historia, y el amor es una gran interferencia, es castigada.

La condena de Isabel es permanecer errabunda en el tiempo, describiendo el infinito como la cinta de Möbius, en un eterno ir y volver entre el presente y el pasado, sin lograr alcanzar el punto exacto de la historia que ella desea. Isabel ignorante de su destino, intenta regresar al pasado a buscar a Félix, pero llega varios años más tarde de su primer encuentro, cuando Félix ha puesto fin a sus días. Comienza entonces su carrera contra el tiempo por lograr que la película Alma Provinciana no desaparezca, como está condenado a hacerlo todo el cine del periodo silente. Es por esta razón que viaja al futuro (años setenta) para hacer posible el hallazgo de la única copia de Alma Provinciana y así salvar a su amor a través de la obra.

En el proceso visita distintos momentos del siglo XX y encuentra elementos informativos y pistas que le serán útiles a los usuarios y les permitirán interactuar con el relato en su componente documental, el que sirve como complemento para contextualizar los eventos históricos que invoca la historia. Isabel está atrapada eternamente en un bucle del tiempo pero tiene la sensación de no ser la única. Colombia tampoco avanza, su historia es un constante ir y venir entre un pasado de guerras y un futuro igualmente desalentador.

Esta propuesta parte de una Novela gráfica digital, que se transforma en un Webdoc en el momento en que comienza a proponerle interacciones y entregarle contenidos a los usuarios. También migra a una experiencia VR que recoge momentos de la vida de FJR permitiéndole al usuario ver a través de sus ojos, gracias a las gafas de realidad virtual.

Una vez el usuario ingresa a la web se encuentra en un entorno detectivesco. Sobre las viñetas del relato que se despliega por capítulos, van apareciendo elementos gráficos narrativos como periódicos, radios,

fotos, cámaras, mapas. Al clicar sobre cada elemento, se desplegarán menús que le permitirán acceder al usuario a toda la información documental complementaria: videos, entrevistas, noticias de la época, el diario de Isabel etc.

Tanto la historia de la novela como algunos contenidos del webdoc, le sugerirán al usuario en momentos clave de la narrativa, acceder a la descarga de la experiencia en realidad virtual. De esta manera las plataformas quedan interconectadas.

Debe recordarse que las perspectivas de cada relato son distintas: en la novela Isabel, una viajera distanciada emocionalmente de la época que vive, cuenta sus peripecias, para salvar la película Alma Provinciana de la desaparición. En el webdoc se apela desde la historia a la voz de los expertos sobre cine Colombiano, líneas de tiempo e infografías y en el VR es Don Félix el centro del relato y desde su perspectiva que se cuenta su relato biográfico.

Plataformas

Novela gráfica digital: En que se recogen las historias de Isabel la viajera en el tiempo y su búsqueda por salvar de la desaparición la película Alma Provinciana (1926).

Características de lenguaje e interactividad: Novela gráfica digital, espacio contenedor de las expansiones como el webdoc y los links de descarga a la experiencia VR. Sobre la historia en sí no hay interactividad, es decir no se piensa que la historia se bifurque, sino que se presenta con un nivel de control alto del contenido por parte de los realizadores.

Webdoc: Recoge la historia contextual del país y el cine, para entender los recorridos y decisiones de Isabel. Es contenido interactivo al que se accede a través del web comic.

Características de lenguaje e interactividad: Contenido interactivo que complementa la novela gráfica mediante entrevistas, audios, videos, líneas de tiempo e infografías.

Tabla 1.

	Novela Gráfica	Webdoc	VR
Modalidad Expositiva Predominio Informativo	x	x	
Modalidad de Observación Predominio Sensorial	x		x
Modalidad Interactiva Predominio Informativo	x	x	x
Modalidad Poética Predominio Sensorial			x
Modalidad Reflexiva Predominio Informativo			
Modalidad Performativa Predominio Sensorial/Informativo	x		x

Experiencia en VR: Recoge la vida del pionero del cine Félix Joaquín Rodríguez, haciendo que el usuario asuma su lugar dentro de la realidad virtual y viva en primera persona 5 momentos clave en su historia personal.

Características de lenguaje e interactividad: La historia avanza a medida que el usuario sigue las pistas de Isabel, que en esta experiencia se presenta como una entidad imaginaria existente en la cabeza de

Félix. Mientras sigue a Isabel, el usuario va activando las pistas que lo conducen hacia el destino del cine.

De acuerdo a las características de lenguaje de cada una de las expansiones, identificaremos mediante una matriz su tendencia hacia la transmisión de información o la producción de efecto sensorial, determinando dentro de las modalidades de Nichols a cuál se acerca, para decidir en la futura escritura del guion los recursos metodológicos y de lenguaje a los que se podría apelar para contar cada historia en su plataforma.

Resultados

Al contrastar las particularidades de cada medio con las modalidades documentales de Nichols, se puede observar que cada uno despliega según sus características, una tendencia que se inclina hacia lo informativo o hacia lo emocional. En el caso de la novela gráfica y pese a su carácter poco convencional como trama en un documental, obliga a la observación e implica la incorporación de lenguajes de otras artes y medios como sucede en la modalidad performativa, pero sobre todo se alimenta de la modalidad expositiva, pese a ser contenedora de una potencial interactividad que se despliega y concreta en el webdoc. De la observación de la matriz se puede deducir que hay una tendencia hacia el objetivo de transmisión de información, de aquí que en la construcción del guion puedan entrar como recursos de lenguaje y metodológicos, los que se compendian en las modalidades expositiva y performativa, mientras la observación aparece más como una cualidad del usuario.

En el caso del Webdoc se identifican características asociadas a las modalidades expositiva y a la interactiva-participativa, ambas de carácter informativo. En ese sentido, el material que se derive de la aproximación, contendrá una presentación argumentada de las temáticas dirigida de modo directo al usuario, con una interactividad limitada al recorrido temático propuesto.

Finalmente con la experiencia en VR nos encontramos con un material cuyo objetivo es la recreación de una atmósfera audiovisual y por lo tanto la creación de efectos sensoriales. El VR apela al lo performativo y a la interactividad-participación, cuando hace que el usuario asuma un rol dentro de la narrativa convirtiéndose en el protagonista y propicie la interacción mediante el ejercicio de elegir animar personajes y situaciones mediante el sistema de point and click de las gafas de realidad virtual. Por contraste con las otras dos expansiones anteriormente mencionadas, la experiencia VR es mas sensitiva-emocional que las versiones webdoc y la novela gráfica, cuya intención predominantemente es informativa.

Conclusión

La breve aproximación aquí expuesta propuso un camino de análisis de contenidos, medios e intenciones narrativas usando las teorías de Bill Nichols como base. A partir de una caracterización mas detallada de las modalidades, será posible establecer como mayor precisión la manera de poner en diálogo las características metodológicas y de lenguaje de cada categoría, en función de las necesidades narrativas y las del medio para el cual se están produciendo los contenidos.

Referencias

- Barnouw, E. (2006). *El documental, historia y estilo*. Barcelona, España: Gedisa
- Concha, A. (2014). *Historia social del cine en Colombia, Tomo I (1897 – 1929)*. Bogotá, Colombia: Colección Black Maria, Escuela De Cine.
- Irigaray, F. (2015). Periodismo Transmedia: Nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuario. En G. Roitberg & F. Piccato (Coords.), *Periodismo disruptivo. Dilemas y estrategias para la innovación*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones- Stella.
- Gumucio, A. (2014). *Cine Comunitario en América Latina y el Caribe*. Bogotá: FES - Fundación Friedrich Ebert.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Logan, R. (2010). *Understanding new media: Extending Marshall McLuhan*. Nueva York: Peter Lang.
- Lovato, A. (2015). Del periodismos multimedia al periodismo transmedia. En F. Irigaray & A.Lovato (2015). *Producciones Transmedia de no ficción, análisis experiencias y tecnologías*. Rosario, Argentina: UNR Editora.
- Nichols, B. (1991). *La representación de la realidad*. Barcelona, España: Paidós.

Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. Ciudad de México, México: Universidad Autónoma de México.

Rodríguez, F. (Productor) & Rodríguez, F. (Director). (1926). *Alma provinciana* [cinta cinematográfica]. Colombia: Félix Mark Films.

Torres, R. & Durán, M., (2001). *Alma Provinciana de Félix Joaquín Rodríguez, 1926: Versión Restaurada*. Bogotá, Colombia: Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.

El Vídeo como Soporte de Registro en la Antropología Visual en Colombia. el Caso de las Películas de Jesús Bosque en el CRIC.

Pablo Calvo de Castro¹

La llegada del vídeo como soporte de registro supuso una verdadera revolución para los documentalistas de las décadas de los años 80 y 90. En muchas ocasiones, las producciones documentales en el contexto latinoamericano se gestan a partir de iniciativas independientes derivadas de la implicación personal del cineasta, su militancia activa en colectivos y movimientos sociales o la denuncia de injusticias que el sistema prefiere silenciar. Además, la falta de amortización comercial ha hecho del documental un género poco atractivo para la industria audiovisual. En ese contexto, sólo los apoyos de los fondos cinematográficos nacionales y las ayudas de festivales, fundaciones y organismos internacionales han permitido el desarrollo de proyectos que, de otra manera, no hubieran visto la luz. En el ámbito de la antropología visual hay que añadir el auspicio de instituciones de educación superior que, a través de la investigación científica, también han contribuido al desa-

1. Profesor de Tiempo Completo de la Facultad de Comunicación en la Universidad de Medellín.
Doctor en Cine Documental por la Universidad de Salamanca.
E-mail: pcalvo@udem.edu.co

rollo de producciones que ayudan a la preservación de la memoria de los pueblos indígenas en un contexto de desigualdad, injusticia social y vulneración de derechos.

En este sentido, las películas de Jesús Bosque se integran en las políticas de denuncia de injusticias y defensa de la identidad cultural de una de las organizaciones con más recorrido en la resistencia indígena de América Latina, el Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC). Mediante el registro de imágenes a través de la tecnología de vídeo Betacam, este tipo de producciones reducen sus costes y permiten el desarrollo de una identidad visual de los pueblos documentados. Así, se consigue la preservación de la propia imagen en un contexto de militancia activa ante las vulneraciones de derechos que en el caso de las comunidades nativas en Colombia están constitucionalmente reconocidos desde 1991. Esto es común para todas las poblaciones indígenas -podríamos decir, incluso, del planeta- pero se hace más necesario cuando las poblaciones se integran en el colectivo campesino afectado por un reparto de tierras inequitativo que deja en manos de muy pocos la mayoría del territorio cultivable.

Si en las décadas de los ochenta y noventa el movimiento indígena se centra en esta reivindicación en numerosas regiones de América Latina, más de tres décadas después podemos comprobar cómo se mantienen las mismas reivindicaciones, sumando otras derivadas de los intereses en la extracción de recursos por parte de las transnacionales. Las películas de Jesús Bosque son una muestra germinal de la participación activa del cineasta acompañando los procesos de reivindicación de los colectivos sociales indígenas y campesinos. Tras iniciativas como las de Bosque y el CRIC, en la actualidad podemos comprobar cómo los

colectivos indígenas han tomado la iniciativa en el uso de las herramientas audiovisuales para la generación de su propia imagen, lo que también contribuye a generar nuevos roles y enfoques en la antropología visual tanto en los contenidos audiovisuales como en la labor del antropólogo.

Marco Teórico

Durante las décadas de los ochenta y noventa se consolida el movimiento indígena en la mayoría del territorio latinoamericano como mecanismo de articulación de reivindicación de derechos. La toma de conciencia iniciada en la década de los cincuenta va a determinar la propia producción de cine documental vinculado con estas temáticas, motivando las demandas de justicia social para colectivos oprimidos y marginados en sus derechos más básicos desde 500 años atrás.

El asociacionismo indígena se intensifica en las últimas décadas del s. XX junto a movimientos de lucha por la emancipación de la mujer y los jóvenes frente al avance del neoliberalismo (Escárzaga, 2004, p. 102). Sustituyen los movimientos proletarios y de clase media desarrollados en la primera mitad de siglo. Es una reacción a la creciente demanda de recursos naturales de territorios hasta ahora postergados, que se suma a las tradicionales demandas de un reparto más equitativo de tierras que mantiene una situación de injusticia estructural desde la colonización española. La emancipación de la colonia y la creación de nuevos estados a finales del siglo XIX por parte de las élites criollas, así como la consolidación de las democracias en la región bien entrado el siglo XX no han hecho sino acentuar una situación de desigualdad a través de

la falta de reconocimiento de la titularidad ancestral de las tierras de muchas comunidades indígenas integradas en el colectivo campesino.

Ya durante la década de los noventa se introduce el término *emergencia indígena* que, definido como “la presencia de nuevas identidades y expresiones étnicas, demandas y reclamos de las poblaciones indígenas” (Bengoa, 2009, p. 6), sienta las bases de ese cambio de paradigma respecto a las representaciones y las autorrepresentaciones de la identidad indígena que nos ocupan en esta revisión teórica.

La gestación de este cambio de paradigma coincide con el surgimiento de numerosas movilizaciones, entre las que cabe señalar el Levantamiento Indígena liderado por la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador (CONAIE) en 1991, el levantamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (Chiapas, México) en 1994 o los Acuerdos de Paz de Guatemala (1991 a 1996). En este momento se dan grandes avances a nivel simbólico que tendrán sus efectos tangibles en el reconocimiento constitucional de los indígenas, primero en la Constitución de la República de Colombia para luego producirse en la mayoría de los países de América Latina. Las demandas se concentran en la búsqueda de la autonomía y la conquista del autogobierno en las comunidades. Esta tendencia está muy influida por distintas realidades que se dan en comunidades indígenas de países con altos niveles de desarrollo social como Nueva Zelanda, Noruega, Dinamarca o Canadá, cuya adaptación al contexto latinoamericano se produce, sobre todo, mediante la demanda de autonomía integrada en el Estado.

Pero esta estrategia enseguida requiere de algunos ajustes que la hagan encajar mejor en la realidad indígena de los estados latinoamericanos ya que surge de una concepción de homogeneidad étnica que se

da mayoritariamente en los países mencionados, pero que no tiene tan buen acomodo en América Latina. Así, en el comienzo del siglo XXI, la reivindicación de autonomía se ha venido adaptando dependiendo del contexto. En Guatemala, Ecuador y Bolivia, donde la población indígena es mayoría, las reivindicaciones se sitúan a nivel nacional. Cuando la realidad demográfica no ofrece amplias mayorías, se desarrollan estrategias para lograr representación en instituciones locales o regionales a fin de ejercer la autodeterminación (Bengoa, 2009, p. 12). Este segundo modelo es el asumido por el Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC).

Los efectos nocivos de las políticas neoliberales implantadas por distintos estados a partir de la segunda mitad del siglo XX en América Latina, de los que el campo colombiano no escapa, intentan ser contrarrestados con medidas como los objetivos de desarrollo del milenio propuestos por la ONU.

Sin embargo, en un contexto que no parece favorecer un reconocimiento efectivo de los derechos de los pueblos indígenas, se ha variado la concepción de la manera en la que deben reconocerse estos derechos: participación en la vida nacional sin renunciar a su identidad, es decir, una integración con autonomía. El Convenio 169 sobre pueblos indígenas y tribales (1989 OIT-ONU) supone un gran avance en este sentido, que ha venido colisionando con la postura de distintos estados, ya que este convenio de carácter internacional no es de obligado cumplimiento para los países y queda al arbitrio de su voluntad política implementarlo.

Pero hay que analizar este hecho yendo más allá y observando una posibilidad de mejora en el aprovechamiento de las oportunidades que ofrece la internacionalización de la cuestión indígena para lograr así una

mayor fuerza por parte de las comunidades. En este sentido, Bengoa (2000, p. 322) apunta que

después de 1992, las poblaciones no indígenas de América Latina tienen una conciencia diferente a lo ocurrido con los indígenas, y los indígenas, por su lado, han sido capaces de desarrollar con fuerza el discurso victimario, [...] que no solo se refiere a sus propios problemas, sino que aborda los asuntos más profundos de las sociedades latinoamericanas: su identidad, su historia y su futuro.

Prueba de este fenómeno ha sido en las últimas décadas el trabajo del Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC) en Colombia. Como apunta Esperanza Hernández Delgado (2006: 179),

los pueblos indígenas del Cauca, generadores del movimiento indígena en Colombia, en los últimos treinta años se han comprometido con unas propuestas y acciones no violentas en torno a la recuperación, el fortalecimiento y la protección de sus culturas, su ejercicio de autonomía, y el desarrollo de un proyecto político que ellos identifican como la construcción de un nuevo país y un mundo posible y deseable.

El desarrollo de esta postura, asumida por un colectivo indígena y campesino que representa distintas realidades en el área del Cauca, tiene lugar en un contexto en el que se reproducen formas de violencia de las que son víctimas los campesinos, indígenas y afrodescendientes. Históricamente, la población de la región ha sufrido fuertes niveles de desigualdad e injusticia social dentro de un sistema productivo -el agropecuario- que mantiene estructuras propias de la colonia (Novoa, 2007). En las últimas décadas, estas poblaciones han sufrido los estragos del conflicto armado colombiano, atrapados en las luchas entre el Esta-

do y la insurgencia, entre el Estado y los movimientos de autodefensa contra la insurgencia y de todos los actores armados contra la población indígena (Hernandez Delgado, 2006, p. 186).

Si bien los movimientos de lucha y resistencia pacífica no nacen en la región con el CRIC, este organismo de acción comunitaria ha sistematizado los ejes de acción en demanda de una mayor justicia social mediante un abordaje integral de la realidad que “obliga a conocer la historia, la cultura, la cosmovisión, los procesos organizativos, y las diversas estructuras de los nueve pueblos indígenas que allí se asientan en 77 resguardos” (Hernández Delgado, 2006, p. 181), sumando más de 250.000 personas.

Para la consolidación de estas medidas y el trabajo en el desarrollo de contenidos con una fuerte carga pedagógica y de visibilización de la identidad indígena, la tecnología de vídeo se constituye como una herramienta ideal. La portabilidad y autonomía en el uso que ofrece el vídeo frente al rodaje con celuloide genera nuevas narrativas derivadas de las nuevas posibilidades en el registro de la realidad. Pero es, sobre todo, el abaratamiento de los costes de producción y postproducción, el factor clave a la hora de implementar este soporte como tecnología por excelencia para estos proyectos documentales.

Metodología

El análisis planteado en la presente investigación tiene un enfoque puramente cualitativo. Si bien la selección de la muestra de películas analizadas parte de la conexión establecida entre el realizador español Jesús Bosque y el CRIC, el presente estudio se desgaja de otro de ma-

yor espectro que recorre la evolución de las relaciones establecidas en Colombia entre cine documental, cine etnográfico y antropología visual.

En lo relativo a las herramientas de análisis, el objeto de estudio se aborda desde el análisis filmico planteado por Jaques Aumont y Michel Marie (1990), con especial énfasis en el análisis de las cuestiones discursivas, narrativas, formales y contextuales (Gómez-Tarín, 2006, 2011; Montiel, 2002), dentro del enfoque de Estudios Culturales propuesto por Grossberg (2010). Además, se tienen en cuenta autores de referencia en el estudio del cine documental en la región (Gumucio Dagon, 2014; Ortega, 2007, 2008, 2009, 2010; Paranaguá, 1984, 2003a, 2003b; Ruffinelli, 2001, 2010a, 2010b, 2012) que permiten analizar las especificidades del género en el contexto de América Latina y de Colombia, a partir de las propuestas clasificatorias que establecen de manera general Bill Nichols (1991, 2013), Michel Renov (1993, 2004) y Erik Barnouw (1996) en sus distintos enfoques teóricos sobre el documental.

Para una recopilación de datos sistemática, se desarrolló una ficha de análisis cuyos elementos principales son: ficha técnica (realizador, productor, director de fotografía, montaje, distribución, fecha de producción, actores [si los hubiere], tipo de cámara utilizada, imagen en color / blanco y negro, tipo de formato de exhibición de la película, duración, características técnicas del sonido y sinopsis), delimitación contextual (contexto de producción de la película, contexto argumental, filmografía, biografía y formación del/la realizador/a), elementos formales referidos a la película (ángulo, composición, perspectiva, uso del campo visual, color e iluminación, movimientos de cámara, movimiento interno, estilo de montaje, análisis del sonido y estructura narrativa).

Resultados del análisis

Como hemos comentado, el trabajo de documentación audiovisual se ubica en el departamento de Cauca, una zona tradicionalmente afectada por las tensiones entre los distintos agentes históricos del conflicto.

En la década de los 70 se realiza una toma masiva de tierras en la región por parte de grandes terratenientes que, después, serán acompañados por grupos paramilitares y narcotraficantes, interesados en extender en la región los cultivos ilícitos. Las comunidades indígenas se vieron obligadas a cambiar el trabajo comunitario por el asalariado, asumiendo un alto nivel de precarización y una pobre retribución económica. Muchas familias se encontraron trabajando por salarios de hambre las tierras que hasta el momento habían sido suyas. Pero la presión sobre la población no solo se realiza negando el acceso al trabajo independiente. La falta de recursos para la educación o la salud, las precarias infraestructuras de comunicación de los territorios y la alienación cultural, son algunas de las estrategias utilizadas por el poder para la anulación y el exterminio de la identidad cultural de estos pueblos. Ante esta situación, la comunidad se organiza y reacciona. Prueba de ello son los cinco documentales que analizamos a continuación.

Caloto, un año después (1991). La película comienza con una narración en off que sitúa al espectador en un contexto histórico que, desde el primer momento, justifica el tono de denuncia que va a sumir el director. Describe la masacre que tuvo lugar en la localidad de Caloto -en el departamento del Cauca- el 16 de diciembre de 1991, en la que fallecieron 20 personas cuando un grupo de hombres armados abrieron fuego contra la multitud. Este hecho se inscribe en un conjunto de

atentados contra la población civil ante los que el CRIC y los cabildos de la región -unidades de participación ciudadana- han hecho repetidas denuncias ante el gobierno de la nación, que han sido desoídas.

Esta es una problemática que se ha instalado de manera estructural en gran parte del campo colombiano y que afecta a numerosos colectivos indígenas, que son también campesinos. Los grandes propietarios de terreno ayudados por el aparato del Estado -ejército y policía- así como por grupos paramilitares, tratan de perpetuar esta inequidad en el reparto de tierras que ha relegado a sus legítimos dueños a una situación de pobreza y exclusión.

Jesús Bosque, como realizador de la cinta en el plano audiovisual, pero siempre en colaboración con el CRIC en el plano discursivo, sitúa la acción un año después de la masacre registrando la concentración de la comunidad para protestar y recordar a los hermanos muertos y continuar el proceso de recuperación de tierras.

A nivel formal, se mezclan imágenes de archivo de la masacre -en blanco y negro- con las de la marcha un año después -en color-. Las imágenes en blanco y negro suponen una clara confrontación con el espectador. Sin artificios narrativos y mediante tomas urgentes condicionadas por la naturaleza de los hechos, el espectador contempla los cuerpos de las víctimas tendidos en el campo. Las víctimas aparecen con el rigor mortis, los disparos han deformando los rostros, se muestra la brutalidad más salvaje sin ambages, pero sin recreaciones en aras del impacto visual gratuito. El autor se aleja así de tentaciones estéticas propias del amarillismo televisivo e incide en el valor de la imagen como evidencia del hecho histórico, insertando el contenido audiovisual en los procesos de memoria al tiempo que se están produciendo.

También hay que tener en cuenta que la representación de esta violencia explícita se produce en un contexto, el de comienzos de la década de los noventa, en el que la audiencia no está familiarizada con imágenes tan crudas como las que han proliferado en los últimos años. En diversos sitios de Internet y perfiles de redes sociales están accesibles estos contenidos documentales hiperviolentos, como por ejemplo los recogidos en El Blog del Narco y que son producidos por las propias bandas criminales y los carteles de la droga en México o los numerosos perfiles sensacionalistas que, sobre todo en Facebook, difunden vídeos de hechos violentos registrados por ciudadanos o por cámaras de seguridad.

La construcción de la banda sonora evita constantemente el sonido ambiente diegético, lo que parece ser más una limitación técnica en el registro y la sala de montaje que un hecho intencional. En cualquier caso, esta estrategia narrativa se ubica dentro del estilo de los reportajes televisivos de los años 90, que conectan las posibilidades -y limitaciones- de la tecnología de vídeo con la utilización de la voz en off, la música y el uso del sonido ambiente creado a partir de galerías de audio.

Para denunciar la impunidad de los perpetradores y evitar que se olvide la masacre de Caloto se organiza una marcha popular que el realizador documenta con su cámara. Las imágenes se yuxtaponen constantemente con el material de archivo de la masacre, denunciando la situación de impunidad que, por desgracia, se ha cronificado hasta la actualidad.

Tal como indica la narración en off en la última secuencia del documental, la recuperación de las tierras no solo constituye un acto político en el cual la población se reafirma como pueblo, sino que exige el de-

sarrollo de un sistema de producción que tiene como finalidad elevar el nivel de vida de la comunidad. Este sistema implica la producción agropecuaria y la comercialización de los excedentes mediante las tiendas comunitarias y una central cooperativa. La incorporación de las tierras al resguardo evita que estas puedan ser parceladas individualmente en el futuro, lo que anula la especulación de los grandes propietarios. Esto deja ver la capacidad de gestión integral de estas propuestas asociativas y el sólido sustento teórico e ideológico que las respalda y que se inserta en procesos de resistencia que, aunque han conseguido grandes avances, todavía hoy mantienen muchos frentes abiertos.

Küc'h Wala, El Baile de los Negritos (1992). Si en el caso de *Caloto, un año después* (1991) la narración se orienta casi exclusivamente a la denuncia de la injusticia en el reparto de la tierra, en su siguiente producción, Jesús Bosque y el CRIC dirigen los procesos de resistencia hacia la puesta en valor de la identidad cultural de las poblaciones indígenas que habitan la región, de ellas, el pueblo nasa es uno de los que cuenta con mayor presencia. A nivel narrativo se utilizan estrategias propias del reportaje de divulgación en una serie de secuencias que combinan la entrevista, la observación etnográfica y la reflexión sobre los procesos de aculturación.

Los rituales documentados, propios de la cosmogonía del pueblo nasa, están fuertemente vinculados con la cosecha, momento catártico de celebración para todas las comunidades de agricultores del mundo. Pero en el caso de las producciones del CRIC, la documentación de todas estas manifestaciones folklóricas tiene que ver con la puesta en valor de identidad cultural indígena. Mediante el uso de la entrevista con formato canónico se obtiene la información relevante para los

espectadores que no pertenecen a la comunidad. Con esta estrategia queda claro el objetivo para el que están diseñados estos documentales, generar conciencia social en poblaciones culturalmente alejadas de la situación de injusticia que viven las poblaciones indígenas del Cauca a través de la puesta en valor de sus tradiciones, amenazadas por la presión ejercida por las élites dominantes.

Las tradiciones indígenas se hibridan con otras de influencia católica, lo que genera una adaptación que mantiene una esencia cultural puramente indígena -ligada a la cultura precolombina- reconceptualizando de manera singular la iconografía cultural llegada de Europa. Estas manifestaciones culturales recuerdan a otras que todavía hoy se conservan en España como el toro de fuego que se celebra cada año en el municipio de Benavente o las mascaradas en la provincia de Zamora, de clara ascendencia pagana, pero configuradas en base a la obligada adaptación que siglos atrás ya debieron realizar en un contexto de fuerte influencia cristiana.

En *Nuestra lengua es importante* (1993), Jesús Bosque continúa por el camino de la representación cultural, situando el foco esta vez de la lengua nasa. Tras un texto introductorio de marcado corte etnográfico y mediante la combinación de la voz en off y los testimonios obtenidos de las entrevistas, se realiza una descripción del ecosistema en el que habita la comunidad estudiada -de nuevo en el Cauca-, su modo de subsistencia y el tipo de asentamiento utilizado. El documental se centra en la reivindicación de la lengua tradicional a través de su preservación y su introducción en los procesos que para las comunidades indígenas están vinculados con el desarrollo como son la educación y la sanidad. De nuevo, el posicionamiento es claro. Es necesario utilizar

preferentemente la lengua nasa frente al castellano, que ha irrumpido contaminando la identidad indígena. Hasta la reciente sistematización de la representación escrita, la lengua nasa se transmitía oralmente y mediante una serie de pictogramas que se mantienen en piedras representativas a lo largo del territorio tradicional. Pero la transmisión oral la hace débil frente a la implementación del español, presentado por parte de la población colona como el idioma del desarrollo frente a la lengua tradicional que se asocia al subdesarrollo. Así, la película denuncia cómo la irrupción de personas extrañas a la comunidad, los matrimonios mixtos, la presión de los terratenientes o las estancias de los nativos fuera de la comunidad, perjudican la pervivencia de la lengua nasa frente al español.

Frente a estas amenazas, la preservación y el uso de la lengua sirve como mecanismo de comunicación, un vehículo para la transmisión oral de su historia mediante cuentos, mitos, leyendas e historias, pero también como una forma de pensamiento a partir de la cual el pueblo nasa conoce el mundo y organiza sus ideas.

Como harán después realizadores indígenas o intensamente vinculados a la realidad wayuu en Venezuela, como son Apagana Epieyu, Patricia Ortega y Yanilú Ojeda, Jesús Bosque reconstruye visualmente una leyenda nasa. Si bien los medios técnicos son muy rudimentarios -todavía se utiliza tecnología analógica de vídeo y no existen los sofisticados sistemas de edición digital implementados a comienzos del siglo XXI- el realizador genera espacios visuales oníricos configurados a través de una narrativa propiamente indígena. Con estas estrategias, *Küc'h Wala, El Baile de los Negritos* (1992) pasa a formar parte de las influencias directas en las narrativas vinculadas a la autorrepresentación

indígena que en la actualidad ubican al realizador/antropólogo como acompañante en los procesos de generación de la imagen.

Na'wëthaw Püt, Así nos organizamos (1995) comienza con una cita de Manuel Quintín Lame, líder indígena colombiano de la primera mitad del siglo XX originario del Cauca: “para el indígena todo hecho es imborrable y cada día marca en su corazón un recuerdo, porque ni las cosas pasadas pasan ni las futuras se olvidan”. Con esta declaración inicial se define el posicionamiento ideológico que sustenta el CRIC.

La película rememora un pasado de represión a través de una dramatización que, en forma de fábula, un anciano transmite a un niño y que está complementada por imágenes con gran carga simbólica en las que aparecen como elementos amenazantes los colonos, los terratenientes, la administración criolla y la iglesia. La fábula cuenta cómo se produce la formación del CRIC en 1971, cuyos objetivos originales eran la recuperación de tierras usurpadas a los indígenas por los terratenientes colonos y la eliminación del impuesto de terraje, que debían pagar los indígenas como jornaleros de sus propias tierras.

El segundo eje que articula el documental incluye la preservación de la identidad cultural y la reivindicación de la ley indígena, que reconoce la titularidad de las tierras tanto en la época colonial como en los primeros momentos tras la declaración de independencia.

En el momento de la grabación del documental se crea el Programa de Comunicación y el periódico Unidad Indígena, que difunden y reivindican los trabajos que sustentan las cooperativas campesinas en materia de desarrollo económico. La reacción de los colonos es la creación del CRAC -Consejo Regional Agrario del Cauca- que llevan a cabo asesinatos de forma impune mediante la asociación con bandas

de mercenarios y grupos paramilitares. Ante estos ataques algunos colectivos indígenas toman las armas. Aquí se conecta la impunidad denunciada en *Caloto, un año después* (1991) con una visión parcial y militante de los movimientos de resistencia en busca de mayor justicia social. La película finaliza con otra cita, en este caso de Álvaro Ulcué Chocué, perteneciente a la etnia nasa y primer sacerdote católico indígena de Colombia: “no se avergüencen de ser indígenas. Levanten la frente en alto”.

La última película analizada en este estudio es *Nasa tul - La Huerta Nasa* (1996). En ella Jesús Bosque describe la variedad de plantas que forman parte de la huerta nasa. La función divulgativa del documental se mezcla enseguida con las tradiciones del pueblo nasa vinculadas a sus mecanismos de subsistencia como población agrícola y ganadera.

En el plano formal y a través de un estilo directo que interviene en las dinámicas documentadas, la cámara recorre las distintas partes de la huerta mientras una mujer explica lo que el espectador está viendo. En otra secuencia, mediante una estrategia puramente observacional y sin sonido ambiente, se registra un parto tradicional en la comunidad y los rituales vinculados con el nacimiento y la incorporación de un nuevo miembro a la comunidad. A través de estos itinerarios narrativos el realizador conecta a nivel simbólico hombre y tierra como una unidad indivisible, en una clara aplicación audiovisual de la concepción que tiene este grupo indígena del mundo y su relación con él.

Tras el recorrido descriptivo por la huerta llega la acción militante dentro del documental. El espectador observa cómo la organización comunitaria garantiza que los alimentos producidos llegan a todos los niños a través de la escuela, donde reciben su ración de alimento. Ade-

más, los excedentes se venden en el mercado repercutiendo el beneficio económico en la comunidad.

Conclusiones

Tras el estudio del contexto en el que se desarrollan y el análisis de cada cinta, podemos afirmar que el valor de las películas de Jesús Bosque con el CRIC, realizadas mediante la tecnología de vídeo, radica en la generación de la imagen indígena realizada en un entorno colaborativo. Es decir, si bien procesos de documentación como el que desarrolla Bosque son el germen de la capacitación en el manejo de las técnicas audiovisuales como mecanismo de expresión de las identidades indígenas a través de la tecnología de vídeo, sus películas suponen un ejemplo de colaboración singular. El desarrollo de los contenidos -que se identifican como una puesta en valor de la propia cultura, pero sobre todo una denuncia en defensa de la vulneración de sus derechos como pueblo- se hace en colaboración directa con la autoridad que representa a las comunidades ante el resto de agentes sociales, que son los distintos niveles de la administración colombiana, las organizaciones de cooperación internacional y los componentes de la sociedad civil del país, entre los que se encuentran la población criolla, los grandes terratenientes y las transnacionales. Pero las narrativas desarrolladas mantienen una serie de patrones normativizados que hacen que las películas cumplan su función en un entorno cultural distinto al específicamente indígena, favoreciendo la generación de una conciencia social frente a la vulneración de los derechos de sociedades que subsisten en un frágil equilibrio.

Si bien esta estrategia se distancia de otras como la desarrollada en Brasil por Vicent Carelli en su proyecto *Video nas Aldeias* o la que impulsa Jorge Sanjinés en Bolivia, podemos afirmar que contribuye afianzando las propuestas de autorrepresentación y control de la propia imagen que muchas comunidades indígenas aplican en la actualidad.

Las películas de Jesús Bosque se ubican en un momento en el que el cine documental de corte etnográfico se encuentra en plena evolución. Si bien Bosque no aplica una mirada estrictamente antropológica, la confluencia entre el CRIC y este singular realizador generan producciones documentales con una gran carga etnográfica que aúnan la puesta en valor de un rico acervo cultural y la resistencia de los colectivos, que se niegan a perder su idiosincrasia frente a un inequitativo reparto de tierras y una presión constante sobre las poblaciones por parte de distintos agentes.

Son estas películas un ejemplo de procesos colaborativos en la representación de la imagen de los colectivos indígenas que nutren el debate y la reflexión frente a la posición del antropólogo/realizador -en el ámbito concreto de la antropología visual- que en los últimos años se ocupa de acompañar procesos de autorrepresentación, como los que lideran Amado Villafaña y Pablo Mora Calderón en la Sierra Nevada de Santa Marta con el pueblo arhuaco y sobre los que los autores mencionados reflexionan en la película *Sey Arimaku: La Otra Oscuridad* (Pablo Mora Calderón, 2011, Colombia). Pero también se sientan las bases para el desarrollo de iniciativas con poblaciones indígenas que no tienen que vincularse necesariamente a la antropología. Los procesos de representación de colectivos y comunidades indígenas mediante la imbricación de procesos artísticos y de resistencia son hoy una realidad que permite

generar una imagen que visibiliza a las comunidades en la demanda de sus derechos, no solo para los componentes de su comunidad, sino con otras comunidades y frente a los estados y las sociedades no indígenas con las que conviven. Este tipo de producciones preservan la memoria visual de comunidades que sufren un alto riesgo de desaparición, pero también ofrecen al mal llamado mundo desarrollado modelos de vida sostenibles con el entorno y solidarios con los semejantes, algo que hemos perdido en el modelo occidental.

Esta iniciativa de colaboración y acompañamiento culmina, en el caso concreto que hemos descrito en estas líneas, en la Escuela Territorial Itinerante de Comunicación del CRIC. Mediante la cualificación en la capacidad política y técnica, este centro de formación capacita a miembros de la propia comunidad para insertarse en programas de comunicación diseñados de acuerdo a los mandatos orientados desde los congresos regionales.

Será interesante, en el marco de futuras investigaciones, observar cómo este nuevo panorama está generando nuevos roles en la antropología visual, como el que asume en muchos de sus trabajos el mencionado Pablo Mora.

Referencias

Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona. Paidós.

Barnouw, E. (1996). *El documental, historia y estilo*. Barcelona: Gedisa.

- Bengoa, J. (2000). *La Emergencia Indígena en América Latina*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bengoa, J. (2009). ¿Una segunda etapa en la Emergencia Indígena en América Latina? *Cuadernos de Antropología Social*, 29, 7-22. Recuperado de <https://bit.ly/2MAvH4F>
- Escárzaga, F. (2004). La emergencia indígena contra el neoliberalismo. *Política y Cultura*, 22, 101-121. Recuperado de <https://bit.ly/2Zdg9VW>
- Gómez-Tarín, F. J. (2006). *El Análisis de un texto filmico*. Castellón: Beira Interior.
- Gómez-Tarín, F. J. (2011). *Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y narración*. Santander: Shangrila.
- Grossberg, L. (2010). *Estudios culturales: Teoría, política y práctica*. Valencia: Letra Capital.
- Gumucio Dagron, A. (2014). *El cine comunitario en América Latina y el Caribe*. Bogotá: Fundación Friedrich Ebert. Recuperado de <https://goo.gl/tp6cpR>
- Hernández Delgado, E. (2006). La resistencia civil de los indígenas del Cauca. *Papel Político*, 11(1), 177-220. Recuperado de <https://bit.ly/31htFJ5>

- Montiel, A. (2002). *El desfile y la quietud. Análisis filmico versus Historia del Cine*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Nichols, B. (1991). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. México DF: UNAM.
- Novoa, E. (2007). Cauca: neomodernización violencia y resistencia social en la década de los noventa. *Separata especial, Journal*, 7(70).
- Ortega, M. L. (2007). De memorias y olvidos. El documental latinoamericano contemporáneo. *Cuadernos hispanoamericanos*, 679, 19-27.
- Ortega, M. L. (2008). *Cine directo, reflexiones en torno a un concepto*. Madrid: T&B Editores.
- Ortega, M. L. (2009). De la certeza a la incertidumbre: collage documental y discurso político en América Latina. En S. García López & L. Gómez Vaquero (Eds.), *Piedra papel y tijera: el collage en el cine documental* (pp. 101-138). Madrid: Ocho y Medio. Recuperado de <https://goo.gl/WqanWY>
- Ortega, M. L. (2010). Nuevos tropos en el documental latinoamericano: subjetividad, memoria y representación. En Weinrichter (Ed.), *El documentalismo en el s. XXI* (pp. 77-99). San Sebastián: Festival de cine de San Sebastián. Recuperado de <https://goo.gl/QggDwL>

- Paranaguá, P. A. (1984). *O Cinema na América Latina*. Porto Alegre: L&PM Editores.
- Paranaguá, P. A. (2003a). *Cine documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- Paranaguá, P. A. (2003b). *Tradición y modernidad en el cine documental en América Latina*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Renov, M. (1993). *Theorizing Documentary*. New York: Routledge.
- Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ruffinelli, J. (2001). *Patricio Guzmán*. Madrid: Cátedra.
- Ruffinelli, J. (2010a). *América Latina en 130 películas*. Santiago de Chile: Uqbar Editores.
- Ruffinelli, J. (2010b). Yo es/soy el otro. Variantes del documental subjetivo o personal. *Acta sociológica*, 53, 59-81. Recuperado de <https://goo.gl/zYkHft>
- Ruffinelli, J. (2012). *América Latina en 130 documentales*. Santiago de Chile: Uqbar Editores.

O Olhar Documentarizante sobre a Crise dos Refugiados na Telenovela Brasileira Órfãos da Terra

Adriana Pierre Coca¹
José Rafael Pieroni Corsi²

1 Introdução: Contextualização

Esta reflexão problematiza como a telenovela brasileira Órfãos da Terra (2019), exibida na faixa das seis da tarde pela TV Globo, emissora de canal aberto, hegemônica na área, realiza (ou não) uma leitura documentarizante (Odin, 1984, 2012) e/ou apresenta características de docudrama (Fuenzalida, 2008) sobre a questão dos refugiados na contemporaneidade.

Segundo Fuenzalida (2008), alguns programas televisuais reúnem elementos do documental e da ficção seriada e, com isso, se constituem como docudramas. E, conforme explica Odin (1984, 2012), de

-
1. Pós-doutoranda em Ciências da Informação, Universidade Fernando Pessoa, Porto, Portugal e pesquisadora na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre/RS, Brasil.
Email: pierrecoca@hotmail.com
 2. Mestrando da Birkbeck University of London em Políticas de População, Migração e Ecologia, Londres, Reino Unido.
Email: raf.pieroni@gmail.com

modo mais sutil que os docudramas, algumas produções audiovisuais desencadeiam uma leitura documentarizante, porque são capazes de fazer com que o “leitor”/espectador construa a imagem do enunciador pressupondo a sua realidade. Isso é o que parece acontecer em vários momentos da história ficcional observada, propositalmente, já que as autoras da trama, Duca Rachid e Thelma Guedes, revelam que a premissa da novela foi a guerra na Síria e a atual onda migratória daquele país, considerada pela ONU (Organização das Nações Unidas) como a maior crise humanitária já registrada desde a Segunda Guerra Mundial (Redação Época, 2017).

Nos capítulos iniciais, entre outras imagens alusivas ao conflito que já deixou mais de meio milhão de mortos, uma referência à cena icônica do menino sírio Aylan Kurdi, de apenas 03 anos, que se afogou no Mediterrâneo e foi encontrado em uma praia na Turquia já sem vida. As roteiristas se inspiraram ainda na transformação presente no centro de São Paulo, depois da chegada de diferentes povos refugiados (Magalhães, 2019).

Mas qual a diferença entre refugiados e imigrantes? Para encontrarmos tal explicação, será preciso recorrer à história. Durante a Segunda Guerra Mundial, milhões de europeus foram obrigados a deixarem suas casas. Desta forma, a ONU criou a Convenção de 1951 relativa ao Estatuto dos Refugiados. Já em seu artigo 1º, a Convenção traz o seguinte texto

Que, em consequência dos acontecimentos ocorridos antes de 1º de Janeiro de 1951 e temendo ser perseguida por motivos de raça, religião, nacionalidade, grupo social ou opiniões políticas se encontra fora do país de sua nacionalidade e que não pode ou, em virtude desse temor, não quer valer-se da proteção desse país, ou que, se

não tem nacionalidade e se encontra fora do país no qual tinha sua residência habitual em consequência de tais acontecimentos, não pode ou, devido ao referido temor, não quer voltar a ele (ONU, Convenção relativa ao Estatuto dos Refugiados de 1951).

Posteriormente, definições mais amplas passaram a considerar como refugiados as pessoas obrigadas a deixar seu país devido a conflitos armados, violência generalizada ou violação massiva dos direitos humanos.

Luciano Pestana Barbosa e José Roberto Sagrado da Hora, no livro “A Polícia Federal e a Proteção Internacional dos Refugiados” (2006) deixam ainda mais simples a distinção: a imigração é o ato de entrar em um país diverso do seu, para nele viver. No caso específico de refúgio, a finalidade seria sobreviver.

A luta pela sobrevivência dos sírios é o que, quase que diariamente, vemos nos telejornais repletos de reportagens sobre o conflito armado e seus desdobramentos, seja na discussão de uma intervenção militar internacional para conter os ataques e destituir o atual regime do presidente Bashar Al-Assad, seja na onda migratória dos que tentam abandonar o país. De acordo com dados divulgados recentemente pela ACNUR (www.acnur.org/portugues recuperado em 27, agosto, 2019) existem quase 26 milhões de refugiados no mundo e não é surpresa observar que são os sírios que lideram o ranking, somando 6,7 milhões de pessoas obrigadas a deixar seu país. A grande maioria está concentrada em campos de refugiados na Turquia (cerca de 3,5 milhões). Juntos, Líbano e Jordânia contam com 1, 5 milhão de refugiados sírios. Algumas centenas de milhares conseguiram alcançar a Europa e tentam se adaptar principalmente em países como Alemanha e Suécia, com

cerca de 400 mil sírios. Canadá, Estados Unidos e o Brasil também receberam refugiados.

Como sabemos, o Brasil é um país formado por levas imigratórias e, como aponta Zenero (2017), após o fim da Segunda Guerra Mundial, em meados dos anos 1940, era interessante para a política externa brasileira fazer do país uma nação ativa nas atividades da ONU. Desta forma, o Brasil facilitou a vinda de refugiados e chegou a receber 30 mil estrangeiros entre 1945 e 1953. Segundo a ACNUR (Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados), o Brasil sempre foi visto como um país pioneiro na recepção de refugiados já que, em 1960, foi o primeiro estado do Cone-Sul a ratificar a convenção relativa ao Estatuto dos Refugiados de 1951.

Atualmente, segundo dados do Conare, o Conselho Nacional para os Refugiados, ligado ao Ministério da Justiça, o Brasil contabilizava 11.231 refugiados em dezembro de 2018, 36% destes de origem síria. Há cerca de outras 160 mil solicitações de reconhecimento da condição de refugiado em análise, mas grande parte destes pedidos possivelmente está ligada a cidadãos venezuelanos, que mais recentemente começaram a atravessar a fronteira com o Brasil em busca de condições básicas de vida devido ao colapso da economia de seu país.

Quando abordamos pontualmente os refugiados sírios, apesar do Brasil ter recebido um número reduzido comparado a países do Oriente Médio e Europa, o país é tido como exemplo pela ACNUR graças à criação de políticas de acolhimento em 2013. Uma das medidas para facilitar a chegada dos refugiados foi a decisão de emitir os chamados vistos humanitários, evitando uma série de trâmites burocráticos - como pagamento de taxa e validade do passaporte - que dificultaria ou re-

tardaria a fuga destes cidadãos da região de conflito. Vale lembrar que tal medida já havia sido adotada com refugiados haitianos, logo após o terremoto que destruiu boa parte da ilha em 2010, facilitando o acesso destes cidadãos ao país.

Acreditamos que como reflete Baccega (2003), a telenovela estabelece, sim, um diálogo com a sociedade que, às vezes, se sintoniza mais com a realidade até mesmo que o discurso jornalístico. E exatamente por isso não pode se eximir de tratar de assuntos contemporâneos e que estejam no dia a dia das pessoas. Logo, nos parece assertiva a opção de colocar os refugiados como centro do enredo ficcional de *Órfãos da Terra*, que traz no seu elenco, inclusive, atores que chegaram como refugiados ao Brasil. Kaysar Dadour³, por exemplo, é um ator sírio que ficou conhecido depois de participar de um *reality show* na TV brasileira, deixando claro que queria o prêmio para trazer sua família da Síria para o Brasil. Ele não venceu, foi vice-campeão, mas o destaque recebido durante o programa acabou ampliando suas oportunidades no país. Além da participação de Dadour no elenco, acompanhamos depoimentos reais de refugiados de nacionalidades variadas inseridos ao longo da narrativa, vemos imigrantes presentes na vinheta da telenovela ao lado das personagens da ficção e outras referências documentais/

3. Além de Kaysar Dadour, o ator congolês Blaise Musipere interpreta a personagem de um cantor haitiano Jean Baptiste e outros imigrantes participaram de cenas pontuais como foi o caso do sírio Abdulbaset Jarour, que atuou em uma cena no capítulo de estreia e participa da vinheta de abertura da telenovela ao lado de refugiados reais e das personagens da ficção. A figuração muitas vezes também foi composta por pessoas refugiadas no Brasil, como na cena em que o barco inflável em que a família protagonista naufraga, a maioria dos figurantes é árabe e vive no Brasil e, também, na cena em que o mocinho protagonista vai rezar em uma mesquita em São Paulo, os homens que estão ao seu lado são todos de fato muçulmanos.

reais são colocadas no decorrer dos capítulos. Mesmo sendo o drama de uma família síria o fio condutor da história, outras questões são desenvolvidas e, paralelamente, trazem à tona os conflitos armados no Congo⁴, a recente fuga do povo venezuelano para o Brasil⁵. Como já mencionado, os sírios representam 36% do total de refugiados no país e são seguidos por congolezes, angolanos, colombianos e venezuelanos. Na telenovela, há ainda espaço para se abordar as rusgas entre árabes e judeus, que ganharam um núcleo dramático próprio, responsável pela dose de humor da trama, o resgate de um “duelo” denso e secular tratado sob o verniz da leveza.

Importante destacar que, embora o contexto da comunicação digital esteja reconfigurando os modos de narrar histórias de ficção no audiovisual (Coca, 2018) e a televisão atual esteja pulverizada em muitas telas/dispositivos/suportes, no Brasil, a telenovela ainda é um dos principais entretenimentos da população e a TV aberta um dos meios de maior alcance entre os brasileiros. De acordo com um levantamento feito pelo Digital News Report, do Reuters Institute, 73% dos brasileiros dizem se informar pela TV (Newman, Fletcher, Kalogeropoulos, & Nielsen, 2019). E se esse ainda continua a ser um meio de comunicação relevante, há de se constatar que a telenovela continua sendo foco de investimentos. Sobretudo para a TV Globo que em agosto de 2019, inaugurou um novo espaço de estúdios batizado de MG4 (Módulo de Gravação 4) ampliando os estúdios Globo para uma área de 1,73 milhão

-
4. A República Democrática do Congo viveu um período de guerra de 1998 a 2003, seguido de um levante rebelde, que instaurou uma tensão no país presente até os dias atuais.
 5. A Venezuela vive uma crise política e econômica. De acordo com a ONU, mais de 4 milhões de venezuelanos deixaram o país. A grande maioria destes refugiados vive em condições precárias em países da América Latina.

de metros quadrados. Construído com tecnologia avançada, os novos estúdios prometem aproximar a dramaturgia das grandes produções internacionais comprovando que a ficção seriada, incluindo a telenovela, não deixou de ser prioridade na produção da TV Globo.

É através dos autores Odin (1984) e Fuenzalida (2008), que refletem sobre essa leitura documentarizante/docudrama no audiovisual, que construímos o nosso aporte teórico principal para observar o modo como *Órfãos da Terra* retrata a crise dos refugiados. Eles nos auxiliam a pensar se a ficção seriada, nesse caso, se configura em um docudrama ou se realiza uma leitura documentarizante e, de alguma forma, propõe uma reconfiguração do formato telenovela. Faremos isso buscando identificar e compreender quais aspectos da narrativa imagética se apresentam como citações ou se são apenas referenciais alusivos à realidade representada e como essa relação se estabelece na história que está sendo contada. A metodologia adotada perpassa a análise de cenas pontuais do objeto empírico entrelaçada à teoria de base. Para tanto, dividimos o artigo na presente introdução, em seguida, colocamos em discussão as noções basilares de leitura documentarizante e docudrama e, conseqüentemente, partimos para a análise propriamente dita, encerrando com as considerações finais.

2 Pressupostos Teóricos: Docudrama e Leitura Documentarizante no Audiovisual

Quando Fuenzalida (2008) analisa programas televisuais produzidos como docudrama, o autor explica que observa elementos em relação ao formato, uma vez que é necessário discutir os modos de produção

desses textos e, em um âmbito mais amplo, também a reconfiguração do gênero, que nesse caso hibridiza o documental e o ficcional. Para ele, um docudrama parte da informação real (documental) como referência e narra “dramas da vida real” por meio da representação, inclusive com a interpretação de atores, por isso o define como um “gênero ficcional híbrido” (Fuenzalida, 2008, p. 161).

Comumente, o docudrama é programado em um ciclo seriado, com episódios unitários ou autônomos, com atores diferentes em cada episódio. (.) Os diferentes atores e desconhecidos também pretendem acentuar a <<identificação potencial>> da representação textual com os espectadores, cada um em seu próprio cotidiano. (.) No docudrama, o <<caso narrado pode terminar sem um final feliz>> e em busca de solução (Fuenzalida, 2008, p. 163).

O autor observa que alguns elementos do melodrama, espinha dorsal da ficção televisual, sobretudo na televisão aberta na América Latina e, em especial, na narrativa das telenovelas, também são importantes no docudrama. A música é um desses elementos e tem por função acentuar as emoções, auxiliando na identificação que se estabelece com o espectador; outra característica que se destaca é a exploração de situações dramáticas inesperadas, outro componente indispensável das histórias melodramáticas.

Fora da estrutura do melodrama, outros aspectos colaboram para essa sintonia com o espectador, por exemplo, a presença da câmera, que por vezes vai se comportar como se registrasse um testemunho e não uma narrativa de ficção, é o que acontece com o enquadramento de sujeitos/personagens reais que participam desses programas (Fuenzalida, 2008).

Gordillo (2009) endossa a afirmação de Fuenzalida (2008) sobre a hibridização do ficcional e do documental em um docudrama e reforça que, embora os dois vieses se unam em um mesmo texto televisual, ambos estão transmutados, pois a personagem de um docudrama geralmente é anônima e se reconstrói ao “interpretar” a si mesma. Por isso, segundo a autora, “El docudrama podría definirse como la construcción, reconstrucción o dramatización de acontecimientos reales interpretados por sus auténticos protagonistas.” (Gordillo, 2009, p. 153). Ainda que possua elementos do discurso ficcional, para Gordillo (2009) o efeito de realidade ou efeito de verdade pode ser desencadeado, porque os referentes são reais.

No Brasil, o programa *Linha Direta* e *Linha Direta Justiça*, exibidos pela TV Globo no início dos anos 1990 e depois de 1999 a 2007, é um exemplo do formato docudrama com todas as características mencionadas pelos autores, casos dramáticos eram relatados a cada episódio, depoimentos reais intercalados com cenas de reconstituição interpretadas por atores desconhecidos e imagens de arquivo e reportagens da época se misturavam na narração do fato. Além disso, os espectadores eram convidados a participar do programa fornecendo pistas sobre os crimes não solucionados (Santos, 2013).

Na ficção seriada, as telenovelas dos autores Glória Perez e Manoel Carlos (Maneco), especialmente, podem ser pensadas como a aproximação mais efetiva ao gênero docudrama, categorizadas por Santos (2013) como novelas híbridas, por conta dessa sintonia que une real e ficcional. Segundo o autor (2013) a telenovela *O Clone* (2001/2002) de Glória Perez inaugura no Brasil esse perfil de hibridização na ficção seriada; pois ao relatar o drama de duas adolescentes viciadas em drogas,

a autora recorreu a testemunhos reais de ex-dependentes químicos que eram inseridos entre as cenas da novela, marcando uma interrupção da narrativa ficcional. Nos anos posteriores, foram as telenovelas de Maneco Páginas da Vida (2006/2007) e Viver a Vida (2009) que fizeram uso de depoimentos reais. Em Páginas da Vida, anônimos davam relatos emocionados em primeira pessoa, olhando diretamente para a câmara. Esses depoimentos foram inseridos no final dos capítulos e tratavam dos mais diversos temas que também eram abordados na ficção, como: alcoolismo, bulimia, homossexualismo, entre tantos outros. O autor faz ainda citações a fatos históricos que marcam a passagem de tempo da novela, a trama se inicia em 2001 e dá um salto até 2007, para marcar esse tempo, cada ano destaca um acontecimento real, inserindo as personagens nessas menções, por exemplo, em 2001 a cena reproduz o espanto de uma das personagens ao acompanhar de dentro de uma lanchonete um avião sobrevoar Nova Iorque e se chocar com o *World Trade Center*, uma sinalização evidente aos atentados de 11 de setembro nos Estados Unidos (Santos, 2013). Tal recurso é capaz de desencadear a leitura documentarizante, como pensa Odin (1984, 2012)⁶.

Odin (1984, 2012) oferece um pensamento salutar para refletirmos sobre a narrativa de Órfãos da Terra. O autor defende uma observação a partir do enunciador, que realiza a “leitura” da obra audiovisual. “O que estabelece a leitura documentarizante é a realidade pressuposta do Enunciador, e não a realidade do representado.” (Odin, 2012, p. 18). Essa construção teórica é de suma importância para a nossa inquieta-

6. A telenovela de Manoel Carlos Viver a Vida (2009) seguiu os mesmos moldes de depoimentos reais apresentados em Páginas da Vida, sendo colocados nos finais dos capítulos.

ção, porque, como já explicitado, não nos interessa apenas “verificar” o que de real tem no texto ficcional e como este está representado, mas perceber como essas referências/sinalizadoras do real estão entrelaçadas à trama e averiguar se o texto televisual reconfigura (ou não) o modo de narrar uma telenovela, a partir dos aspectos do docudrama e/ou da leitura documentarizante que realiza.

A leitura documentarizante opera, segundo o autor (Odin, 1984, 2012), alguns níveis de funcionamento, que perpassam essa hibridização de referências reais/documentais em um texto ficcional, noção que se sintoniza com o pensamento de Fuenzalida (2008), esses mecanismos possibilitam ao “leitor”/espectador desencadear a leitura documentarizante e podem ser acionados, por exemplo, com os créditos/legendas (GC’s/Gerador de caracteres) sinalizando imagens “reais”, localizações, passagens de tempo ou imagens de arquivo e também a partir do próprio posicionamento da câmera, como já foi apontado também por Fuenzalida (2008) nessa discussão. De modo mais plural, Odin (1984, 2012) explica que além desses “agenciadores estilísticos” há outras tantas leituras documentarizantes possíveis em um texto audiovisual que podem ser acionadas por reconhecimento histórico e/ou sociológico. É relevante perceber que é nessa condição que o “leitor”/espectador assume uma postura muito particular de enunciador e, assim, realiza a leitura documentarizante de um texto ou renuncia a ela; tudo depende das “instruções de leitura” que foram assumidas por ele (espectador).

Para o autor (Odin, 1984, 2012), alguns textos audiovisuais são ambíguos e não traduzem de forma clara se as referências trazidas para a ficção partiram de olhares documentarizantes. Em outras experiências, é o repertório de quem assiste que não conduz à uma leitura

documentarizante, porque o espectador é carente de referências, ou seja, não é possível acionar referentes documentais se o “leitor” não possui essas informações. Assim sendo, existe “(.) uma *escala documentária* e níveis de “*documentaridade*” avaliáveis em termos do número de níveis convocados para a construção do Enunciador (.)” (Odin, 2012, p. 27, grifo do autor).

Com essa discussão em mente, partindo desses pressupostos teóricos, seguimos com a análise de cenas da telenovela propriamente dita.

3 A Crise dos Refugiados em Órfãos da Terra

A telenovela Órfãos da Terra⁷ conta o drama de uma família síria que vive na cidade fictícia de Fardús e tem sua casa destruída durante um bombardeio, em 2015, auge da guerra naquele país. Com a família, Laila (interpretada pela atriz Julia Dalavia) se abriga em um campo de refugiados no Líbano, onde a moça se apaixona à primeira vista por Jamil (Renato Góes). O que nossa protagonista desconhece é que Jamil é um dos capangas do poderoso Sheik Aziz Abdallah (Herson Capri), com quem é obrigada a casar-se logo depois. Na noite de núpcias, Laila descobre que seu irmão mais novo Kháled (Rodrigo Vidal) morreu em decorrência dos ferimentos que sofreu durante a guerra e que foi enganada pelo recém marido, que roubou e chantageou sua família para que aceitasse o casamento em troca de dinheiro para cuidar de Kháled. Laila foge com a família para o Brasil e Jamil é designado pelo Sheik para ir atrás da sua esposa. É nesse momento que o jovem descobre que sua amada se casou com Aziz. A estrutura dramática segue os princípios

7. A telenovela Órfãos da Terra estreou em 02 de abril de 2019.

de um autêntico melodrama, a disputa do amor por duas personagens, no caso, o amor de Jamil que será disputado por Laila e Dalila (Alice Wegmann), a filha do Sheik que havia sido prometida em casamento a ele. Por conta da obsessão de Dalila por Jamil, a família de Laila sofre ataques de todas as ordens e se vê envolvida em intrigas e crimes.

Vale registrar que a temática migratória já protagonizou muitas histórias de ficção seriada na TV brasileira. O autor Benedito Ruy Barbosa, por exemplo, escreveu *Nino, o italianinho* (1969/1970), na extinta TV Tupi. Alguns anos depois, trouxe-nos *Os Imigrantes* (1981/1982) e no último capítulo das duas versões de *Sinhá Moça* (1986/2006), já na TV Globo, o autor destacou, no último capítulo, a chegada dos imigrantes italianos para trabalharem como empregados nas fazendas em substituição aos negros escravizados. Uma telenovela inteira foi dedicada aos italianos no Brasil, *Terra Nostra* (1999/2000), mais tarde, outra novela trata da luta pela terra, não só dos italianos, mais também de portugueses e espanhóis em *Esperança* (2002/2003). *Vida Nova* (1988/1989) contou como era o convívio dos imigrantes italianos no emblemático bairro do Bixiga, na capital paulista⁸.

Aliás, a cidade de São Paulo é o cenário adequado para contar histórias de refugiados e imigrantes de diferentes nacionalidades. Registros demográficos revelam como a chegada de estrangeiros ajudou a transformar a cidade. Em 1890, cerca de 60 mil pessoas viviam em São Paulo. Em apenas dez anos, já eram mais de 240 mil habitantes, um crescimento de 14%. Embora o grande foco da imigração europeia

8. Os imigrantes orientais também não foram esquecidos pela dramaturgia de televisão, são tema das novelas: *Negócio da China* (2008/2009), que também destinou um núcleo aos portugueses e, mais recentemente, *Sol Nascente* (2016/2017). Informações oriundas de Gshow - Rio de Janeiro (2019)

tenha sido a substituição do trabalho escravo nas lavouras no interior do Estado, a capital registrou uma imensa concentração de novos moradores que viam a mobilidade e o desenvolvimento industrial como bons motivos para firmarem-se ali. Em 1901, por exemplo, 90% dos trabalhadores das indústrias paulistanas eram imigrantes. Se, por um lado, esses imigrantes eram atraídos ao Brasil por políticas governamentais que tinha como objetivo ampliar a mão de obra disponível na expansão cafeeira na região Sudeste do Brasil, por outro lado, os imigrantes buscavam escapar de uma Europa com recorrentes crises agrícolas, opressão fiscal, desemprego e sistemas econômicos ineficientes (Figueiredo & Zanelatto, 2017).

A telenovela *Órfãos da Terra* se passa em uma São Paulo construída por ondas imigratórias e que ainda é marcada pela chegada de imigrantes de todas as partes do mundo. Agora, bolivianos, chineses, peruanos, haitianos e norte-americanos são alguns dos grupos que chegaram recentemente à cidade. Entre 2001 e 2017, segundo dados da Polícia Federal publicados no jornal *O Estado de S. Paulo* em 21 de janeiro de 2018, foram cerca de 300 mil novos moradores (Veiga, 2018).

Em *Órfãos da Terra*, um dos ambientes centrais da história é Instituto Boas-vindas, que retrata um centro de acolhimento aos povos refugiados, esse é o primeiro local em que a família protagonista é recebida no Brasil. Também é nesse cenário que acompanhamos depoimentos de refugiados reais, inseridos de modo orgânico na trama, ou seja, integrados à narrativa, eles acontecem em um momento específico chamado de - Roda de Histórias -. Nessas cenas, o enquadramento se assemelha a depoimentos de uma cobertura jornalística ou de um documentário, os relatos se tornam ainda mais verossímeis por conta dos sotaques e

experiências revelados. E, claro, por conta da música que acentua as emoções de dor das histórias contadas, são “personagens reais” enquadrados em planos de câmera fechados, alguns depoentes iniciam suas histórias olhando diretamente para a tela/espectador, como podemos observar na cena em que Rute, uma refugiada angolana, conta sua experiência diante das personagens ficcionais⁹. Esse é um dos aspectos que aproximam o texto da dramaturgia a um docudrama como descreve Fuenzalida (2008) e pode, sim, nos fazer desencadear uma leitura documentarizante como sinaliza Odin (1984, 2012) em sua argumentação, por conta do relato verbal semelhante as reportagens que acompanhamos diariamente na mídia, é a leitura documentarizante despertada pelo viés histórico/sociológico, que se reforça, como observamos, pelo enquadramento em que o depoimento é captado e pelos diferentes sotaques que se misturam em cena. Ainda que estejam integrando a narrativa da novela, esses momentos da história ficcional oferecem ao espectador um registro documental.

Importante que se diga que não são só depoimentos de refugiados que são inseridos nesse cenário da telenovela chamado de - Roda de Histórias -. No capítulo de 16 de agosto de 2019¹⁰, Viviane Reis, responsável pela ONG *I Know My Rights* (IKMR), uma rede de proteção que defende o direito das crianças em situação de refúgio, discursa para as personagens da novela. Nesse caso, a cena é mais didática e menos ancorada na emoção enraizada nos relatos de experiências; o “discurso real” soa como um alerta para o preconceito vivido por milhares de

9. Cena exibida no capítulo do dia 19 de abril de 2019, pode ser conferida em Órfãos da Terra. (2019a)

10. A cena pode ser assistida em Órfãos da Terra (2019a)

crianças refugiadas acolhidas no Brasil, que sofrem tanta rejeição que em algum momento vão negar a sua própria nacionalidade, preferindo se apresentarem como brasileiros, como revela o depoimento da “convidada real” no Instituto Boas-vindas. O enquadramento segue parâmetros parecidos de uma cobertura jornalística, ainda que os planos de câmera sejam mais abertos e a música menos dramática que nos depoimentos dos refugiados.

Na semana de estreia da novela, uma cena em especial também remete aos telejornais diários: o naufrágio sofrido pela família de Laila, que após cruzar a Síria a pé, se refugia no Líbano e se vê novamente em fuga, desta vez, perseguida pelo poderoso Sheik Aziz Abdallah. As personagens, então, pagam para um atravessador para levá-los até a Grécia, onde podem embarcar um navio em direção ao Brasil. Nessa travessia perigosa, vivenciam horas de desespero no meio da noite, quando o bote inflável em que viajam, lotado de pessoas de todas idades, é atacado a tiros e naufraga no Mar Mediterrâneo¹¹. Os figurantes que ocupam o barco são refugiados que moram no Brasil, alguns atuam em árabe e um deles cita trechos do Alcorão, o livro sagrado dos muçulmanos, enquanto viajam. Após a tragédia, a família da ficção se salva, mas muitos não sobrevivem. Imagens com uma música de fundo vão narrando o drama vivido em um *traveling* lento que percorre vários objetos espalhados à beira de uma praia, como mochilas, coletes salva-vidas, copos de plástico, até que finalmente a câmera focaliza, em primeiro plano, uma boneca em meio aos destroços e ali permanece paralisada por alguns longos segundos, apenas com a água do mar se

11. Esta cena pode ser vista em Magalhães (2019). A cena foi ao ar no dia 05 de abril de 2019, no quarto capítulo da telenovela Órfãos da Terra.

movimentando devagar. A imagem denuncia que Radige está morta, uma menina pequena que viajava no colo da avó, ao lado de Laila e sua família. A boneca com vestido vermelho, que a Radige segurava o tempo todo está de bruços com a face virada para a areia, assim como a imagem icônica que foi perpetuada pela mídia e viralizada nas redes sociais do menino sírio Aylan Kurdi¹², encontrado morto na praia de Bodrum, na Turquia, no dia 02 de setembro de 2015, após o barco em que estava naufragar e ele se afogar. A fotografia da criança se tornou um símbolo da guerra na Síria e, de certo modo, personificou a tragédia humanitária. Podemos pensar que, para a maioria dos espectadores, o naufrágio é uma referência a questão dos refugiados, já que é recorrente notícias de mortes e resgate de imigrantes nos mares que circundam a costa europeia; no entanto, para o espectador mais atento, é possível que a referência à morte do pequeno menino sírio possa ser lembrada e associada à cena da boneca na beira da praia. Já para o espectador detentor de um repertório cinematográfico, há ainda a possibilidade de uma leitura mais específica dessa cena com uma associação direta a uma personagem do filme *A lista de Schindler* (1993), do cineasta norte-americano Steven Spielberg. O longa-metragem narra a história do empresário alemão Óskar Schindler que salva a vida de mais de mil judeus ao empregá-los em sua fábrica durante o holocausto. Em preto e branco, o filme traz apenas uma personagem em cores, uma menina, que usa um casaco vermelho. Ela aparece em dois momentos do longa. E é exatamente na segunda participação, em meio a uma pilha de

12. Estamos nos referindo a imagem registrada pela fotógrafa Nilüfer Demir contratada para a agência de notícias turca Dogan. A imagem foi republicada em milhares de jornais, revistas e sites de notícia em todo o mundo.

corpos de judeus assassinados por nazistas, onde podemos identificar a personagem e fazer referência com a outra criança morta na novela.

Em outra cena, exibida um mês depois, o casal protagonista admira a obra *Lei da viagem* (*The law of the journey*, 2015), do artista chinês Ai Weiwei¹³, exposta no lago do Parque do Ibirapuera, em São Paulo¹⁴. Weiwei é artista, cineasta e ativista e, nos últimos anos, vêm se dedicando à temática dos refugiados. Em 2018/2019 fez sua primeira grande exposição no Brasil - Ai Weiwei - Raiz -, onde suas obras ficaram durante três meses expostas na Oca do Parque do Ibirapuera. A instalação *Lei da viagem* é um barco inflável de 17m e reflete a grande dimensão da crise migratória no mundo. Esta obra foi feita em duas versões: uma com 60m e 51 bonecos infláveis representando refugiados, e outra um pouco menor, medindo 17m, que é a que aparece na novela observada pelas personagens, Laila e Jamil. Diante do trabalho de Weiwei, os dois comentam a situação delicada de quem tem que embarcar em um desses barcos para um destino desconhecido e relembram a tragédia vivida pela protagonista até chegar em segurança ao Brasil, onde, agora, grávida, espera um bebê que será brasileiro, filho de uma síria e um libanês. Nesse caso, mais que uma referência a uma situação real, a narrativa ficcional faz uma citação visual criada por um artista internacional renomado, que é a instalação *Lei da Viagem*.

13. Ai Weiwei é artista e ativista, ele produziu em 2017 o documentário “Fluxo humano”, após visitar 23 países e 40 campos de refugiados. A experiência também o motivou a retratar o tema em outras marcantes obras, presentes na mostra “Ai Weiwei – Raiz”. Informações da página oficial da exposição no Centro Cultural do Banco do Brasil em Belo Horizonte. (Mostra Ai Weiwei - Raiz - CCBB BH, 2019)

14. Esta cena foi ao ar no capítulo do dia 06 de maio de 2019 e os bastidores podem ser acompanhados em *Órfãos da Terra*. (2019c). Veja como foi produzida a cena no Parque Ibirapuera com a obra do artista.

Outras citações a fatos reais divulgados atualmente na mídia sobre a crise dos refugiados aparecem inseridos na telenovela, muitas vezes de modo discreto, como na cena¹⁵ em que Padre Zoran (Angelo Coimbra), que é a personagem que coordena as atividades no Instituto Boas-vindas, comenta com a personagem de Rogério (Luciano Salles), um advogado voluntário, sobre a hostilização recebida pelos venezuelanos no norte do Brasil. Na cena, eles lamentam a recepção equivocada de alguns brasileiros ao povo venezuelano que, além de se verem obrigados a fugir da fome e da instabilidade social em seu país, ainda enfrentam a hostilidade dos vizinhos brasileiros. Mas, ainda na cena, os dois ainda contempORIZAM lembrando que, graças à acolhida de pessoas como o padre Jesus de Bobadilla, da cidade de Pacaraima, em Roraima, estado fronteiro com a Venezuela, ainda há esperança para esses novos refugiados.

Antes de encerrar as análises, merece destacar que muitos cenários endossam a inspiração revelada pelas autoras sobre a transmutação decorrente na cidade de São Paulo pela integração dos imigrantes. Muitas das cenas externas são rodadas no centro paulistano, como a que a personagem Davi (Vitor Thiré) perambula como um *flâneur* e observa trabalhadores refugiados vendendo frutas, ou quando se depara com mulheres usando véus e escuta os muitos sotaques que se misturam em uníssono. Além disso, em uma mirada rasteira, sem nos dedicarmos a analisar as locações, observamos que houve uma pesquisa atenta a ambientação das personagens e a criação cenográfica, a exemplo, da recriação do campo de refugiados, onde foram erguidas tendas reais

15. Esta cena foi ao ar no capítulo exibido em 17 de junho de 2019 e pode ser acompanhada através de Órfãos da Terra (2019d)

cedidas pela ACNUR, que também cedeu uniformes de operações humanitárias para auxiliar a compor o espaço cenográfico de 15 mil metros quadrados.

Justificamos que muitas outras sequências poderiam ter sido comentadas, mas é evidente que, por se tratar de uma telenovela, ficção seriada que se estende por meses no ar e, em média, possui cerca de 150 capítulos, nossa opção e nessa reflexão foi destacar cenas pontuais e que consideramos de importância para observar o que nos inquietava.

Considerações Finais

Como já dito, nessa reflexão os aspectos da narrativa ficcional Órfãos da Terra que nos interessaram foram os momentos de referências ao real, no que tange a crise dos refugiados, pilar central da telenovela. A priori, suspeitamos que isso acontecia quando a história transitava pela seara documental, mesclando depoimentos de refugiados reais com os das personagens ficcionais; e em cenas pontuais que ultrapassam uma mera inspiração em fatos reais, fazendo citações ou alusões a acontecimentos recentes decorrentes da guerra na Síria e/ou outras referências à crise migratória mundial. Importou perceber até que ponto o diálogo/hibridização entre documental e ficcional reconfigura a narrativa da telenovela e pressupõe atualizações ao modo de contar histórias na ficção seriada da TV aberta brasileira.

Realizadas as observações, segundo os pressupostos teóricos que nos guiaram nessa discussão, é notório que a telenovela analisada realiza, como supomos, uma leitura documentarizante da questão dos refugiados na atualidade em níveis distintos como dimensiona Odin (2012).

Tal leitura é feita de modo mais sutil ao incorporar imagens do centro da cidade de São Paulo, reveladas pela ótica de uma personagem que perambula pelas ruas e, também incorpora à narrativa referentes reais de modo mais acentuado, quando faz citações ao tema dos refugiados, a exemplo da menção a situações reais que aconteceram em Roraima, no norte do Brasil, em relação aos imigrantes venezuelanos ou quando vemos uma cena da instalação do artista chinês Ai Weiwei, que de fato expôs suas obras que tratam da questão dos refugiados em São Paulo. No entanto, os referentes que mais parecem se revelar como acionadores da leitura documentarizante se concentram na narrativa imagética, a exemplo, da cena do naufrágio e a alusão à morte do menino sírio Aylan Kurdi, representada pela boneca à beira da praia, vestida com a cor vermelha como Kurdi e como a personagem do longa A lista de Schindler.

Já em relação aos testemunhos reais inseridos na narrativa de Órfãos da Terra, acreditamos que houve um processo de reconfiguração em relação ao modo de mesclar os referentes documentais ao texto ficcional, pois se diferem do tipo de depoimento até então visto em telenovelas, como foi supracitado, os testemunhos que se tornaram uma assinatura nas novelas escritas por Manoel Carlos (Páginas da Vida e Viver a Vida), apareciam de modo bem demarcado fora do texto da ficção, inclusive delimitados por vinhetas, um jeito de deixar bem claro para o espectador, que embora fossem complementos à discussão levantada pela trama, não faziam parte da narrativa, tanto que eram exibidos no final dos capítulos. Na telenovela (O Clone) de Glória Perez, essa inserção também foi sinalizada como sendo algo fora da narrativa, o que não acontece em Órfãos da Terra, que introduziu esses

testemunhos de modo orgânico, eles fazem parte da narrativa, e, dessa maneira, promovem uma atualização ao texto ficcional, já que indica um “novo” modo de tecer uma telenovela híbrida, como sugere Santos (2013). Nesse aspecto, a telenovela vai além dos agenciadores capazes de acionar uma leitura documentarizante e incorpora elementos claros do gênero docudramático na ficção seriada.

Por fim, resgatamos e endossamos a discussão defendida por Baccega (2003), que sinaliza a importância das narrativas de ficção terem esses “encontros com os temas sociais”, assumindo um papel na construção da cidadania, dado o seu alcance entre os brasileiros. Ao trazer à tona temas árduos e contemporâneos como a questão dos refugiados, ainda que sob o véu da criação artística, esses textos televisuais, sobretudo as telenovelas, parecem traduzir sob o efeito do real ou da verdade (Gordillo, 2009), uma questão urgente que clama por respostas e que precisa ser refletida no dia-a-dia das pessoas, assim como teoricamente.

Referências

- Baccega, M. A. (2003). Narrativa ficcional de televisão: encontro com os temas sociais. *Revista Comunicação & Educação*, 7-16.
- Barbosa, L. P. & Hora, J. R. S. (2006). *A polícia federal e a proteção internacional dos Refugiados*. Brasília: ACNUR Brasil.
- Coca, A. P. (2018). *Cartografias da teledramaturgia brasileira: entre rupturas de sentidos e processos de telerrecriação*. São Paulo: Labrador.

- Figueiredo, L. O. & Zanelatto, J. H. (2017). Trajetórias de Migrações no Brasil. *Scientiarum. Human and Social Sciences*, 39(1).
- Fuenzalida, V. (2008). O docudrama televisivo *Revista Matrizes*, 2(1), 159-172)
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito: Intiyan /Ediciones CIESPAL.
- Gshow - Rio de Janeiro. (2019, junho 25). De ‘Órfãos da Terra’ a ‘Vida Nova’, relembre imigrantes nas novelas. *GShow*. Recuperado em 2019, agosto 21 de <https://gshow.globo.com/programas/video-show/noticia/de-orfaos-da-terra-a-vida-nova-relembre-imigrantes-nas-novelas.ghtml>
- Magalhães, A. (2019, abril 05). Capítulo de ‘Órfãos da Terra’ comove público ao homenagear menino sírio Aylan Kurdi. *Gshow*. Recuperado em 2019, agosto 17, de <https://gshow.globo.com/novelas/orfaos-da-terra/noticia/capitulo-de-orfaos-da-terra-comove-publico-ao-homenagear-menino-sirio-aylan-kurdi.ghtml>
- Mostra Ai Weiwei - Raiz - CCBB BH. (2019, abril 3). Home [Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/aiweiweicbbbh/posts/1995568447412022>
- Newman, N., Fletcher, R., Kalogeropoulos, A., & Nielsen, R. K. (2019). *Reuters Institute Digital News Report 2019*. Londres: Reuters Institute and University of Oxford.

- Odin, R. (1984). Film documentaire, lecture documentarissante In R. Odin & J. C. Lyant (Eds.), *Cinemas et réalités* (pp. 263-278). Saint-Etienne: Université de Saint-Etienne.
- Odin, R. (2012). Filme documentário, leitura documentarizante. *Revista Significação*. 39(37), 10-30.
- Órfãos da Terra. (2019a, agosto 16). Padre Zoran apresenta o trabalho da IKMR. *GloboPlay*. Recuperado em 2019, agosto 18 de <https://globoplay.globo.com/v/7554257/>
- Órfãos da Terra. (2019b, abril 19). Refugiados contam suas histórias no centro de acolhimento. *GloboPlay*. Recuperado em 2019, agosto 17, de <https://globoplay.globo.com/v/7849486/p>
- Órfãos da Terra. (2019c, maio 6). Veja como foi produzida cena no Parque Ibirapuera com a obra do artista Ai Weiwei. *GloboPlay*. Recuperado em 2019, agosto 17, de <https://globoplay.globo.com/v/7594261/>
- Órfãos da Terra. (2019d, junho 17). Missade decide ir falar com Elias. *GloboPlay*. Recuperado em 2019, agosto 18, de <https://globoplay.globo.com/v/7699505/programa/>
- Redação Época. (2017, março 17). O mundo enfrenta a maior crise humanitária desde 1945. *Revista Época*. Recuperado de em 27 de agosto de 2019, de <https://epoca.globo.com/mundo/noticia/2017/03/mundo-enfrenta-maior-crise-humanitaria-desde-1945.html>
- Santos, A. T. (2013). *Afinal, o que é docudrama? Um estudo do gênero a partir da telenovela brasileira*. São Paulo: Annablume.

Veiga, E. (2018, janeiro 21). A nova face da imigração nos 464 anos de São Paulo. *O Estado de São Paulo*. Recuperado em 27 de agosto de 2019, de <https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,a-nova-face-da-imigracao-nos-464-anos-de-sao-paulo,70002158825>

Zenero, T. (2017). *Somos estamos refugiados*. Rio de Janeiro, Bonecker.

Reconfiguración de la Industria Televisiva en México ante la Nueva Ecología de Medios

María del Rocío Ortega Ferriz¹
Juan Carlos Casillas Zamudio²

Parecerá extraño, pero la televisión debe agradecer a las nuevas tecnologías su aparición, algunos dirían todo lo contrario, ya que para una mayoría representa el fin de este medio; sin embargo, para los empresarios de esta industria es una posibilidad de cambio, un desafío de transformación al tener áreas de oportunidad de negocio con modelos vanguardistas adaptados a nuevos mercados. Para lograr lo anterior, las televisoras deben de ir más allá de un cambio cosmético de nombre de canal, logotipo o inclusive de reproducción de formatos; éstas deben de ser de una manera más profunda, investigar valores cognitivos en relación a la identidad cultural, social y económica (Bourdieu, 2011), encontrar en las audiencias el factor simbólico de su comportamiento hacia el medio en su ecosistema.

-
1. Maestra en Planeación Estratégica de Medios
Estudiante de Doctorado en Administración en la Universidad Anáhuac Oaxaca.
E-Mail: maría.ortegaf94anahuac.mx
 2. Maestro en Planeación Estratégica de Medios
Estudiante de Doctorado en Comunicación y Mercadotecnia Estratégica en la Universidad Anáhuac México.
E-Mail: juancarlos.casillas@anahuac.mx

Pensar más allá del rating e investigar el proceso de significación, es decir asignar valores a la representación de la realidad basado en cómo se percibe: “La percepción es nuestra conexión con la realidad, entendida ésta como entorno físico” (Lizanzo, 2012), inclusive considerar el factor del consumo simbólico que representa un conflicto entre lo que es y lo que se desea, si este razonamiento lo asociamos a los medios de comunicación, podríamos determinar porqué la audiencia dice que ve un medio y en realidad consume otro como efecto a pertenecer a un determinado grupo, como ejemplo los servicios bajo demanda OTT (*over the top*), estas plataformas se asocian como sofisticadas, modernas y de un alto poder adquisitivo.

Sin embargo, no se puede generar un futuro o modelos sin haber analizado el contexto general de la historia de la televisión; por lo anterior, se proponen siete dimensiones de la evolución de este medio, con el fin de generar una revisión en diferentes momentos sobre la renovación constante, la trascendencia e impacto de la televisión en la sociedad.

Desarrollo

La televisión al convertirse en un medio masivo representa parte de una visión cultural, social y económica. El poder comprender su significado y forma de pertenencia para las audiencias a través de los años, ayuda a mostrar un medio que por las características de éste se convirtió en un referente para el entretenimiento, innovación tecnológica, generación de formatos con el fin de incentivar el consumo, herramienta ideológica y por lo anterior en convergencia cultural.

Se propone dividir en siete dimensiones a la televisión, las cuales se pueden visualizar en la ilustración 1, con el fin de mostrar una estructura del medio desde sus orígenes hasta el estado actual en los países que han revolucionado el medio, lo cual ayudará a distinguir las áreas de oportunidad del negocio de manera más concreta.



Ilustración 1. Dimensiones de la televisión. Elaboración propia

Se dice que todo nuevo medio se basa en el anterior (Levinson, 2015), esto pasó con la televisión al utilizar características como la imagen, el sonido del cine, así como los formatos, inmediatez, multisensorial y penetración de la radio.

En la siguiente ilustración, se puede observar el cronograma de la historia de la televisión, así como la ubicación histórica dividida por décadas y adelantos tecnológicos del medio con el fin de una mayor comprensión de las dimensiones.

FECHA	1884	1920	1930	1940	1950	1960
		1. INICIO DE LA TELEVISIÓN			2. INICIO DEL MODELO PUBLICITARIO	
UBICACIÓN EN EL TIEMPO (época cronológica)	1880-1888 (Llamada la Segunda Revolución Industrial. Auge económico por las ferrocarriles. En 1888 las primeras propuestas de Hermanos Lumiere (medios para las imágenes)	2 años posteriores al fin de la Primera Guerra Mundial. "Resurgimiento cultural con el cine, la música, pintura y la casa en Estados Unidos". "Juventud nativa, el gran desarrollo en Estados Unidos". "Se crea la Metro-Goldwyn-Mayer y nacen las Academias de Artes y Ciencias Cinematográficas". "Primeras emisiones de radio (informática) (se convierten en un medio de gran trascendencia)".	"Gran depresión en Estados Unidos". "Estallido de la guerra civil española". "1939: inicio de la Segunda Guerra Mundial".	"Finaliza la Segunda Guerra Mundial". "1947: Primer Mundial para la reconstrucción de Europa". "Inicio de la Guerra Fría". "Resurgimiento del Fondo Monetario Internacional". "Se continúa la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) así como la Organización de las Naciones Unidas (ONU)". "Casa Juan Perón las elecciones en Argentina". "Asistencia de Gaudí y Tostri". "A finales de los años 40 se separan las Alemanias y se forma la República Checa".	"Se abre el Irono la Radio libre". "Nacimiento del rock 'n' roll". "Inauguración del parque de diversiones Disneyland". "Concertación política, en Argentina, Venezuela y Cuba". "Buzas pone en marcha el satélite Sputnik 1, un satélite con el primer lanzamiento general al espacio de las telecomunicaciones".	"Revolución social". "Segunda línea: Revolución, impacto y televisión para la sociedad". "Inicio de mayor conflicto de la Guerra Fría: Asesinato de grandes líderes como el Kennedy, Martin Luther King, Mao Tse Tung". "Incorporación los Beatles en la Música". "Construcción de la Berlin". "Movimiento socialista a nivel mundial, incluyendo México con la llegada de Talatillo".
TELEVISIÓN	Disco Nipkow	1920: Inicia de los experimentos de la tv electrónica.	1936: Primera transmisión en vivo: Juegos Olímpicos	"1941: Primer comercial de televisión (E.U.): Buzas". "A finales de los años 40, las series de televisión tomaron auge gracias como en América Latina y a nivel experimentación en vivo". "Primeros comerciales en América Latina (1946)".	"1950: Primera transmisión comercial en color se realizó por la CBS". "Auge de la televisión en Estados Unidos, Boom de los formatos televisivos (series, concursos y noticieros)". "En Europa se produce una televisión pública a diferencia de América Latina". "Televisión educativa en Europa y Estados Unidos, en este país la empresa audiovisual Fox patrocinó el programa 'Auge de la Televisión'". "Se establecen las regulaciones y nace la tv regional".	"1958: transmisión en vivo del hombre a la luna". "Expansión de las multimedios comerciales, llevando un auge en el ámbito publicitario". "Inicio en Argentina las primeras emisiones de televisión en color, para Estados Unidos logró un mejor desarrollo de negocio en este rubro". "Construcción de la Berlin". "Considerada una de las series de televisión educativa de gran influencia".
	Televisión mecánica	Sonda Monaural / 12 líneas de resolución				"1958: nace el video (los juegos, acción y animación) el video negativo". "Sistema de televisión con un ancho de banda magnético logrando mejorar la imagen cuadro por cuadro". "Sistema electrónico del audio (estéreo), pero su uso comercial lo hasta los años noventa".

FECHA	1970	1980	1990	2000	2010	2020	
	3. CONSOLIDACIÓN DE LOS FORMATOS			5. CONVERGENCIAS TECNOLÓGICA			
	4. BOOM PUBLICITARIO			6. TV EN INTERNET / TELEVISIÓN CONVERGENTE			
	7. RECONFIGURACIÓN DE LA TELEVISIÓN			8. RECONFIGURACIÓN DE LA TELEVISIÓN			
UBICACIÓN EN EL TIEMPO (época cronológica)	"Guerra entre Irak y el Irán". "Fin de la Dictadura Argentina". "Fidel Castro muere". "Atentado a la tumba de Martín". "Introducción del microondas en las computadoras personales". "Aparición de la TV". "Introducción al mercado del Internet y el comercio electrónico".	"Guerra entre Irak y el Irán". "Fin de la Dictadura Argentina". "Fidel Castro muere". "Atentado a la tumba de Martín". "Introducción del microondas en las computadoras personales". "Aparición de la TV". "Introducción al mercado del Internet y el comercio electrónico".	"Guerra del Golfo". "Fin del régimen militar de Pinochet en Chile". "Fuga de Ojeda: primer marshallismo opositor". "Mama Frida Méndez". "Apogeo del Ejército Zapatista en México una de las pes per crisis económica del país". "Se establece el Euro como moneda oficial de la Eurozona". "Nipkow (Charles) firma el primer 'Videoarte'". "Play Station aparece en el mercado". "En México cambia el formato de las series de pago generando un negocio triunfal de medio". "Auge del rock en español". "Financ". "Escandalo del DDT". "Lanzamiento de la World Wide Web (WWW)". "Realidad virtual: muestra al mundo de RealPlayer al primer estándar de reproducción de video en streaming". "Gato con zapatillas el primer modelo comercial de zapatillas de moda". "El 'Top 99' nace (Italia) como servicio de alquiler de DVD". "La funda Google en 1998".	"El Primer Revolucionario boliviano (PR) inicia las elecciones por primera vez". "Cambio político en Uruguay". "Argentina una de las primeras crisis políticas". "Nace la bolsa de Comercio y Bolsa de Nueva York". "Muestra de Nueva York y el cine". "Lanzamiento de Europa". "Primeros modelos de acción: 'Nedevir Puh (2000), 'Marte (2001), 'Los Niños de la Casa (2002), 'Mujeres de la Casa (2002), 'En los Nuevos (2002), 'Bosnia (2002), 'El Rey Carlos'". "Fueva (Marte) lanzado". "El '2004' es el primer año de la Internet". "El '2004' es el primer año de la Internet". "Nace la web en el 2004". "Auge de la música digital". "En el 2005, surge la primera emisión de videohug". "El primer año de 2010 (representación) o un año brillante (por completo de manera directa con la televisión)". "Nace la televisión en el ámbito digital (emisión solo con computadores) portátiles y así como dispositivos de streaming".	"El Boom de los videojuegos debido a las nuevas tecnologías". "El '2010' Lanzamiento de 'Instagram'". "Televisión en el mundo (Brasil, Japón, Chile, México)". "Auge de la televisión en Brasil". "Cine: 'Rushour' es distribuido". "Marek Nelson (Marte), 'Hugues Hawking (Star Line)". "Asesinato de Osama y la muestra de su muerte (de la tv)". "Presidente Donald Trump con conflictos con varios países". "Marek Hugo Chávez, 'Nicolas Maduro toma el mando'. "El 'Fidel Castro'". "A 'Angry' muestra el mundo. El país se convierte en potencia económica". "El 'Ray de Jesús Juan Carlos I' (Cede el trono a su hijo Felipe VI, mismo caso del emperador Akihito de Japón con el príncipe Naruhito)". "Jorge Mario Bergoglio se convierte en el Papa Francisco". "Contra coronavirus: 'Pablo Sánchez (España), Andrés Manuel López Obrador (México), Jair Bolsonaro (Brasil), Miguel Díaz Canel (Cuba), Sebastián Piñera (Chile), Ivan Duque (Colombia), Juan Guaidó es reconocido por varios países como Presidente encargado de Venezuela)". "Televisión verde (Realidad)". "Asistencia televisiva en los Juegos y la Unión Europea". "Iniciado el Análisis".	"Nace el video (los juegos, acción y animación) el video negativo". "Sistema de televisión con un ancho de banda magnético logrando mejorar la imagen cuadro por cuadro". "Sistema electrónico del audio (estéreo), pero su uso comercial lo hasta los años noventa".	"Nace el video (los juegos, acción y animación) el video negativo". "Sistema de televisión con un ancho de banda magnético logrando mejorar la imagen cuadro por cuadro". "Sistema electrónico del audio (estéreo), pero su uso comercial lo hasta los años noventa".
TELEVISIÓN	"80% de la programación mundial proviene de Estados Unidos, en este etapa se llama 'The Big Bang'". "Inicio de la transmisión al cable (HBO)". "México expande la señal de Cable sat (operando gran éxito en Hispanoamérica)".	"Inicio de la programación mundial proviene de Estados Unidos, en este etapa se llama 'The Big Bang'". "Inicio de la transmisión al cable (HBO)". "México expande la señal de Cable sat (operando gran éxito en Hispanoamérica)".	"Inicio de la programación mundial proviene de Estados Unidos, en este etapa se llama 'The Big Bang'". "Inicio de la transmisión al cable (HBO)". "México expande la señal de Cable sat (operando gran éxito en Hispanoamérica)".	"En México y Brasil, cada uno con las televisiones operadoras por separado, iniciando una guerra por las audiencias y por otro de las operadoras. (México: Televisa y TV Pácin; Brasil: Rede Globo)". "El '2004' es el primer año de la Internet". "El '2004' es el primer año de la Internet". "Nace la web en el 2004". "Auge de la música digital". "En el 2005, surge la primera emisión de videohug". "El primer año de 2010 (representación) o un año brillante (por completo de manera directa con la televisión)". "Nace la televisión en el ámbito digital (emisión solo con computadores) portátiles y así como dispositivos de streaming".	"La inversión en medios se incrementa, en embargo, en algunos países como México y Japón la televisión sigue reduciendo la participación más allá". "La televisión produce ventas de sus grandes ofertas televisivas pero con acceso al modo para las audiencias debido a la convergencia multimedia y multimedia". "El modelo televisivo tradicional pierde relevancia debido a la televisión en streaming por los demás medios frente a la televisión tradicional". "La televisión se automatiza como el medio que atiende al usuario (interacción) mediante la publicidad". "El género televisivo cambia y personalidades que pueden ser presentados en los programas y publicidades". "Asociación para producir contenidos que puedan ser consumidos en las plataformas y publicidades". "Nuevos competidores en el ecosistema mediático televisivo". "Nace Prime Video, Apple TV, Netflix, Disney Plus, HBO GO entre otros". "Los líderes de redes sociales se vinculan en la televisión".	"Nace el video (los juegos, acción y animación) el video negativo". "Sistema de televisión con un ancho de banda magnético logrando mejorar la imagen cuadro por cuadro". "Sistema electrónico del audio (estéreo), pero su uso comercial lo hasta los años noventa".	
			"México y Brasil inicia de los ochenta juegos iniciar un sistema de señal nacional, siendo los primeros en América Latina".	"Aparición los grabadores de video digitales como DVD, siendo el inicio de un cambio para la televisión y la publicidad".	"Las pantallas se duplican y el internet se convierte en parte de la gran oferta de la televisión (stream de streaming)". "Inicio el streaming analógico".	"Aparece la opción Multicanal de la televisión abierta".	

Ilustración 2. Cronograma de la televisión basado en 7 dimensiones. Elaboración propia

Los inicios de la televisión se remontan a 1884 con el disco de Nipkow, pero fue 64 años posteriores que se logró patentar la televisión mecánica, la cual fue sustituida por la eléctrica.

Sus primeros años no fueron de gran auge debido a la credibilidad de la radio, así como por el costo de los televisores, por lo que se fragmentó de esta manera la audiencia sólo para niveles socioeconómicos y culturales altos; así mismo, con la segunda guerra mundial hubo un estancamiento; sin embargo, entre los años cincuenta y sesenta se consolidó el medio tanto en contenidos como en formatos de comercialización y tecnología en todo el mundo incluyendo América Latina sobre todo con Brasil y México. Se puede decir que en estas fechas inició la explosión tecnológica al buscar mejores sistemas de grabación y audio, mejoras en las líneas de resolución, entre otros.

No se puede negar que el medio con mayor avance tecnológico en el Siglo XX fue la televisión, los cuales iniciaron a partir de masificar el medio; del brinco de la televisión de blanco y negro a color. Sin embargo, uno de los sucesos que marcó al medio fue la Guerra fría, donde Estados Unidos junto con Rusia, se convirtieron en potencia mundial, donde cada uno estaba en búsqueda de la superioridad. Al hablar de temas relacionados con la televisión, a través de la llegada del hombre a la luna en 1969, el cual se considera el evento más visto hasta el momento a nivel mundial. Se puede decir que este suceso fue una de las estrategias propagandísticas más fuertes en ese tiempo mostrada a nivel global, debido a la penetración, impacto y relevancia sin precedente para la sociedad y el medio.

Sin embargo, esta transmisión en cierta forma fue gracias a los primeros satélites en órbita, donde Rusia fue el precursor en 1957 con

el Sputnik 1 y posteriormente Estados Unidos con Testar 1 con el que se pudo observar en vivo la caminata lunar. Los satélites dieron la oportunidad de transmitir a grandes distancias lo que generó que tanto la radio como la televisión llegaran a lugares nunca antes pensados.

El ingreso de esta tecnología en América Latina fue más lento, debido a las características de desarrollo y factores políticos de cada país. En un inicio Argentina, Brasil, Chile, México, Panamá y Perú ingresaron al sistema Internacional Intelstat en 1968. Para México fue de gran importancia mediática debido a la transmisión a nivel internacional los Juegos Olímpicos.

Pero no fue que hasta los ochenta que tanto Brasil como México fueron los primeros en Latinoamérica en contar con un sistema de satélite nacional. (Fadul & Fernández, 1985)

En 1949, en Estados Unidos inician los experimentos de la televisión por cable, debido a que la señal en las pequeñas comunidades no llegaba de forma óptima. Este adelanto tecnológico representó uno de los formatos de negocio de gran importancia para la televisión al ser un sistema de suscripción por medio de radiofrecuencia, lo que influyó en el crecimiento de la industria de la televisión. En América latina tuvo penetración a finales de los sesenta, donde las audiencias podían tener acceso a diversos contenidos.

Las cableras obtenían sus ingresos por medio de los suscriptores y no por la publicidad. Los televidentes que podían tener acceso a ella, lo menos que querían era ver eran mensajes publicitarios, que en un inicio fue así, pero en la actualidad el modelo migró a un modelo totalmente comercial.

Se podría creer que este sistema por ser pensado en un modelo de negocio mediante la renta de equipos es únicamente para un sector de la población alta, pero hoy en día, al tomar en cuenta el tema de la recepción, los hogares de menores recursos ya pueden tener acceso al adquirir paquetes de bajo costo, lo que genera una oportunidad para las marcas y así aumentar un alcance demográfico transversal. Por ejemplo, en Latinoamérica, la penetración total personas de esta plataforma es de 56.5% conformada por 74.7% nivel alto, 54.3% nivel medio y 45.8% nivel bajo, con un tiempo de consumo en promedio de 03:20 horas al día (<https://www.lamac.org/es/por-que-tv-paga>).

Al regresar a los años noventa, otro elemento importante de esta etapa, fue la comercialización de los contenidos en formatos físicos como el *DVD* y el *Blue-Ray*, que constituía en extender la experiencia televisiva bajo demanda.

Como se puede observar, estos adelantos fueron literal la puerta al mundo, ya que generaron una transformación de los flujos televisivos de programación (Sinclair, 2000), y una macrotendencia de globalización del medio.

Sin embargo, con las nuevas opciones tecnológicas, se pueden visualizar nuevas generaciones de audiencias, donde la televisión de paga no es absolutamente necesaria y prefieren prescindir de ella, ya que pueden acceder a contenidos “libres de pago” como Youtube; a este tipo de consumidores se les denomina “*Cord-cutting*”, lo que genera una nueva forma de adopción de plataformas y de contenidos.

Como argumenta Alvin Toffler, la tecnología se alimenta así misma, lo que hace posible más tecnología (Toffler, 1997). Esto lo sabían y lo tienen muy consciente los empresarios de la industria, los cuales enfrentan

la innovación tecnológica e invierten de manera constante con el fin de estar un paso delante de sus competidores. Por lo anterior, la televisión comercial gestionó y explotó de manera magistral este elemento con el fin de que las marcas financiaran estos adelantos y obviamente fueran un negocio rentable en épocas pasadas.

Sin la publicidad, las televisoras comerciales no existirían, pero también se debe de reconocer que las marcas a través de la televisión han logrado impactar de manera eficiente a sus audiencias, lo que genera la construcción sólida de las marcas a través de la penetración, alcance y cobertura.

En 1941 la marca de relojes Bulova mostró el primer anuncio de televisión durante la retransmisión del partido de béisbol Brooklyn Dodgers vs Philadelphia Phillies en el canal WNBT de Nueva York con una duración de 10” con una imagen fija de la marca sobre el mapa de Estados Unidos y voz en *off*. Este comercial tuvo un costo entre 4 y 9 dólares (varía según la fuente). Al final, al escuchar el copy, se relaciona al uso social “*America runs on Bulova time*” (Los Estados Unidos se mueven al tiempo de Bulova).

Con la radio, se dominó el método de difundir mensajes e historias y ese *knowhow* se trasladó a la televisión, el tiempo de programación después de la segunda guerra mundial fue un reto; sin embargo, con los formatos patrocinados, las marcas, agencias de publicidad y las televisoras generaban el contenido, lo cual consolidó el modelo publicitario a mediados de los años cuarenta.

El formato de spots de un minuto fue muy utilizado al inicio de la era comercial televisiva; sin embargo, el tiempo aire tiene un costo, así como la producción, y si hablamos de planeación, el desgaste de un

contenido también cuenta en la efectividad; por lo anterior, los formatos se cambiaron a 30", 20" y 15"; la segunda opción es la más utilizada inclusive por la administración de las televisoras en cada bloque comercial, lo que facilita el ordenamiento de las secciones comerciales intercaladas en los programas.

Los años sesenta fueron de gran importancia para la publicidad, ya que en esa época comenzó la expansión de las multinacionales comerciales, los cuales buscaban nuevos mercados en otros países; este tema es de gran importancia para las televisoras; sin embargo, también inició la etapa de la separación de los directivos de las empresas con los medios, al ser las agencias quienes destinaban el presupuesto publicitario, lo que generó una nueva forma de toma de decisión en la compra de medios, basado en compromisos globales.

Con la consolidación de la televisión en los años setenta, las compañías exportaban programas, a lo que se le llamó "flujos de programación en la televisión mundial" o "*one way Street*" (Sinclair, 2000), donde el 40% de las horas de programación de entretenimiento y noticias exportadas a nivel global tenían su origen en Estados Unidos en comparación de las importaciones que representaban el 2%. Décadas más tarde, México y Brasil se convertirían en países de gran importancia en la realización de contenido, lo que logró ser una unidad de negocio de exportación a nivel mundial.

Al regresar a los años sesenta, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) debatía sobre la influencia social de la publicidad por el contenido ideológico sobre el consumo, así como de una invasión cultural. El primer punto, basado en la comercialización, tema muy abordado y criticado en dife-

rentes estudios de la televisión, es la variable mediante la cual la industria sobrevive y en cierta forma se encuentra a merced de los anunciantes, ya que ellos financian la operación de la televisión.

Los años ochenta se le considera la época de oro de la publicidad televisiva. (Tungate, 2007), debido a la televisión de paga y los satélites; los grandes anunciantes buscaban optimizar recursos y dejar de generar campañas por país y trabajar con estrategias globales contribuyendo a una cobertura de colaboración. Así mismo, fue el boom de las agencias de publicidad, las cuales buscaban propiedades comerciales más creativas y menos acartonadas, como las emitidas por MTV, quien nació en 1981.

1999, un parte aguas para la publicidad y por ende la televisión, ya que aparecieron las grabadoras de vídeo digital, en las cuales los usuarios podían pausar un programa, regresar o adelantar escenas y con ellas los spots publicitarios, este fue el principio del contexto digital actual.

¿Realmente la publicidad en la televisión es un formato en decadencia?. Entonces se debe de aprender del Super Bowl; espacios de 30” con un valor de 5.3 millones de dólares por una sola exhibición. Los 103.4 millones de televidentes a nivel mundial (Redacción, 2019) están al pendiente de los spots como del mismo juego, además del espectáculo del medio tiempo. El gran escaparate publicitario de la televisión, el cual vende su inventario muchos meses antes de la transmisión.

No se puede negar que la inversión en medios se fragmenta; sin embargo, en algunos países como México y Japón la televisión sigue con la una participación más alta. (IHS Markit, 2017)

Las plataformas online han cambian totalmente la forma del consumo de televisión, así como los hábitos y del significado de cada medio con la multiplicación de programas a través de diferentes pantallas, lo que

genera una narración *transmedia* (Scolari, 2009); con públicos activos y prosumidores que participan en la creación de contenido (Jenkins, 2015) o por otro lado, se convierten en “*bingers*”, es decir, que ven de manera prolongada, convirtiéndose en adictos de un contenido. Un ejemplo de esto son las súper series, las cuales han logrado gran impacto al tener un formato de menos capítulos.

El nombre super serie está relacionado con un tema de mercadotecnia con el fin de generar *engagement* y estatus con los jóvenes, ya que si se vendiera como una telenovela no generaría apropiación o significación con los nuevos usuarios. Este nuevo modelo de contenido aprovecha la característica de cada plataforma con el fin de publicitarse para lograr una convergencia estratégica.

Las telecomunicaciones han transitado a un escenario de mejor y más variada oferta de servicios para los consumidores, resultado de una acelerada evolución y convergencia tecnológica. (Organización de Telecomunicaciones de Iberoamérica, 2018). El objetivo para las televisoras, es encontrar la fórmula en que las audiencias convivan en esa convergencia, al contar con nueva competencia, se reconfigura el modelo de negocio en cuanto al ecosistema de contenidos y publicidad. Puede ser que las televisoras no retomen el potencial de antaño, pero si existe una reestructura, podrán tener la oportunidad de seguir con una participación en el mercado.

Al considerar el entorno, la transformación de la televisión se desempeña en una economía competitiva por el tema de la globalización. Por lo anterior, no es difícil entender la tendencia de buscar un modelo de negocio horizontal con diferentes productoras de franquicias *out-*

soursings como en el caso de Endemol (Big Brother, MasterChef), Boomerang TV (La Voz) y así lograr alianzas estratégicas.

La evolución de esa estructura se puede visualizar con los conglomerados mediáticos al buscar la consolidación de la industria del entretenimiento al tener mayor distribución, más contenido con derechos de transmisión y explotación de plataformas que aumenten de esta forma la cobertura y por ende la participación del mercado y las audiencias; con repercusiones culturales, económicas y políticas (Hidalgo, 2014)

Como se estableció anteriormente, la televisión abierta fue el medio prioritario en el consumo de las audiencias, en la planeación de medios, en la inversión publicitaria, en el consumo de información y sobre todo para el entretenimiento.

Los cambios en el status quo del ecosistema mediático se percibe relativamente corto, sin embargo, los inicios de la llamada convergencia digital se generaron a partir de mediados de los años noventa con goto.com, quién desarrolló el primer modelo comercial de pago por clic; para finales de la misma década nace el primer anuncio en dispositivos móviles mediante la promoción en Finlandia de un servicio patrocinado de noticias por medio de SMS, simultáneamente se desarrolla la era de las .COM, entre 1995-2000, la web es adoptada de manera masiva como un canal en línea de comunicación con el consumidor, pero sobretodo un espacio virtual en el nuevo mercado mediático.

Fue de tal importancia la expansión de las .COM que se hizo necesario el desarrollo de buscadores que permitieran hacer más fácil la ubicación de la información, gracias a esta premisa nace *Google AdWords* en el año 2000, la cual retoma e impulsa el modelo de pago por clic por gestionar ubicaciones de sitios rankeados y asociados a palabras

clave, este modelo de negocio represento el 95% de sus ingresos para empresa. (Mejía, 2018)

La evolución digital continúa con la aparición en el 2001 de la publicidad mediante *pop up*, una propiedad comercial digital en la que una pantalla por lo regular transparente aparece de imprevisto en la ventana principal con un mensaje o video comercial.

En el 2006 nace Twitter con una promesa única de ser una aplicación de mensajería en tiempo real de 120 caracteres, que aportó al marketing viral una opción más rápida y gratuita; en este mismo año, YouTube lanza la publicidad en vídeo, anuncios de precarga y otras opciones comerciales. Los anuncios de precarga fueron conceptualizados bajo la premisa de la televisión abierta, ya que la audiencia a lo largo del tiempo estaba acostumbrada a visualizar comerciales como parte natural del consumo del medio audiovisual, así fue como se crearon los anuncios *pre-roll*.

En 2007, Facebook introduce el concepto de publicidad basado en el comportamiento de los usuarios y dirigido específicamente a las interacciones sociales. Para el 2008 la publicidad en texto aparece como opción comercial digital, se destaca el formato del subrayado y texto en burbujas con información adicional.

En el año 2010 se experimentaron cambios trascendentales para la industria de la televisión, los medios digitales para los mexicanos estaban en auge, se empezó a observar cambios en los niveles de audiencia y problemas en la penetración del medio; estas dos variables fueron la fortaleza de la televisión abierta, situación que afectó de manera importante el liderazgo del medio.

Para el 2016 se puede ver de manera clara el impacto del marketing viral en Norteamérica, situándose en los mismos niveles de la publicidad tradicional, lo cual se visualiza como opción importante para la promoción de bienes y servicios.

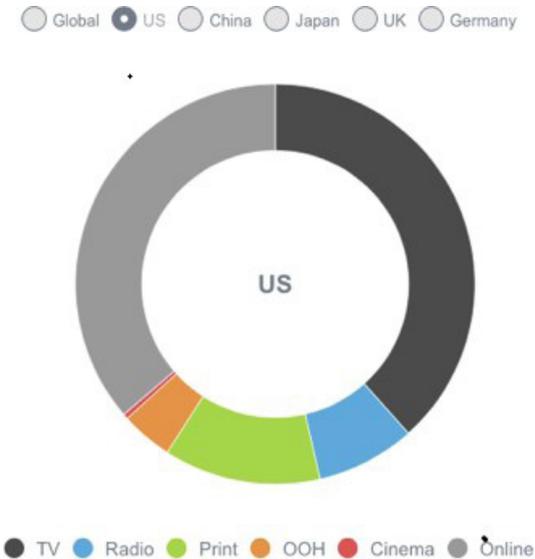


Ilustración 3. Participación publicitaria en Estado Unidos 2016. (IHS Markit, 2017)

La nueva forma de ofrecer entretenimiento, interacción, información e inmediatez a la audiencias, se ve coronado con el nacimiento de Instagram en el 2016 en la cual integra todas las bondades digitales en una misma plataforma sin tener que cambiar de lugar; al mismo tiempo, Netflix se convierte en líder y desarrolla el nuevo concepto de televisión bajo demanda *OTT*, si bien el modelo de negocio nació en 1998, para el 2015 la plataforma llegó a Europa y en 2016 se convierte en

un suceso importante en Latinoamérica, lo que dio paso a ser la mayor competencia de la televisión abierta junto con Youtube.

La convergencia digital propició la remediación en el modelo de la televisión al utilizar la tecnología como principal fortaleza de negocio y facilitar de esta manera el acceso al entretenimiento en consumos híbridos simultáneos (películas, series, programas, contenido original, interactivo, entre otros).

Las *OTT's* crearon su modelo de negocio estructurado en tres formatos de video bajo demanda, los cuales, están diseñados para solucionar los posibles momentos de las audiencias frente a la televisión abierta y de paga: *AVOD*, *SVOD* y *TVOD*.

Si la audiencia necesita consumir contenidos gratuitos, que era la premisa de la TV Abierta, en digital existe el *Advertising Video on Demand (AVOD)*, en el que las plataformas como YouTube, insertan anuncios publicitarios como el *pre-roll*.

Para la televisión de paga, la premisa era “consume lo que quieres ver”, para este formato televisivo existe el *Subscription Video on Demand (SVOD)*, en donde la audiencia al igual que la TV de paga realiza un abono mensual o anual por los servicios de contenidos, pero en el caso digital sin anuncios publicitarios evidentes, si no con el formato de producto integrado. El valor agregado de este modelo de televisión radica en que el suscriptor tomando en cuenta el paquete adquirido, puede tener acceso a contenidos especiales, descargas para reproducir contenido *off line* y promociones especiales. En este tipo de servicio se encuentran las plataformas premium como la versión sin publicidad de YouTube, Netflix, HBO Go, Blim, Claro Video, Fox Premium entre otros.

En la tercera opción, la televisión *OTT* logra completar la experiencia televisiva de los usuarios basado en el Pago por Evento (*PPV*), al ofertar contenidos y pagar sólo por lo que el consumidor desea ver, esto es el *Transaccional Video on Demand (TVOD)*, en el que el contenido está disponible únicamente en el momento del consumo, ya sea en vivo o previamente grabado, las plataformas como Amazon Prime Premium y Apple ofertan este contenido.

A continuación, se presenta una tabla en donde se mapea toda la estructura del *OTT*, donde se puede visualizar las constelaciones digitales.

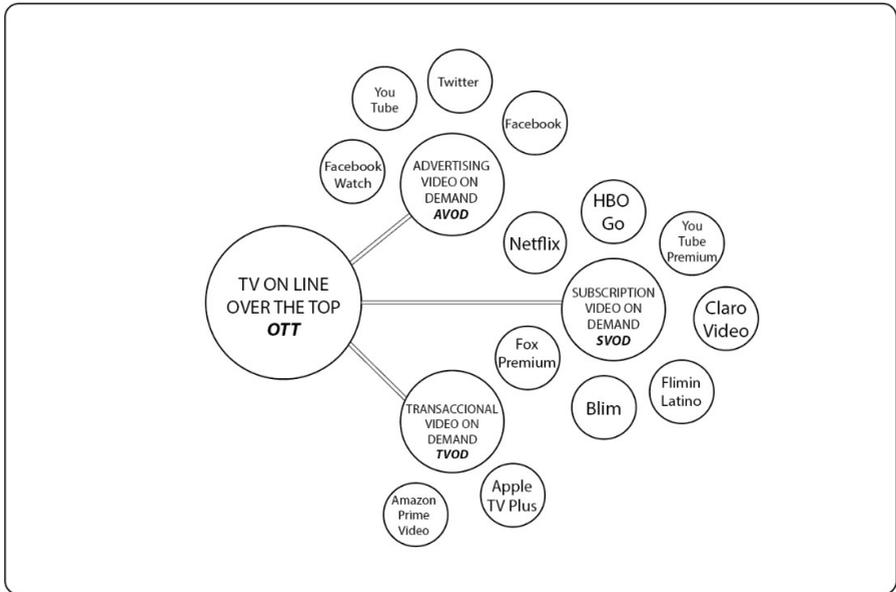


Ilustración 4. Formatos de video bajo demanda. Elaboración propia

La consultora internacional IHS Markit menciona que en el 2012 había 46 millones de suscriptores a nivel mundial de *OTT*, con una proyección para el 2021 de 650 millones de suscriptores.

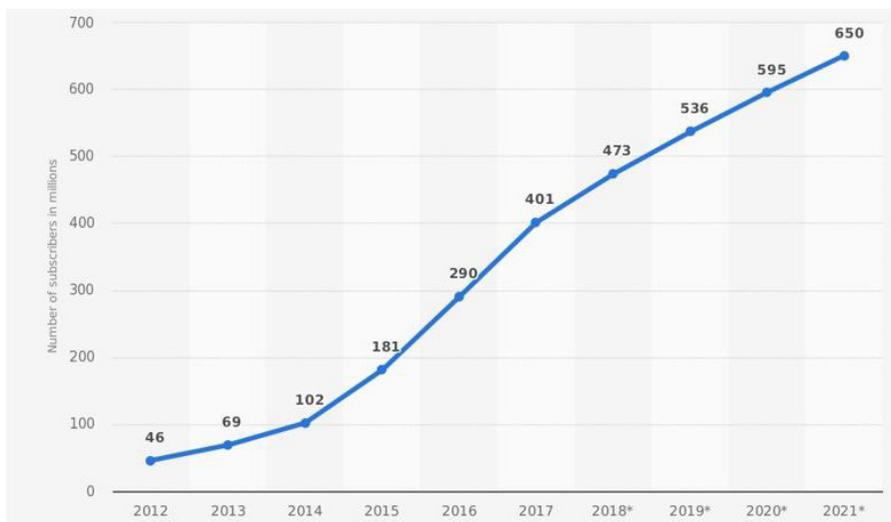


Ilustración 5. Suscriptores a nivel mundial de OTT. (IHS Markit, 2019)

Lo anterior, genera cambios inclusive en la televisión de paga. Al tomaren cuenta un estudio de la empresa líder en medición de audiencia digital Comscore, el cual muestra que el 35% de los hogares OTT son “*Cord Nevers*” o “*cord cutters*” es decir, viviendas que nunca tuvieron Tv de Paga o que decidieron cancelarlo , ya sea por no estar satisfecho con el servicio o por la fragmentación del pago a los servicios streaming. Así mismo, dos tercios de los hogares que consumen *OTT* y tienen una suscripción de TV paga considera que el consumo de televisión en línea y la televisión abierta no son mutuamente excluyentes. (Comscore, 2019)

La convergencia digital viene gestándose desde hace 20 años, en los cuales las audiencias no solamente han adoptado su uso, sino en algunos casos han maximizado las bondades *online* por encima de las opciones *off line* como la televisión, valores como la inmediatez, la cuantificación

de los resultados, la data que genera y sobre todo la disponibilidad de horas de entretenimiento bajo demanda; eclipsó a la televisión abierta. Este fenómeno impactó en la producción de contenidos, la velocidad de creación, la calidad, los formatos y la inversión publicitaria.

Los logros de las plataformas digitales han generado un nuevo orden en el ecosistema mediático de las audiencias en el contexto mexicano; si bien, el crecimiento del tema digital está supeditado a la penetración y accesibilidad del medio, existen ya indicadores que muestran avances importantes en la preferencia de los anunciantes, como se puede ver en la inversión publicitaria del 2018 que representó el 16%, colocándose en el segundo lugar por arriba de la tv de paga, radio y a los impresos.

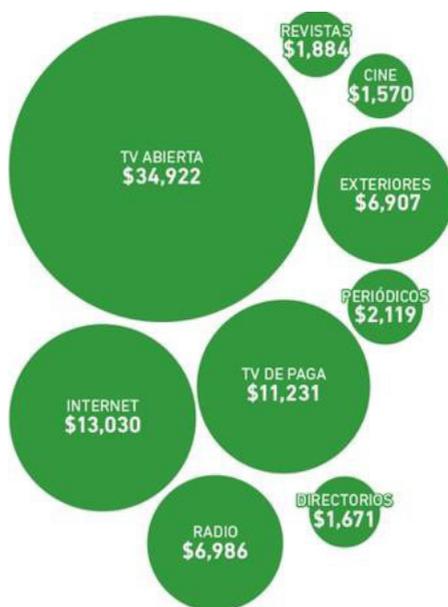


Ilustración 6. Inversión publicitaria en México 2018. (Gonzalez, 2018)

En diciembre del 2015 en pleno auge de las plataformas digitales, la televisión abierta sufre lo que se le llamo “El apagón analógico”, que consiste en la digitalización de las señales analógicas para liberar espectro radioeléctrico con el fin de abrir más espacios de radiodifusión. El Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) fue el organismo encargado de ejecutar la migración hacia la Televisión Terrestre Digital (TDT), el cual estableció la fecha del 31 de diciembre del 2015 para apagar todas las señales analógicas en el país.

Este cambio implicaría multiplicar las opciones de oferta tanto en televisión como en radio al mejorar la calidad de señal en formato de *HD (HighDefinition)* y en audio de 5.1 canales; además con la nueva estructura se establecen frecuencias virtuales para ser usadas por los concesionarios.

La migración a la TDT, implicó que los aparatos receptores análogos tradicionales tenían que ser cambiados por receptores digitales, que con una nueva antena también digital permitiría recibir de “aire” la nueva señal; si la audiencia no contaba con la tecnología necesaria, podía contratar un servicio de televisión de paga o esperar a que el gobierno le proveyera de un aparato digital.

Lo anterior generó una merma en penetración de la televisión abierta en la República Mexicana. No existen datos concretos del impacto real, pero al referir el porcentaje de diferentes fuentes, se puede inferir un promedio del 20% de las viviendas particulares habitadas con televisión (TV VPH) a nivel nacional que se quedaron sin acceso a la nueva señal abierta digital. Para poner en contexto tal efecto, si dicho porcentaje lo calculáramos con la determinación de universos de la ficha técnica del

segundo semestre del 2017 de Nielsen-Ibope, representan 5'270,339 TV VPH sin señal. (Nielsen-Ibope, 2017)

Datos del comisionado del IFT Adolfo Cuevas, establece, que en los últimos 5 deciles de la población con los ingresos más bajos del país, el impacto del cambio analógico fue de 32.10%, mientras que en los primeros 5 deciles de ingresos más altos, se estableció en el 13.31%. (Economía, 2016). Por lo anterior, se puede establecer que la población que representaba la mayor cantidad de audiencia de la televisión abierta se vio afectada en el acceso a la televisión gratuita.

Poco a poco la población se adaptó a la tecnología y al nuevo modelo de transmisión de la señal de “aire” de la televisión abierta, paralelamente quienes no fueron beneficiarios de un nuevo aparato digital para recibir la señal de televisión, optaron por contratar los servicios de la televisión de paga, la cuál por sus accesibles costos y la necesidad de conexión incrementó su penetración de manera importante.

Mientras tanto, la televisión digital aprovechó la inestabilidad de señal de la televisión abierta y fortaleció su impacto principalmente en los niveles socioeconómicos medio y alto de la población.

La nueva forma de ver televisión potencializa la percepción simbólica de la audiencia, desde siempre el hombre habita en dos mundos. Uno es el natural o concreto, cuya realidad le ha tocado descubrir, aprender, dominar y en un mayor número de veces aceptar.

El proceso de significación consiste en asignar valores a la representación de la realidad basado en cómo se percibe, al tomar en cuenta lo que es significativo para una persona y la sociedad. “La percepción es nuestra conexión con la realidad, entendida ésta como entorno físico, como mundo de los objetos”. (Liranzo, 2017)

En el contexto de la televisión, si un individuo consume telenovelas o *reality shows*; socialmente, esta persona se puede sentir estereotipada como “denigrante”, de bajo nivel cultural, se cuestiona inclusive la inteligencia; por lo tanto, puede no declarar abiertamente sus preferencias, al contrario, afirmar el consumo de programas culturales y noticiosos; estas respuestas se deben al valor simbólico donde se desarrolla el individuo. A esta acción se le llama consumo simbólico, por tal motivo, la medición de audiencias cada día está más tecnificada para evitar justamente el fenómeno de la declaración simbólica y que el levantamiento de información sea por el consumo real más no por lo manifestado.

¿Qué es el consumo simbólico?, desde el punto de vista psicológico se plantea dos procesos psíquicos, el proceso primario que es impulsivo, irreflexivo, emocional y afectivo; el secundario es intelectual lógico conceptual y reflexivo, adicionalmente una de las variables dependientes de estas decisiones es la interacción social que se manifiesta con mayor fuerza el proceso de selección; el neuromarketing evalúa cognitiva y emocionalmente respuestas de un estímulo y determina que “el proceso de consumo reproduce un conflicto central del ser humano: el conflicto entre lo que es y lo que desea” (anibalcueto.blogspot.mx).

En la actualidad la televisión digital explota los consumos simbólicos, como valor positivo o negativo de percepción social, por ejemplo, decir que sólo se consume Netflix y no televisión abierta establece un valor simbólico de estatus en la sociedad, permea al usuario un valor diferente de representación social que implica poder, actualidad y vigencia tecnológica. No es lo mismo declarar el consumo de series o súper series en lugar de telenovelas.

Si las anteriores posturas las asociamos al consumo de los medios de comunicación, podremos determinar porqué la audiencia dice que ve un medio y en realidad consume otro, o qué valores le asocia consumir ese medio; a este proceso le llamamos “consumo simbólico de medios”.

Aunque pareciera que la industria de la televisión abierta con todo el análisis expresado anteriormente no tendría ventajas competitivas, con la reconfiguración tecnológica por la convergencia digital, permite una multiplicación de posibilidades programáticas capaces de competir de manera directa contra los demás medios incluyendo los digitales. Como consecuencia del reordenamiento del espectro radioeléctrico, los concesionarios de televisión tienen la posibilidad de solicitar multiprogramación de su frecuencia virtual.

La multiprogramación es la distribución de más de un canal de programación en el mismo canal de transmisión. Esto representa la posibilidad de transmitir un mayor número de contenidos programáticos a través del mismo recurso espectral concesionado.

Canal Virtual	Canal de Programación	Logotipo
11.1	Canal Once	
11.2	ONCE.2	
11.3	Una Voz Con Todos	

Ilustración 7. Ejemplo de multiprogramación de canales virtuales. Elaboración propia con datos del IFT (2015)

Como ejemplo de la multiprogramación mencionaremos al Canal 11 del Instituto Politécnico Nacional. El IFT otorgó previa solicitud la asignación de canales virtuales mediante el mismo recurso espectral concesionado.

Esta medida permite a la televisión abierta estar ordenada en su identificación, transmitir con alta definición su señal, experimentar audio en 5.1 canales y contar con una oferta programática multicanal; como se puede ver en la ilustración 7; para así igualar o inclusive mejorar la experiencia de las audiencias en relación a otros medios como la televisión de paga y televisión *OTT* sin costo para el usuario.

La desventaja de exposición con la que contaba la televisión en comparación a los demás medios de comunicación de contar con sólo un vehículo de comunicación no le permitía salirse del modelo programático tradicional sin poner en juego sus resultados en audiencias.

En la reconfiguración digital queda cubierta por completo con la multiprogramación, que permite al medio contar con mayor exposición y alcance al multiplicar sus canales virtuales de manera ilimitada. Además, fortalece su oferta programática convirtiéndolo en un medio flexible e interactivo con posibilidades nuevamente de alto impacto a los diferentes segmentos de audiencias, ya sea nacionales locales o regionales, como se puede ver en la siguiente ilustración.

Como se puede observar, se cuenta con un abanico de opciones, en donde se fragmentará la audiencia con posibilidades de canales temáticos especializados en la televisión abierta como lo son en la televisión de paga, en donde los anunciantes podrán categorizar, segmentar, establecer estrategias de *clúster* e inclusive segmentar por estilos de

vida, intereses y hasta momentos de consumo alineados con el nuevo contexto del valor simbólico del mercado.

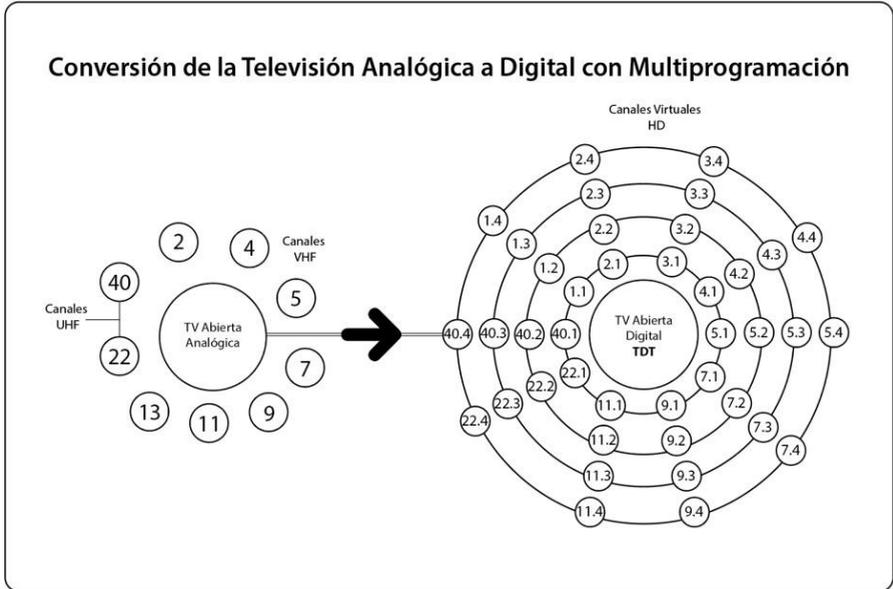


Ilustración 8. Conversión de la televisión analógica a digital con multiprogramación. Elaboración propia basada del Instituto Federal de Telecomunicaciones (2017)

El objetivo es que las televisoras sepan utilizar este activo en la reconfiguración del modelo de negocio de la nueva televisión abierta, romper con paradigmas tecnológicos, de audiencia y de oferta programática.

Conclusiones

La tecnología ha generado una transformación de los medios, situación que genera de manera obligatoria una evolución para la televisión, pensar más allá de una supervivencia en sus diferentes formatos de ne-

gocio, ya que se encuentra en una etapa crucial, en la que debe aprender a convivir en un nuevo ambiente que se refleja ante todo con nuevas audiencias, nuevos medios basados en tecnologías recientes que van un paso adelante pero que pueden tener una convergencia entre ellos; el objetivo es asumir el nuevo papel de la televisión.

El propósito que debe de tener la televisión abierta es potenciar esas nuevas tecnologías en función de la realidad de las nuevas audiencias, readaptar los modelos de consumo, conocer perfectamente los ecosistemas de cada zona y no inferir que todos tienen acceso a las nuevas plataformas y servicios de internet.

La novedad del medio digital propició un cambio inmediato del modelo de negocio por primera vez en reacción y no en acción de la industria televisiva tradicional, modificó sus estructuras sobre la marcha en función del *online*, como los formatos, narrativa, contenidos, accesos y hasta en el talento humano, para así desarrollar paquetes comerciales en multiplataformas e integrar propiedades comercializables en todos los medios posibles, Sin embargo, ¿Ésta es la mejor forma en que la televisión debe adaptarse a las necesidades de una nueva constelación de medios en la competencia mediática por las audiencias?

La multiprogramación es la base de la reconfiguración de la televisión abierta, ya que genera la posibilidad de potenciar canales virtuales nacionales, locales y regionales; lo que permite reencontrarse con las audiencias desencantadas que migraron a otros medios. La clave del éxito puede radicar en saber utilizar estos brazos de comunicación, satisfacer las necesidades de contenido de cualquier individuo y la resignificación de éste, en el viaje mediático de las audiencias.

Referencias

- Bourdieu, P. (2011). *Capital cultural , escuela y espacio social*. México: Siglo XXI Editores.
- Comscore.(2019). *TV isn't dead-it's maturing*. Recuperado de comscore.com/learnmore
- Corona, A. (2016). *Renovando la televisión en México: La llegada de dos nuevas cadenas*. CDMX, México: Universidad Anáhuac México.
- Economía. (2016, agosto 22) El apagón analógico, dejó sin TV abierta a los de menos recursos en México. *Expansion*. Recuperado de <https://expansion.mx/economia/2016/08/22/el-apagon-analogico-dejo-sin-tv-abierta-a-los-de-menos-recursos-en-mexico>
- Empresas. (2018, diciembre 17). Netflix acapara el 80.8% de clientes de streaming en México. *Expansion*. Recuperado de <https://expansion.mx/empresas/2018/12/17/netflix-acapara-el-80-8-de-clientes-de-streaming-en-mexico>
- Fadul, L. & Fernández, F. (1985). Satélites en América Latina. Síntesis de realidades y proyectos. *Telos*.
- Gonzalez, F. (2018). Estudio anual de inversión de medios 2018: cambio en digital. *Merca2.0*, 18-20.
- Hidalgo, J.(2014). *Hipermediatización cambios estructurales y presentación del yo de las generaciones mediáticas: prácticas performativas en la construcción de las constelaciones e i-identidades*

hipermediales. (Tesis doctoral). Estado de México: Universidad Anáhuac.

IFT.(2015). *Resolución mediante el cual el IFT autoriza al IPN dar acceso a su capacidad de multiprogramación*. México.

IHS Markit.(2017). *A Snapshot of Global Advertising Trends*. Londres: IHSMarkit.

IHS Markit, S. (2019). *Suscriptores a nivel mundial OTT*. UK.

Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2017). *Comunicados*. Recuperado de <http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/concluye-la-presentacion-de-ofertas-en-la-licitacion-de-148-canales-de-television-digital>

Jenkins, H. (2015). *Cultura transmedia, la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.

Levinson, P. (2015). Los principios de la evolución de los medios: la supervivencia del más apto. En C. Scolari (Ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.

Liranzo, G. F. (2017). Estructuras simbólicas. *ARQHYS*, 12

Mejía, J. (2018, marzo 14). Historia de la Publicidad: desde los Egipcios hasta la Publicidad Online + Infografía + Video [Blog]. Recuperado

de www.juancmejia.com/publicidad-en-internet-sem-ppc/historia-de-la-publicidad-evolucion-desde-los-egipcios-hasta-la-pub

Nielsen-Ibope. (2017). *Determinación de Universos*. México.

Organización de Telecomunicaciones de Iberoamérica. (2018). *Consolidación de oferta de contenidos y telecomunicaciones*. México:OTI.

Redacción. (2019, enero 30). Las marcas están dispuestas a dar más dinero por el SúperBowl. *El Economista*. Recuperado de <https://www.economista.com.mx/deportes/Las-marcas-dispuestas-a-dar-mas-dinero-por-el-Super-Bowl-20190130-0150.html>

Scolari, C. (2009). This is the end: Las interminables discusiones sobre la televisión. *La Tramadela Comunicación*, 13.

Sinclair, J. (2000). *Televisión: comunicación global y regionalización*. Barcelona: Gedisa.

Tungate, M.(2007). *El universo publicitario, una historia global de la publicidad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Toffler, A. (1997). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes.

A Presença do Jornal Nacional no Twitter: uma Análise do Tipo de Conteúdo Postado pelo Noticiário em seu Perfil Oficial

Leire Mara Bevilaqua¹

No livro *O Fim da Televisão*, Mario Carlón (2014, p. 13) aponta, como o título adianta, para o fim de uma era e pontua que “certa televisão está morrendo”. O autor ainda vai adiante: “[.] para além de considerarmos que estamos no fim de uma era ou início de um novo período, tem algo que devemos reconhecer: a televisão perdura. Continua oferecendo programas, reformulando sua programação etc.” (p. 17). Apesar de aparentemente contraditório, o que Carlón (2014) defende é que vivemos em uma era pós-TV e entre os “sintomas” desse novo momento estaria o fenômeno da televisão expandida. “Chamamos ‘televisão expandida’, essencialmente, um fenômeno derivado da especificidade da televisão (e seu reconhecimento social): o fato de que ela tem um dispositivo e linguagem própria, *a transmissão ao vivo*” (Carlón, 2014, p. 18, *grifo do autor*). Ele explica que a televisão é uma instituição emissora singular justamente por conter dois dispositivos e

1. Doutora em Comunicação – Universidade Estadual Paulista - UNESP.
Jornalista na Televisão Universitária UNESP.
E-mail: leirebevilaqua@gmail.com

linguagens básicos para enunciar os discursos: o ao vivo e o gravado. E daí viria, então, o entendimento sobre a afirmação de que “certa” televisão está morrendo.

[.] há uma parte da televisão que sobrevive após o fim da televisão, que é capaz de gerar transmissões [..], sem que a Instituição Emissora perca, definitivamente, seu lugar. Trata-se da transmissão ao vivo articulada com certos acontecimentos sociais relevantes (transmissões de eventos esportivos, cerimônias do mundo espetáculo ou político etc). Essas transmissões que, na verdade, são os principais discursos massivos gerados na história, não apenas seguem sendo massivas após o fim da televisão, mas também são captadas pelos sujeitos que as recebem por meio de outros dispositivos midiáticos (telefones, celulares, notebooks etc.), e mídias (como o YouTube, Terra etc), no mesmo momento em que a televisão os emite criando, assim, um cenário de “televisão expandida”, no qual, ao contrário do processo mais típico da situação “fim da televisão”, em que o consumo programa a recepção, *a emissão continua programando a recepção*. São transmissões que nos obrigam a reconhecer a vigência da televisão e da Instituição Emissora no cenário pós-TV e que possibilitam, portanto, um tipo específico de “narrativa transmídia”. (Carlón, 2014, pp. 19-20, *grifos do autor*).

Assim, o que o autor faz é colocar o “fim da televisão” como parte da crise dos meios massivos. “Esse sistema entrou em sua fase final porque foi dominado pelo surgimento de um novo sistema de midiatisação e de práticas sociais, de diferentes características” (Carlón, 2014, p. 26). O que, segundo ele, aponta não para o desaparecimento desses meios, mas sim para o fim de seu modo de funcionamento característico.

Não é o posicionamento teórico adotado por Toby Miller na mesma obra e também no livro *A TV em Transição*. Para esse autor, a televisão não está acabando ou morrendo, está em transformação, em transição. “Imaginar a Internet em oposição à televisão é bobagem; ao contrário,

ela é apenas mais uma forma de enviar e receber a televisão. E a TV está se tornando mais popular, não menos” (Miller, 2009, p. 22). O autor oferece, inclusive, alguns exemplos dessa transformação. Um deles é referente à campanha eleitoral do ex-presidente norte-americano Barack Obama, em 2008. Segundo ele, na aclamada “eleição da internet”, a equipe do democrata alocou a maior parte do dinheiro da campanha e também dos esforços do candidato na televisão. “A tevê estava em marcha, não em retirada: na noite da eleição, a CNN ganhou 109% mais telespectadores em comparação à mesma noite, quatro anos atrás” (Miller, 2009, p. 20). Mas, o autor não deixa de reconhecer as transformações de ordem histórica e conjuntural pelas quais o meio vem passando, no que diz respeito à ampliação da oferta de gêneros específicos na tevê a cabo e à publicidade. Ainda assim acredita que “[.] o alcance da televisão está aumentando, a sua flexibilidade está se desenvolvendo, a sua popularidade está crescendo; e a sua capacidade de influenciar e incorporar mídias mais antigas e mais novas é indiscutível. A TV não está morta, ela está mudando” (Miller, 2009, p. 24).

É a mesma orientação adotada por Orozco Gómez (2014, p. 101) ao conceituar o televisivo. Considerado um espaço de negociação entre a tela e o público, ou seja, o local “[.] onde se realiza um mútuo reconhecimento do público frente à tela e desta frente ao público”, para o autor, ele vem passando por transformações que não colocam fim a esse contrato, mas dão início a um novo, com outros tipos de reconhecimento e comportamento do telespectador nos cenários digitais.

Isso não é um mero adjetivo ou característica, mas designa um modo distinto de ser da TV e de invadir o cenário midiático e social e, especialmente, de conectar-se com o público e interpelá-lo. Eu des-

taco o televisivo como espaço de negociação entre a tela e o público e, sobretudo, de reconhecimento mútuo de certo tipo de expressão audiovisual e de situação do público, ritmo, formas de narrar histórias, de conectar imagens e tecê-las umas com as outras, assim como com os efeitos de voz e especiais. Uma espécie de amálgama linguístico-estético que soma o auditivo e o visual com o musical, tendo, no entanto, como resultado na tela frente ao público – como no “coquetel de Margarita” -, um todo diferente a partir da soma de suas partes. Um todo fascinante que convoca seu público não só intelectualmente, mas também e, principalmente, *no e a partir* do sensorial e emocional. (Orozco Gómez, 2014, p. 101, grifo do autor).

São essas características que, neste momento, possibilitam reconhecer não o fim, mas o estado de transição verificado pela televisão. E é partindo dessa visão “[.] de muitas opções de televisão e de audiências” (Orozco Gómez, 2014, p. 111), ou seja, em que “[.] coexistem antigas e novas audiências, velhos e novos contratos televisivos, assim como formas novas e antigas de assumir os novos reconhecimentos mútuos entre a TV e o público” (Orozco Gómez, 2014, p. 107) que busca-se, neste artigo, compreender como se dá a aproximação entre um dos telejornais mais representativos do país, o Jornal Nacional da Rede Globo de Televisão, e o site de rede social Twitter. E como os tipos de postagens e interações propostas na plataforma digital interferem diretamente no modo de endereçamento do noticiário, ou seja, sua forma de falar com o telespectador, seja ele ou não, um usuário do site de rede social.

1. Os Sites de Redes Sociais e a Produção Jornalística Televisiva

As transformações no jornalismo não são recentes. A chegada da televisão trouxe significativas mudanças na divulgação de notícias e chegou a colocar em cheque até mesmo a continuidade do rádio e do

jornal impresso. Com a internet e, mais recentemente, os sites de redes sociais, não foi diferente. Segundo Siqueira e Vizeu (2014, p. 54), vive-se “[.] o momento da portabilidade, mobilidade e interatividade digital” e o principal impulsionador do processo é o celular. Não é o único, mas é um grande facilitador, uma vez que é capaz de receber, transmitir e armazenar conteúdos diversos, além de fotografar, filmar e enviar mensagens de texto. Permite ao seu portador uma postura mais ativa, que intercala papéis de receptor, transmissor e até de fonte de informação. Foi esse cenário, combinado à queda de audiência nos principais telejornais, que impulsionaram as emissoras brasileiras a um

[.] esforço duplo em busca de agregar o território simbólico da *web* ao do telejornal e, assim, acomodar o telejornal no ciberespaço. Nessa ação comunicativa, o telejornal passou a considerar o telespectador como um cidadão digital, ou seja, com habilidades para acessar o ciberespaço e nele decidir sobre como se informar. Nas emissoras televisivas abertas diárias, os telejornais convidam, remetem e o estimulam a se informar pela *web* como uma forma de ampliar, no ciberespaço, o território de emissão e hegemonia do texto telejornalístico. (Renault, 2014, p. 265, grifo da autora).

Com a criação e popularização dos sites de redes sociais, ocorrem mudanças significativas nos âmbitos de produção, distribuição, consumo e feedback das notícias. Segundo Cajazeira (2014, p. 241) “[.] os programas jornalísticos organizam as suas informações através do recurso da imagem do apresentador e da notícia, através da tela, que se endereça diretamente à audiência na interface da plataforma”. Os dois modelos sofreram interferências a partir dos sites de redes sociais. O apresentador de telejornal, por exemplo, tornou-se mais próximo da audiência por meio dos perfis oficiais e pessoais. Teve a sua rotina e

os bastidores de seu trabalho tornados públicos. O mesmo se deu em relação aos repórteres que vão a campo. Antes mesmo da reportagem ser exibida, os telespectadores que acompanham esses profissionais por meio de diferentes plataformas já conseguem ter amostras do trabalho que eles desenvolvem. Os telespectadores, que antes só tinham contato com esses profissionais a partir da tela da televisão, passaram a experimentar outro tipo de convivência, com a interação a partir de comentários e outras ações permitidas a partir das diferentes plataformas, como curtir postagens, comentar e compartilhar.

Assim, além da informalização do apresentador/repórter, da atozização do repórter, também a própria discussão acerca do fazer jornalístico deixa de ser algo rigidamente escondido para se tornar parte do programa. O telespectador passa a vivenciar esse processo produtivo, que é explicitado ao se tornar conteúdo do telejornal, experimentando até mesmo os dilemas concernentes às necessárias decisões e atitudes, por vezes, difíceis que envolvem as práticas jornalísticas. (Piccinin & Sgorla, 2015, p. 288).

Com as notícias, o impacto se deu a partir das facilidades de acesso, produção e compartilhamento de sons e imagens.

A web pela sua rapidez e linha editorial aberta (pois, recebe tudo aparentemente sem filtros) destituiu a televisão do seu papel onipotente de ser o único veículo de comunicação que detinha o poder de **exibir imagens dos acontecimentos do mundo ao vivo e em tempo real de sua ocorrência**. Este novo *status* da *internet* impõe um novo pensar produtivo para o telejornalismo visto que os motivos que levam o telespectador a assistir televisão, a acompanhar os telejornais na televisão estão mudando. (Emerim, 2015, p. 221, grifo da autora).

Imagens e depoimentos que normalmente não entrariam em um telejornal, por exemplo, pela instantaneidade e dificuldade das equipes em chegar ao local dos fatos, agora são possíveis. Os sites de redes sociais se tornaram fonte para os telejornais e são creditados como tal na exibição das notícias. Postagens feitas nessas plataformas por personalidades representativas da política, da economia, entre outras áreas, são lidas integralmente nos noticiários quando não existe a possibilidade de entrevista. Torna-se, cada vez mais evidente, o monitoramento dos sites de redes sociais pelos profissionais envolvidos com a produção de um noticiário. Há uma busca constante por esse tipo de conteúdo como forma de demonstrar atualidade e até credibilidade em relação aos assuntos mais atuais. Mas o papel do jornalista ainda é fundamental no que diz respeito aos critérios do que segue ou não para a exibição. “É preciso a interferência do jornalista para que as informações e imagens captadas sejam recontextualizadas e transformadas em notícias dentro do telejornal, ganhando assim a credibilidade e o aval emprestados pelo veículo jornalístico e pelo profissional de comunicação” (Siqueira & Vizeu, 2014, p. 57). No que diz respeito ao incentivo dos telespectadores para o contínuo envio de informações, os apresentadores são as principais figuras impulsionadoras. Vem deles o pedido para essa participação, que não deixa de estar limitada à linha editorial do noticiário, mas ainda assim já é maior que nos últimos anos.

Na distribuição, algumas emissoras entenderam a necessidade não só de replicar o conteúdo de reportagens e outros materiais em seus perfis oficiais nos sites de redes sociais, como também oferecer a transmissão ao vivo nessas plataformas dos noticiários. Mas, ainda são restritas as

experiências de produção de conteúdos exclusivos para essas plataformas. Percebe-se, com isso, que

[.] a narrativa empregada pelos telejornais busca intensificar a relação dos telespectadores com o noticiário em TV e a colaborar com a audiência convergida. Isso porque, mesmo quando se encerra a edição na TV, o público tem a possibilidade de manter-se conectado com o programa, por meio das atualizações das notícias no seu perfil nas Redes Sociais, na Internet. Com isso, fica evidente o intuito das emissoras em manter a ligação continuada com o público por outros canais de comunicação. (Cajazeira, 2014, p. 253).

Essa prática, segundo o autor, não deixa de impor um sistema contínuo de produção e atualização de notícias e, dessa maneira, passa a depender de um telespectador sempre conectado à internet para consumir por meio dos diferentes espaços midiáticos. “Em tese, as emissoras de TV estão fazendo o que sempre fizeram: representando, construindo e rearrumando o cotidiano, mas em melhores condições técnicas e tecnológicas no contexto contemporâneo” (Cajazeira, 2014, p. 254).

O telespectador que utiliza os sites de redes sociais, por sua vez, além de poder participar com o envio de conteúdos e interagir com o telejornal a partir das plataformas e recursos disponíveis, passa a fazer parte de um fragmento da audiência de televisão classificada por Cajazeira (2014) como o público da TV Social. Buscou-se em Fechine (2017) o recorte para o entendimento do conceito de TV Social. A autora parte de definições amplas e chega à formulação de TV Social como

[.] prática interacional fundada numa conversação em rede e em ato em torno de conteúdos televisivos por meio de plataformas/tecnologias interativas, atreladas a estratégias das indústrias televisiva e/ou de desenvolvimento de softwares, capazes de proporcionar a

experiência de assistir junto a algo, a partir de um modo de presença produzido pelo compartilhamento desses conteúdos em uma mesma temporalidade. (Fechine, 2017, p. 85).

Assim, o que Cajazeira (2014) aponta é um retorno à maneira compartilhada de ver televisão e, em decorrência, os telejornais. Logo que surgiu, a televisão ocupava o espaço central, a sala de estar de uma residência. As trocas em relação ao que se assistia eram feitas no momento exato e presencial da transmissão. Com o avanço da tecnologia, o barateamento dos aparelhos de televisão e mudanças na rotina de vida das pessoas, esse momento foi se tornando cada vez mais individualizado. Agora, ele é retomado a partir dos sites de redes sociais. Como apontou Fechine (2017) ao delimitar o conceito, a prática da TV Social parte da conversação em rede sobre determinados conteúdos exibidos na TV, entre eles as notícias dos telejornais, a partir de plataformas interativas, os sites de redes sociais, em uma mesma temporalidade, ou seja, juntos, no instante da exibição, ainda que a partir de diferentes localidades. Essa possibilidade ampliou a voz do telespectador em relação ao telejornal. Se antes os comentários ficavam restritos a poucos pares que dividiam com ele a transmissão, hoje, não há limites. O compartilhamento de opiniões é irrestrito. Pode chegar a qualquer pessoa que esteja conectada na mesma plataforma no mesmo momento. E, mais, pode chegar instantaneamente aos produtores do noticiário, algo antes impensado. Tanto que essas trocas a partir dos sites de redes sociais passaram a impactar as transmissões ao vivo, no que diz respeito ao questionamento de determinadas posições adotadas pelos noticiários e até mesmo em relação a erros de informação. Para Finger e Souza (2012, p. 387), é o “[.] empoderamento do telespectador que pelo que

diz leva outros a mudarem de canal e até ligar a TV para compreender o que está sendo comentado e discutido”. Em um cenário de constante e completa reconfiguração,

O desafio do telejornalismo é tornar-se um produto diferenciado dentre os vários formatos informativos que estão disponíveis para o público da atualidade. A produção de conteúdos que valorizem a matéria-prima do jornalismo, a informação, em diferentes suportes, tem sido um desafio para os profissionais da área. Para a televisão, acostumada a emitir seus produtos de forma massiva, na relação de um para todos, a necessidade de se redesenhar é emergente, pois o paradigma em vigência mudou. (Silva e Rocha, 2010, p. 212).

2. O Jornal Nacional no Twitter

Diante desse cenário, o Jornal Nacional da Rede Globo de Televisão, um dos telejornais brasileiros há mais tempo no ar, não ficaria à margem das transformações. E em razão de sua relevância enquanto instituição social (Williams, 2016), foi o objeto escolhido para esta análise.

Antes de prosseguir, porém, é importante compreender que o objetivo desta análise é identificar o recente modo de endereçamento do Jornal Nacional, tendo como base o tipo de conteúdo que o noticiário tem divulgado a partir de seu perfil oficial no Twitter. Esta pesquisadora entende que o modo de endereçamento dos telejornais, definido por Gomes (2011, p. 36) como o “[.] modo como um determinado programa se relaciona com a sua audiência a partir da construção de um estilo, que o identifica e que o diferencia dos demais”, já não se constrói mais simplesmente pela relação estabelecida entre a televisão e o público. Passa também pelas relações a partir dos sites de redes sociais, em

especial o Twitter. Nesse sentido, a pesquisadora, ao investigar o tipo de conteúdo postado pelo noticiário nessa plataforma, faz uso de um operador de análise do modo de endereçamento também definido por Gomes (2011), o do contexto comunicativo. Esse operador de análise compreende tanto o emissor quanto o receptor e as circunstâncias espaciais e temporais em que se dão o processo comunicativo, ou seja, “[.] os modos como os emissores se apresentam, como representam seus receptores e como situam uns e outros em uma situação comunicativa concreta” (Gomes, 2011, p. 39).

2.1 O Primeiro Período de Análise

Para identificar como o Jornal Nacional se endereçava aos usuários, seus seguidores ou não no Twitter, foram coletadas as postagens no intervalo de 05 de junho a 05 de dezembro de 2015 feitas por ele na plataforma. Nesse período, foram identificados 3 tipos de postagens principais: vídeos, que apresentavam os destaques da edição do dia, feitos por um dos apresentadores, porém sem um formato padrão e sem regularidade de postagem; fotos dos apresentadores para marcar o início do telejornal na televisão, postadas todos os dias às 20h30, horário de início da transmissão; e, após a exibição ao vivo na televisão, a postagem do conteúdo do telejornal, contendo um texto explicativo com uma imagem e o link redirecionando para o site do telejornal.

O segundo tipo de postagem, as fotos dos apresentadores do JN, foi o que mais chamou a atenção. Dos 161 dias de telejornal analisados, em apenas 7 elas não foram encontradas. Portanto, decidiu-se partir para uma observação mais atenta sobre a mensagem transmitida por essas imagens aos usuários do site de rede social. De acordo com a

disposição em cena e atuação² dos jornalistas nas 154 fotos obtidas no recorte temporal, foi possível observar que elas exerciam funções pré-determinadas segundo o modo de endereçamento do noticiário. Sendo assim, optou-se por excluir as fotos posadas na bancada que tinham o intuito apenas de marcar o início do telejornal, ao todo 90 imagens, uma vez que a elas não cabia nenhum tipo de interpretação a não ser o que estava posto: 2 apresentadores posicionados na bancada aguardando a entrada no ar. As 64 fotos restantes foram avaliadas e agrupadas de acordo com o grau de repetição e o que representavam. Para isso, foram definidas 5 categorias, a saber: a desconstrução da bancada (12 fotos), apresentadores atores (10 fotos), bastidores (25 fotos), selfies (14 fotos) e linguagem das redes sociais (3 fotos).



Figura 1. Imagens da categoria desconstrução da bancada. Perfil oficial do Jornal Nacional no Twitter, 2015.

2. A pesquisadora optou por utilizar aqui o substantivo derivado do verbo atuar por considerar que, em determinadas imagens, os apresentadores, de fato, interpretam ou simulam situações.

Na primeira categoria, a desconstrução da bancada, são comuns as fotos em que os apresentadores são posicionados de forma descontraída nesse que foi, por muitos anos, o símbolo máximo e o local de realização do telejornalismo. No caso do Jornal Nacional, só recentemente, em 2015, a bancada passou a ser explorada de forma diferente nos cenários. Portanto, quando postadas, as imagens dos apresentadores em situações inusitadas demonstravam que a barreira física que os separava dos telespectadores já não existia mais. Que eles estão mais presentes do que nunca na vida de quem os assiste ou os acompanha pelos sites de redes sociais. Quando seria possível, por exemplo, ver imagens de uma apresentadora terminando de se maquiar na bancada, retirando os pelos da blusa, ou ainda tomando um chá minutos antes da entrada ao vivo, ainda que em situações simuladas. Graças às tentativas do telejornal de se fazer mais presente nos sites de redes sociais, agora é.

A segunda categoria identificada é a dos apresentadores atores. Diferentemente dos primórdios do telejornalismo, quando a função do apresentador estava mais próxima da do locutor, que se limitava à leitura das notícias em uma performance mais próxima ao estilo radiofônico, hoje o que se observa são apresentadores âncoras, mais participativos, que acompanham a rotina produtiva e imprimem uma marca segundo os padrões exigidos pela emissora. Mas, além dessa mudança na função desempenhada, há também, segundo Fachine (2008), grandes transformações nas posturas e nos perfis dos apresentadores.

Hoje, é cada vez mais fácil apontar apresentadores de telejornal que esbravejam contra os políticos ou criticam duramente as instituições cobrando “soluções” em nome do “povo”, evidenciando com clareza posturas ideológicas. Há ainda outros que, assumindo um estilo mais descontraído, fazem brincadeiras com a equipe ou com o próprio

espectador, revelam situações de seu cotidiano (a reação que tiveram com a vacina da gripe, por exemplo), comportamentos privados (o que faz quando está de folga, por exemplo) e gostos individuais (o time pelo qual torce, por exemplo) em meio aos comentários feitos às reportagens apresentadas pelo telejornal. (Fechine, 2008, p. 69).

No caso do objeto deste estudo, os atuais apresentadores, William Bonner e Renata Vasconcellos, vêm adotando um perfil menos formal durante a transmissão. Estão relacionados mais ao segundo grupo apresentado acima por Fechine (2008), que compartilha situações do cotidiano, gostos individuais e até comportamentos privados. No entanto, o que se observa é que essas situações ainda acontecem pouco durante o noticiário. São mais comuns por meio das imagens postadas nos sites de redes sociais, uma tentativa de criar identificação com os usuários. Um exemplo é a imagem em que Bonner e Renata brincam que ela está recebendo uma ligação minutos antes da entrada ao vivo. Em outro momento do editor-chefe com Sandra Annenberg, substituta de Renata Vasconcellos, a postos para o início do telejornal, ela aponta para um machucado na mão do apresentador. Junto com a foto, foi postada a seguinte frase: “Um pequeno acidente na corrida matinal, mas já está tudo resolvido. Boa noite! O #JN tá no ar!”. São situações, muitas vezes, criadas ou então adaptadas da rotina, por isso a categorização que pressupõe uma atuação. Elas sugerem certa informalidade, descontração e até humor por parte dos apresentadores que são normalmente vistos em um contexto bem mais sério pelos telespectadores, durante a transmissão.



Figura 2. Imagens da categoria apresentadores personagens. Perfil oficial do Jornal Nacional no Twitter, 2015.

Outra categoria importante são as imagens que retratam os bastidores da notícia. Para Gomes (2005) é decisiva a forma como as emissoras lidam com os recursos à disposição do jornalismo: “[...] o modo como exibem para o telespectador o trabalho necessário para fazer a notícia são fortes componentes da credibilidade do programa/da emissora e importante dispositivo de atribuição de autenticidade” (Gomes, 2005, p. 5).

Além da credibilidade no que é noticiado, observa-se que, no caso do Jornal Nacional, a exibição de etapas do processo de produção da notícia e de preparação dos apresentadores funciona como elemento de aproximação. Um convite para o público dos sites de redes sociais participar dessa rotina e se interessar por ela.



Figura 3. Imagens da categoria bastidores. Perfil oficial do Jornal Nacional no Twitter, 2015.

Ainda sobre as mudanças na rotina e no perfil dos apresentadores, foram introduzidas as produções de selfies, autorretratos que mostram os jornalistas em seu local de trabalho. Uma adaptação típica dos sites de redes sociais para o ambiente profissional que tem justamente o objetivo de simular o ambiente das redes e gerar identificação.



Figura 4. Imagens da categoria selfies. Perfil oficial do Jornal Nacional no Twitter, 2015.

Com o advento dos sites de redes sociais, os jornalistas também precisaram se adaptar a uma nova linguagem. Isso porque a popularização das redes e o seu uso foram incorporados nas práticas cotidianas de comunicação (Recuero, 2014). Significa dizer que os profissionais de comunicação que pretendem lidar com o público dos sites de redes sociais precisam aprender os sentidos e convenções adotados para serem reconhecidos e aceitos como parte integrante desse grupo. É por esse motivo que vemos, novamente, os apresentadores do Jornal Nacional adotarem esse processo de mudança também por meio das fotos postadas no perfil do JN no Twitter.



Figura 5. Imagens da categoria linguagem da rede social. Perfil do Jornal Nacional no Twitter, 2015.

2.2 A Segunda Etapa de Observação

Após a observação inicial acima descrita, foi realizado um segundo período análise entre 11 de junho e 16 de julho de 2018, que correspondeu à cobertura especial que o noticiário fez da Copa do Mundo de Futebol na Rússia. Definiu-se, novamente, pelo acompanhamento

diário da página e registro de todo o conteúdo postado pela equipe do noticiário, bem como as interações surgidas a partir dele, para verificar possíveis mudanças. Constatou-se que os registros fotográficos, segundo as categorias acima listadas, foram mantidos para marcar, no Twitter, o início da transmissão do telejornal na televisão. Também permaneceram ativas as postagens dos conteúdos do telejornal: um pequeno texto, uma imagem representativa da reportagem e o link direcionando para o site, após a veiculação na televisão. Em muitas situações as postagens se deram no fim da noite, no início ou ao longo do dia seguinte, com poucos registros de interações (comentários, compartilhamentos e curtidas), com exceção das postagens que continham vídeos com trechos de reportagens, passagens ou conteúdos próprios para a postagem no Twitter nesse formato³. A mudança significativa ficou por conta dos vídeos com os destaques da edição. Além de diários e com um formato definido, gravado por um dos apresentadores do telejornal⁴, direto da bancada, eles passaram a ser postados antes das fotografias, como a primeira postagem do telejornal no dia, o que conferiu destaque a esse material e um número significativo de visualizações, como pode ser conferido a seguir.

-
3. O detalhamento dessas informações está disponível na tese de doutorado da autora: *Telejornalismo e sites de redes sociais: um estudo sobre as mudanças recentes no modo de endereçamento do Jornal Nacional* (2019), disponível para consulta em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/182381>. Acesso em: 31/08/2019.
 4. Durante o período analisado, a maior parte dos vídeos foi feita por William Bonner, com exceção de 4 edições aos sábados em que foi substituído por César Tralli, Chico Pinheiro e Alexandre Garcia.

Chamadas em vídeo	Respostas	Compartilhamentos	Curtidas	Visualizações	Fotos	Respostas	Compartilhamentos	Curtidas
11/06/2018	24	21	166	5.048	11/06/2018	79	23	357
12/06/2018	16	13	111	3.762	12/06/2018	66	23	297
13/06/2018	15	9	90	3.553	13/06/2018	41	23	390
14/06/2018	32	15	184	6.161	14/06/2018	56	22	369
15/06/2018	20	23	273	8.420	15/06/2018	41	26	441
16/06/2018	27	25	224	7.778	16/06/2018	4	21	342
18/06/2018	22	13	137	4.658	18/06/2018	54	12	278
19/06/2018	24	12	147	4.822	19/06/2018	64	24	450
20/06/2018	42	18	160	4.749	20/06/2018	65	21	398
21/06/2018	12	14	128	4.064	21/06/2018	99	35	839
22/06/2018	13	13	197	4.094	22/06/2018	22	23	250
23/06/2018	7	12	161	5.105	23/06/2018	32	28	325
25/06/2018	11	13	84	3.581	25/06/2018	55	23	408
26/06/2018	18	15	146	4.094	26/06/2018	30	17	445
27/06/2018	20	27	228	5.551	27/06/2018	33	30	443
28/06/2018	16	12	113	4.239	28/06/2018	73	18	523
29/06/2018	12	17	187	4.419	29/06/2018	44	28	554
30/06/2018	6	10	116	4.839	30/06/2018	51	19	491
02/07/2018	8	10	168	6.550	02/07/2018	51	39	963
03/07/2018	38	80	330	9.959	03/07/2018	37	21	348
04/07/2018	11	12	131	4.376	04/07/2018	40	22	380
05/07/2018	5	12	88	3.206	05/07/2018	22	18	376
06/07/2018	44	28	437	12.500	06/07/2018	79	74	1.100
07/07/2018	10	25	239	8.626	07/07/2018	31	13	289
09/07/2018	17	19	287	8.213	09/07/2018	55	19	382
10/07/2018	22	11	191	6.290	10/07/2018	85	24	439
11/07/2018	8	17	158	4.383	11/07/2018	79	17	392
12/07/2018	17	22	198	6.627	12/07/2018	42	18	360
13/07/2018	27	28	200	6.704	13/07/2018	35	28	542
14/07/2018	30	12	273	15.100	14/07/2018	83	32	671
16/07/2018	37	81	389	12.100	16/07/2018	28	14	243

Figura 6. Dados das chamadas em vídeo e fotos postadas no Twitter durante a Copa⁵. Elaborado pela autora.

Apesar de parecidos esteticamente com os vídeos de destaque veiculados na televisão momentos antes da exibição do telejornal ao vivo, no Twitter, eles ganharam características próprias, uma adaptação ao perfil do público desse site. O primeiro ponto a ser observado é que o vídeo com os destaques do dia é gravado na bancada, o “[.] elemento simbólico de conformação do lugar autorizado para a fala daquele que, de modo mais explícito, representa o sujeito enunciador: o apresenta-

5. As informações apresentadas na tabela foram coletadas pela pesquisadora no dia em que os materiais foram postados. A primeira tabela apresenta os dados diários dos vídeos com o destaque da edição. E a segunda os dados referentes às fotos diárias postadas no perfil oficial do JN no Twitter para marcar o início da transmissão do noticiário na televisão.

dor” (Gutmann, 2012, p. 106). Como já discutido no tópico anterior e ao longo deste, o contexto da bancada é importante porque reforça a posição maior de autoridade no processo comunicativo e posiciona o interlocutor. “Assim, se de um lado temos o sujeito detentor de conhecimento (a autoridade), do outro temos o sujeito ávido por informações. E é a partir desse pacto tácito que se configuram os atos conversacionais propostos pelos telejornais” (Gutmann, 2012, p. 106). Isso, porém, é o que se via na televisão. Ainda que gravado na bancada, o vídeo de destaques do Jornal Nacional para o Twitter busca, se não modificar, flexibilizar esse pacto. E principalmente a partir da linguagem utilizada. Com um texto mais informal e dialogado, a tentativa de William Bonner é romper a barreira imposta pela bancada entre quem detém o conteúdo e quem espera por informações. Uma vez que grande parte dos usuários do Twitter já tiveram acesso às notícias pela internet, o apresentador ressalta isso em muitos dos vídeos e convoca esse usuário a ampliar sua visão sobre o assunto no telejornal. Assim como nos registros fotográficos da categoria desconstrução da bancada, apresentados no tópico anterior, aqui, é o texto que por meio da informalidade busca estar mais próximo da realidade desse público. A seguir, alguns trechos desses vídeos demonstram claramente os recursos empregados⁶.

21/06 - William Bonner: [...] Ao vivo da Rússia, toda a apresentação do JN, com, claro, os argentinos se complicando muito nessa derrota de 3 a zero para a Croácia hoje. Junto com a França, a Croácia está classificada para as oitavas de final. Lionel Messi teve um apagão. O goleiro argentino teve uma falha horrível. E o resultado é que a

6. As transcrições a seguir foram feitas a partir dos vídeos postados no perfil oficial do Jornal Nacional no Twitter.

Argentina tá numa dificuldade enorme de permanecer nessa copa. Enorme! [.]

26/06 - William Bonner: E aí? Até a geladeira da sua casa sabe que o Brasil precisa de um empate amanhã com a Sérvia para se manter na copa do mundo. Tá bom. Mas e depois disso? O Jornal Nacional vai mostrar todas as possibilidades de futuros confrontos da seleção. [.]

28/06 - William Bonner: Você que tem plano de saúde fica ligado porque tem novas regras entrando em vigor. O Jornal Nacional vai mostrar tudo o que mudou esta noite. [.]

06/07 - William Bonner: 2 a 1 para a Bélgica. Fazer o quê. O Brasil entrou para o grupo dos eliminados. Mas tá em companhia da Alemanha, da Argentina, da Espanha, de Portugal e das outras seleções que foram saindo ao longo do torneio. Jogo tá jogado, e com a adrenalina mais baixa o Jornal Nacional vai mostrar como foi que isso aconteceu. [.] E mais: os nossos repórteres na Tailândia relatam como a morte de um mergulhador abalou a equipe de salvamento daqueles meninos que estão presos na caverna. É um drama que o mundo inteiro está acompanhando com muita aflição. [.]

09/07 - William Bonner: Olá! O Jornal Nacional acompanhou hoje mais um dia de resgate daqueles meninos que estão presos na caverna da Tailândia. O mundo inteiro tá de olho nisso. Oito desses garotos já estão no hospital recebendo tratamento. Faltam agora mais quatro meninos e o instrutor deles. Você vai saber também qual é a pauta de votações no congresso nacional que dá calafrios nos economistas mais preocupados com a saúde financeira do país, da União. [.]

13/07- William Bonner: Deixa eu destacar aqui alguns assuntos que estão hoje no Jornal Nacional. Primeiro, a greve dos caminhoneiros. Ela derrubou o setor de serviços que responde por mais de 70% da riqueza produzida anualmente no nosso país. No Jornal Nacional você vai ver o impacto disso para nossa economia. E economistas avaliam também o desastre que o congresso armou para as contas públicas pro ano que vem. E isso com o apoio de governistas. Na Inglaterra, milhares de manifestantes protestaram contra a presença

do presidente americano Donald Trump. Teve até um boneco gigante de que ele não gostou muito não. [.]

Há uma diferença, no entanto, quando os apresentadores substitutos, normalmente aos fins de semana, assumem a bancada. Nos exemplos abaixo é possível verificar que não é empregada a mesma informalidade proposta por William Bonner.

30/06 – Chico Pinheiro: Olá! Muito boa noite pra você que navega na internet. Vai ver daqui a pouco no Jornal Nacional os jogos das oitavas da copa do mundo. França e Uruguai mandam pra casa Argentina de Messi e Portugal de Cristiano Ronaldo. No primeiro jogo, entre argentinos e franceses, duas viradas de placar com sete gols marcados. E a consagração de um craque que impressiona aos 19 anos de idade. Na outra partida, o Uruguai saiu na frente mas cedeu o empate. E Cavani garantiu a vaga. O Brasil está treinando com Marcelo em campo mas ele ainda é dúvida para o jogo de segunda em Samarah. A seleção já está lá pra enfrentar o México. Os detalhes você vê daqui a pouco no Jornal Nacional. Aguarde.

14/07 – Alexandre Garcia: Você que nos acompanha pela internet vai ver logo mais no Jornal Nacional a expectativa para a decisão de amanhã entre Croácia e França. E também uma análise do desempenho das duas seleções e de seus maiores astros. E com 2 a zero sobre a Inglaterra, a Bélgica ficou em terceiro, no seu melhor desempenho em uma copa. O presidente americano Donald Trump enfrenta novos protestos na Grã-Bretanha. Em novas imagens, os meninos que estavam na caverna da Tailândia agradecem os seus salvadores. E nós vamos mostrar também o perigo das boas estradas. O Jornal Nacional vai começar às oito e meia, hora de Brasília. E depois você encontra todas as notícias no g1.com.br/jornalnacional.

O segundo ponto que merece destaque é a forma como William Bonner encerra o vídeo. Em todos os registros, ele reforça o horário do telejornal na televisão. E, em seguida, pontua que na internet o

conteúdo do noticiário pode ser acessado “a qualquer tempo”. Seguem alguns exemplos.

11/06 – William Bonner: [...] Você vai ver logo mais na televisão às oito e meia no horário de Brasília. E aqui, na internet, em qualquer tempo, em g1.com.br/jn. A gente se vê.

12/06 – William Bonner: [...] Na tv, você sabe, o Jornal Nacional é logo mais às oito e meia da noite, horário de Brasília. Aqui na internet, você encontra o tempo todo em g1.com.br/jn. A gente se vê.

20/06 – William Bonner: [...] Na televisão, começa às oito e meia da noite, no horário de Brasília, você sabe. Mas aqui na internet, a qualquer tempo em g1.com.br/jn. A gente se vê.

27/06 – William Bonner: [...] Na televisão, o JN é a partir das oito e meia da noite, horário de Brasília. Aqui na internet, a qualquer hora em g1.com.br/jn. A gente se vê.

É uma demonstração clara de como o noticiário considera, julga importante os acessos que ocorrem fora do fluxo televisivo, ou seja, fora do instante da transmissão ao vivo, e incentiva que eles ocorram: “Aqui na internet, você encontra o tempo todo em g1.com.br/jn”. A despedida neutra: “A gente se vê”, também é um reforço: independentemente da plataforma, o importante é que haja o encontro com o apresentador, o que significa o consumo do conteúdo.

Considerações Finais

Os resultados refletem claramente as ações estratégicas empenhadas pelo Jornal Nacional para se endereçar ao público como um telejornal próximo de seu público, em especial daqueles que estão presentes no

Twitter, independentemente de serem seguidores ou não do perfil oficial. Ainda que haja esse movimento na plataforma, de uma linguagem mais informal e um posicionamento mais descontraído dos apresentadores, de apresentação dos bastidores e de incentivo ao consumo de notícias por meio da internet, o telejornal, na televisão, se mantém conservador frente a interferências do público. São raros os episódios em que há o posicionamento de telespectadores e usuários do Twitter. E, quando eles ocorrem, atendem a estratégias editoriais muito bem definidas pelo noticiário.

Referências

- Cajazeira, P. E. (2014). O telejornalismo nas Redes Sociais Digitais. In A. Vizeu, E. Mello, F. Porcello, & I. Coutinho (Orgs.), *Telejornalismo em questão* (pp. 233-257). Florianópolis: Insular.
- Carlón, M. (2014). Repensando os debates anglo-saxões e latino-americanos sobre o “fim da televisão”. In M. Carlón & Y. Fachine (Orgs.), *O fim da televisão* (pp. 11-33). Rio de Janeiro: Confraria do Vento.
- Carlón, M. & Fachine, Y. (2014). *O fim da televisão*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento.
- Emerim, C. (2015). Telejornal, tecnologia e narrativa no Brasil para os próximos 65 anos. In A. Vizeu, E. Mello, F. Porcello, & I. Coutinho (Orgs.), *Telejornal e praça pública: 65 anos de telejornalismo* (pp. 207-228). Florianópolis: Insular.

- Fechine, Y. (2017). TV Social: contribuição para a delimitação do conceito. *Contracampo*, 36(1), 84-98. Recuperado de <http://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17598>
- Fechine, Y. (2008). Performance dos apresentadores dos telejornais: a construção do éthos. *Revista Famecos*, 15(36), 69-76. Recuperado de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4417/3317>
- Finger, C. & Souza, F. C. de. (2012). Uma nova forma de ver TV no sofá ou em qualquer lugar. *Revista Famecos*, 19(2), 373-389, maio/agosto. Recuperado de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12320>.
- Gomes, I. M. M. (2011). *Gêneros televisivos e modos de endereçamento no telejornalismo*. Salvador: EDUFBA.
- Gomes, I. M. M. Modo de Endereçamento no Telejornalismo do Horário Nobre Brasileiro: o Jornal Nacional, da Rede Globo de Televisão. *XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, 28. Recuperado de www.portcom.intercom.org.br/pdfs/74277217742772103772621605140235486090.pdf
- Gutmann, J. F. (2012). *Formas do telejornal. Um estudo das articulações entre valores jornalísticos e linguagem televisiva*. (Tese de Doutorado). Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, BA.
- Miller, T. (2009). A Televisão Acabou, a Televisão Virou Coisa do Passado, a Televisão Já Era. In: Freire Filho, J. (Org.), *A TV em transição: tendências de programação no Brasil e no mundo* (pp. 9-25.). Porto Alegre: Sulina.

- Orozco Gómez, G. (2014). Televisão: causa e efeito de si mesma. In M. Carlón & Y. Fechine (Orgs.), *O fim da televisão* (pp. 96-113). Rio de Janeiro: Confraria do Vento.
- Orozco Gómez, G. (2005). O telespectador frente à televisão. Uma exploração do processo de recepção televisiva. *Revista Comunicare*, 5(1)
- Piccinin, F. & Sgorla, F. (2015). “Veja como fiz e como faço” – bastidores autenticam o real no Jornal Nacional da Rede Globo de Televisão. In: Vizeu, A., Mello, E., Porcello, F., Coutinho, I. (Orgs.). (2015). *Telejornal e praça pública: 65 anos de telejornalismo*. Florianópolis: Insular, p. 277-294.
- Recuero, R. (2014). *Redes Sociais na Internet*. 2.ed. Porto Alegre: Sulina.
- Recuero, R., Bastos, M., Zago, G. (2015). *Análise de Redes para Mídia Social*. Porto Alegre: Sulina.
- Renault, L. (2014). Webtelejornalismo: o telejornalismo brasileiro em expansão para o ciberespaço no século XXI. In A. Vizeu, E. Mello, F. Porcello, & I. Coutinho (Orgs.), *Telejornal e praça pública: 65 anos de telejornalismo* (pp. 259-280). Florianópolis: Insular.
- Silva, E. de M. & Rocha, L. V. (2010). Telejornalismo e Ciberespaço: convergência de tecnologias e informação. In A. Vizeu, F. Porcello, & I. Coutinho (Orgs.), *60 anos de telejornalismo no Brasil: história análise e crítica* (pp. 197-214). Florianópolis: Insular.

Siqueira, F. C. de; Vizeu, A. (2014). Jornalismo em transformação: as escolhas dos formatos das notícias na TV. In A. Vizeu, E. Mello, F. Porcello, & I. Coutinho (Orgs.), *Telejornalismo em questão* (pp. 53-76). Florianópolis: Insular.

Williams, R. (2016). *Televisão: tecnologia e forma cultural*. São Paulo: Boitempo.

Transformación Digital Versus Transformación de Contenidos en la Televisión Peruana

Shanna Laskmi Taco-Loaiza¹

Multiplicación de pantallas, generación de contenido complementario en el entorno digital y rol activo de los consumidores inciden y determinan los productos televisivos en este periodo de transformación digital. Se trata de un proceso que implica variaciones en la forma de vida de la sociedad, que debido a la introducción de nuevas herramientas supone educación tanto a nivel técnico, es decir el cómo utilizarlas, como a nivel reflexivo, para qué utilizarlas. La alfabetización digital es imprescindible para sacarle el máximo provecho a estos instrumentos, pero esta no se debe desligar de una evaluación de calidad de aquello que se consume. Cabe resaltar que por alfabetización digital se entiende el proceso de adquisición de conocimientos a nivel operativo; mientras que al mencionar «calidad de contenidos», se hace referencia a un proceso de evaluación que si bien no tiene criterios únicos y delimitados para su definición, se trata de una apreciación necesaria al momento de seleccionar los contenidos que consumimos.

1. Estudiante de pregrado de Comunicación Social en la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
Miembro del Grupo de Investigación MediaLab UNMSM.
E-mail: shanna.taco@unmsm.edu.pe

Transformación y Alfabetización Digital

Por transformación digital se entiende el proceso de desarrollo tecnológico que implica una reorganización de datos con base en la lógica que requiera cada uno de los nuevos medios o soportes, multiplicados gracias a la digitalización, todo ello vinculado a la obtención de nuevas formas de conocimiento. La tecnología digital integra todas las funciones de la tecnología analógica previa, lo que varía es la forma de transmitir las señales, ahora digitalizadas. Esta variación trae consigo el empleo de infraestructuras de transporte de Internet (Sacristán, 2018).

Slotnisky (2016) afirma que esta transformación involucra el aprovechamiento de datos de diversas fuentes para convertirlos en conocimientos, este proceso tiene una implicancia en las nuevas formas de interactuar de las personas, pues las herramientas digitales están ahora presentes en una diversidad de tareas; este proceso no está sólo basado en la tecnología, sino en las personas, quienes hacen uso de ellas: las tecnologías pierden relevancia si no hay personas idóneas para interpretarlas o consumidores aptos para utilizarlas.

Es aquí donde entra el concepto de alfabetización digital, pues un uso y comprensión crítica de las tecnologías, que acompañe a la habilidad de comunicación de contenidos digitales es imprescindible (Martínez et al., 2013). La introducción del sistema digital tiene efecto en diferentes ámbitos del conocimiento, es así que Oyarce (2019) desde el ámbito literario asegura que los nuevos mecanismos de organización de ideas proporcionan novedosas funcionalidades que alteran las formas tradicionales de disposición lineal del texto, esto último encuentra su

equivalente en el campo televisivo, en tanto alteración de la forma de transmisión unilateral de contenidos.

Transformación Digital en el Ámbito Televisivo

En el ámbito televisivo es la forma unidireccional de transmisión la que ha variado con la llegada de la tecnología digital; si antes se hablaba de consumidores pasivos, quienes estaban sujetos a las decisiones del programador, ahora estos han tomado un rol activo en las plataformas *streaming*: se trata de un nuevo “ecosistema televisivo digital” (Sacristán 2018). Este ecosistema se caracteriza por la universalización de contenidos a través del Internet. El *streaming* posibilita la visualización de archivos multimedia a través de la red sin necesidad de descargarlos, pues este funciona estructurando la información en pequeños paquetes que son almacenadas en el ordenador solo el tiempo necesario para su reproducción (Jova Rodríguez, Bradshaw Gonzalez, & Despaigne Reyes, 2015) . La introducción del *streaming* no significó la eliminación del consumo de la programación televisiva de carácter unidireccional, sino una diversificación a través de múltiples plataformas, pantallas y usos en el que los usuarios adoptan diversos papeles, Castells (como citado en Campos-Freire, Yaguache, & Ulloa, 2017) habla de personas convertidas en receptores, productores, emisores y redifusores de autocomunicación.

A partir de lo mencionado, al hablar de transformación en el ámbito televisivo se debe separar dos campos diferenciado en los que la digitalización se ha introducido. Primero, el nuevo campo televisivo digital ubicado en las plataformas de Internet y, segundo, la señal de la televisión tradicional digitalizada con la llegada de la Televisión

Digital Terrestre (TDT). Según el portal web del Ministerio de Transportes y Comunicaciones peruano, la TDT permite el acceso gratuito a una mejor calidad de imagen, sonido y variedad de canales de señal abierta.

En resumidas cuentas, al hablar de digitalización televisiva se puede diferenciar dos fenómenos: uno, que se denominará “la televisión multiplicada” y dos, “la televisión de señal renovada: TDT”. Con el primero, se hace referencia la generación de nuevo contenido audiovisual vinculado a la programación, no el mismo, colgado en las plataformas digitales como página web o redes sociales; en cambio con el segundo se hace referencia al mismo contenido pero transmitido con señal digital. A continuación un cuadro comparativo.

Tabla 1
Cuadro comparativo entre televisión multiplicada y televisión de señal renovada

La televisión multiplicada	La televisión de señal renovada: TDT
Común: uso de tecnología digital	
Contenido en vivo:	
Necesita acceso a Internet	No necesita acceso a Internet
Depende el Internet	Acceso gratuito
Soportes para acceder al contenido: televisión, tablet, celular, laptop, pc. *Es necesario que cada uno de estos soportes tenga acceso a internet	Soportes para acceder al contenido: televisor, tablet, celular, laptop, pc. *Es necesario contar con un sintonizador digital.

Contenidos o herramientas adicionales	
<p>Los sitios web de los canales de televisión, aparte de ofrecer la opción para ver su programación en vivo, ofrecen una variedad de contenidos, que tienen la característica de la concisión, vinculados a sus programas:</p> <p>Noticias</p> <p>Entrevistas a sus personajes</p> <p>Videos exclusivos que no fueron transmitidos en vivo (detrás de cámaras)</p> <p>Videos adelantos de sus programas, etc.</p> <p>Asimismo, las redes sociales de los canales de televisión brindan contenido similar al del sitio web, claro que formatos adaptados a cada red.</p> <p>Tanto sitio web como redes sociales cuentan con material elaborado de manera exclusiva para estas plataformas, afín a su programación.</p>	<p>“La TDT tiene la posibilidad de brindar muchos servicios adicionales: señales de radio, servicios interactivos, guía electrónica de programas (EPGs- Electronic Program Guides), servicios públicos (tráfico, aeropuertos y meteorología). La TDT también tiene la posibilidad de transmitir alertas de emergencias, capacidad que se conoce como EWBS (Sistema de Transmisión de Advertencia de Emergencia) o sistema de alertas de emergencias por radiodifusión.” (MTC Perú, s.f.)</p>

Elaboración propia

¿Intermedialidad, Re-Mediación o Ambos?

En el concepto intermedialidad se enfatiza el aspecto de la «interacción», del «efecto mutuo», se trata de una correlación entre diferentes medios que origina una redefinición de estos (Chapple, 2008). Cubillo (2013) hace referencia a la formación de un espacio de diálogo entre las prácticas significantes, o procesos artísticos culturales, y los medios tecnológicos. Esta autora añade dos precisiones: primero, que se debe diferenciar entre medios tradicionales

y medios asociados a formatos digitales; y segundo, el hecho de que diferentes autores empleen el término “re-mediación” para referirse a la transformación de un medio en otro, de manera especial cuando un medio analógico se transforma en un medio digital pero continúa transmitiendo información similar.

Este término es utilizado en diversas áreas del conocimiento, así Irina Rajewsky habla de intermedialidad tanto en el campo literario como en el comunicacional, esta autora diferencia tres tipos de fenómenos intermediales: primero, cambio de un medio a otro, por ejemplo la adaptación fílmica de una novela; segundo, la combinación de medios, por ejemplo el uso de fotografías en la novela y; tercero, la referencialidad intermedia que es la referencia a uno o más medios a partir de la materialidad y recursos semióticos de un medio determinado (Prieto, 2017). Por otro lado, Herlinghaus (2002) define intermedialidad de la siguiente manera:

...entendemos por intermedialidad aquellas estrategias y procedimientos (discursivos o no) que organizan, sin transcender las fronteras del medio, una asimilación estética o funcional de códigos, elementos narrativos y performativos de otros medios, fenómeno que se da tanto en la poesía romántica como en la literatura de la vanguardia, en el arte visual, el teatro, el cine, la televisión así como en los lenguaje de los nuevos medios electrónicos (p. 39)

Asimismo, Prado (s.f.) afirma que la “unimedialidad” no se da por defecto, habla de una “heterogeneidad inherente” que genera un omnipresente cruce de sentidos, códigos y canales.

Es necesario precisar la diferencia entre soporte y medio, pues como afirma Murillo (2018), lo mediático no está ligado necesariamente a

los nuevos soportes de las tecnologías, aunque es con esas que el rol de los medios resulta más patente, un medio es “aquello que hace pasar” gracias a la activación del soporte (materia).

La Tecnología Digital, la Intermedialidad y Televisión

La tecnología digital implica un incremento de la capacidad intermedial, ya que

Lo digital es totalizante, deglutidor de todos los medios y, al mismo tiempo, posee un fuerte ímpetu de remediación, en el sentido de reincorporar los protocolos de socialización propios de cada medio masivo, o no tan masivo, anterior [...] Afirmamos que casi todos los medios tienen una instancia de inscripción y redefinición en la tecnosfera digital y además nuevos medios surgen, con sus lógicas heteromediales: la página web, la red social, los canales de transmisión audiovisual. (Prado, s.f.)

En el ámbito televisivo observamos dos manifestaciones, tanto la re-mediación como la intermedialidad. El primer fenómeno estaría ligado a lo que en párrafos anteriores denominamos “la televisión de señal renovada” y el segundo a “la televisión multiplicada”. Asimismo se toma en cuenta la diferencia entre medios tradicionales y medios asociados a formatos digitales, pues es de utilidad para diferenciar los términos: “re-mediación”, referido únicamente el salto del formato analógico al digital es decir de un medio tradicional a uno digital; e “intermedialidad”, referido a un proceso más complejo que involucra el diálogo, correlación e intercambio de características, rasgos estéticos, códigos y recursos semióticos entre dos o más medios ya sean tradicionales o asociados a formatos digitales, que en el presente estudio se evidenciaría en el dialogo entre la lógica televisiva con las plataformas web y redes

sociales, lo cual deriva en la generación de nuevos contenidos cuyo origen parcial está en el medio en el que fue transmitidos en primera instancia: la televisión.

Calidad de Contenidos

Pujadas (2017), quien realizó un amplio estudio sobre calidad televisiva, afirma que visto sociológicamente una única definición no existe puesto que «televisión de calidad» es un espacio de lucha entre diferentes grupos de interés que buscan legitimar y naturalizar su definición; es así que desde la perspectiva estética y la Teoría Cultural, este término es utilizado como equivalente a la categoría “artístico” en una obra. Esta autora diferencia entre calidad de los sistemas televisivos, calidad de programación, calidad de las cadenas de televisión y calidad de programas televisivos. Llegar a un consenso para determinar qué es de calidad y qué no, implica el análisis de numerosas variables y criterios a tomar en para su determinación. Entre los criterios propuestos para analizar la calidad en función del contenido está la representación del sexo y la violencia, los cuales serán utilizados en el presente estudio.

1 Objetivos

1. Estudiar la digitalización de la televisión de señal abierta en el Perú a través del análisis de un medio público y uno privado
2. Explicar las transformaciones tecnológicas en relación con la calidad de los programas y contenidos.

2 Metodología

Se trata de una investigación básica de tipo descriptiva. El enfoque es cualitativo y el método es inductivo. El recojo de datos utilizando fue revisión de fuentes documentales, cuyo instrumento fue una guía de observación en forma de cuadro matriz en el que recogieron datos de las encuestas a niños, niñas y adolescentes sobre la televisión realizadas por la Concoartv en los años 2012, 2014, 2016, 2018. Se estudiaron las variables: calidad de contenidos, intermedialidad y transformación digital. Para la muestra de los canales de televisión seleccionados se tomó en cuenta los índices de audiencia televisiva presentada por Concoartv, del cual se escogió al medio privado de mayor llegada y a un medio público. Los resultados del análisis se realizaron en dos fases: a) indagación en la plataforma web de los canales América TV (medio privado) y TV Perú (medio público) para una evaluación de las tecnologías digitales con las que disponen y b) Detección de los programas de mayor mención de América TV y TV Perú por niños y adolescentes, para su posterior contraste con los criterios de calidad “representación del sexo y violencia”. Esto con el objetivo de realizar un contraste entre evolución de la televisión comercial y la televisión pública en cuanto a transformación digital y transformación en calidad de contenidos según el criterio mencionado.

Las características utilizadas para la primera parte del estudio, titulada “transformación digital” son las elaboradas en base al marco teórico presentado en el acápite “Transformación digital en el ámbito televisivo” del presente estudio. En el siguiente cuadro se detallan las cualidades o herramientas básicas cuya presencia fue evaluada en los

canales seleccionados para corroborar si estos cumplen, o no, con la característica.

Cabe precisar que para el análisis de “televisión multiplicada” se toma en cuenta solo los contenidos adicionales de tipo audiovisual vinculados a la parrilla de programas, ya que se busca evidenciar cómo las tecnologías digitales han logrado que su programación habitual, antes transmitida solo en vivo y en directo, ahora tienen versiones acortadas que se adaptan a su página web, en la que, por ejemplo, se analiza la presencia de videos extractos de los más resaltante de su programación del día anterior o videos de promoción de sus programas.

Tabla 2

Características a evaluar de la televisión multiplicada y la televisión de señal renovada

	Características a evaluar
La televisión multiplicada	Contenidos audiovisuales vinculados a su programación en la página web y en las redes sociales: noticias acerca de los programas, adelantos de su programación, entrevistas a personajes de sus programas
La televisión de señal renovada	Contenido disponible gracias a la implementación del TDT

Para la segunda parte del estudio, titulada “transformación de contenidos” se ha seleccionado el criterio representación de la violencia propuesto por Pujadas (2017). Este análisis busca realizar un bosquejo general de la transformación de contenidos en base al criterio de calidad en mención. Un cambio año a año en la parrilla de programas de los canales es algo habitual, no obstante se trata de evidenciar en qué tanto

estos cambios son hechos en pro de una televisión de calidad para los consumidores.

3. Resultados

3.1 Transformación digital

3.1.1 América TV: Plataforma web e introducción de contenidos digitales. América TV es un canal de televisión comercial que fue lanzado en 1958. El año 2013 fue un año de cambios a nivel tecnológico para el canal 4. En diciembre del año 2012, América Tv difundió la noticia de su aplicación América TVGO para dispositivos Android, con el cual introduciría su contenido en vivo sumado a 7 días de programación grabada y una librería en VOD (PRNewswire, 2013). Posteriormente, la página web de América Tv anunció su renovación en octubre del 2013. Una publicación en la página web de América Televisión anunció: “Conoce la renovada web de América Televisión”. En dicha publicación, José Hernández, gerente de América Digital, brindó detalles sobre el nuevo portal de “diseño intuitivo, dinámico y, sobre todo, personalizado, ya que cada programa tiene su minisite” (America Tv, 2013). Asimismo, puntualizó los accesos a los que se tendría en la página: noticias, entretenimiento, deportes, contenido exclusivo como entrevistas con las estrellas del canal, fotos inéditas y detrás de cámaras. Esta plataforma renovada integró las redes sociales y América TvGo, plataforma de video con contenidos en vivo de sus programas disponible desde cualquier dispositivo.

3.1.2 TVPerú: Plataforma web e introducción de contenidos digitales

TV Perú es la estación pionera de la televisión peruana. Esta fue inaugurada el 17 de enero de 1958 mediante un acuerdo entre el Ministerio de Educación y la Unesco, este vínculo es la razón de los contenidos de tipo educativo, informativo, cultural y de esparcimiento (Lozano & Karenina, 2011). En el 2009, Perú adopta el sistema de televisión japonés brasileño denominado ISDB-T, posterior a ello iniciaron las transmisiones digitales y fue TVPerú uno de las primeras. Gracias a la señal digital, Tv Perú amplió sus canales (TV Perú señal estándar, TV Perú señal HD, TV Perú noticias y Canal IPe). La distribución multi-plataforma de TV Perú viene dada por cinco vertientes: señal estándar, señal internacional, señal HD, señal One-Seg y las aplicaciones (UPN, 2018). Uno de los proyectos más innovadores de este canal fue el lanzamiento de IPe, en el año 2016, canal enfocado en niños y jóvenes que presenta una alternativa al contenido homogenizado de los canales comerciales (Peru.com, 2016).

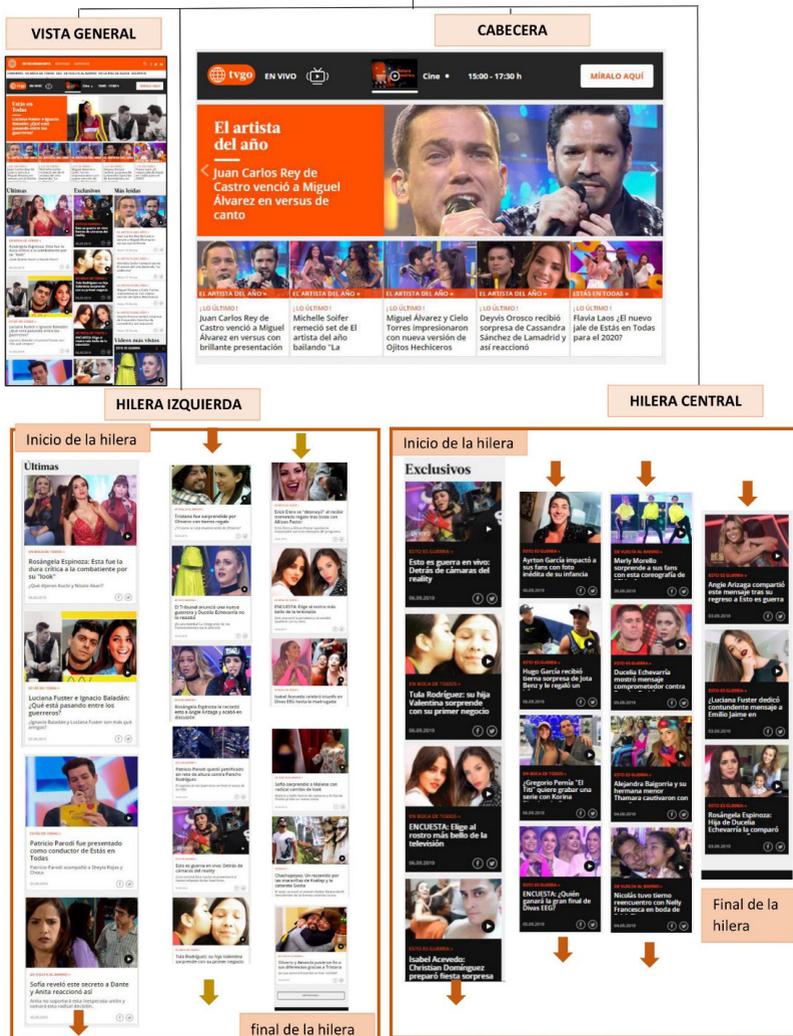


Figura 1. Plataforma web de América TV. Vista general, cabecera, hilera izquierda y central

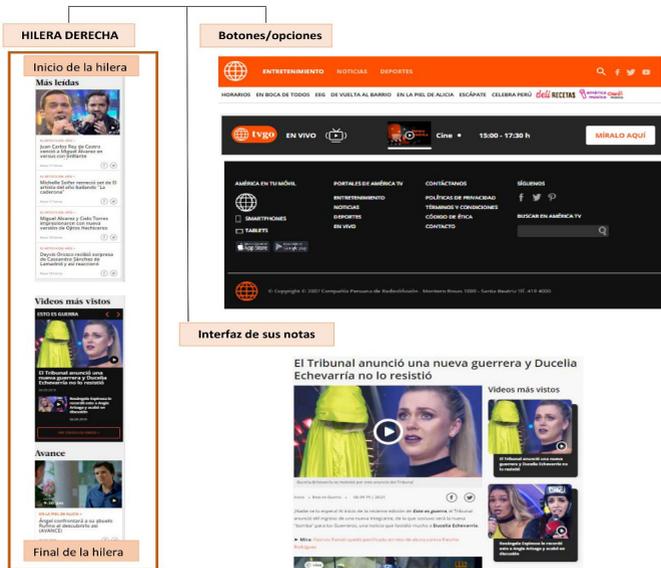


Figura 2. Plataforma web de América TV. Hilera derecha, botones, interfaz de las notas informativas

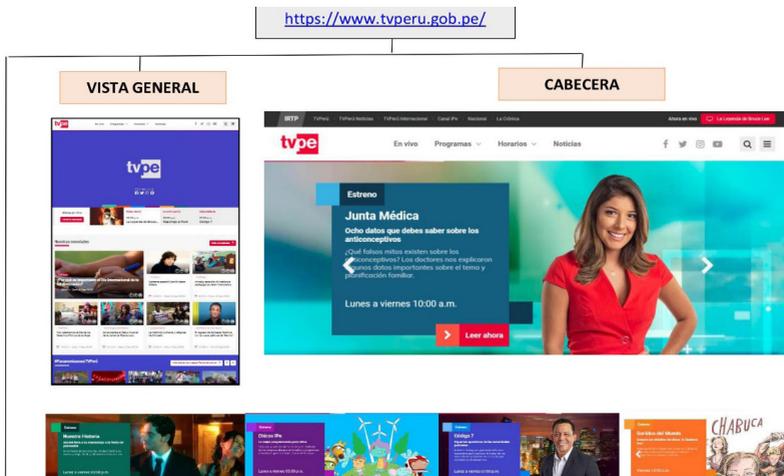


Figura 3. Plataforma web de TV Perú. Vista general y cabecera

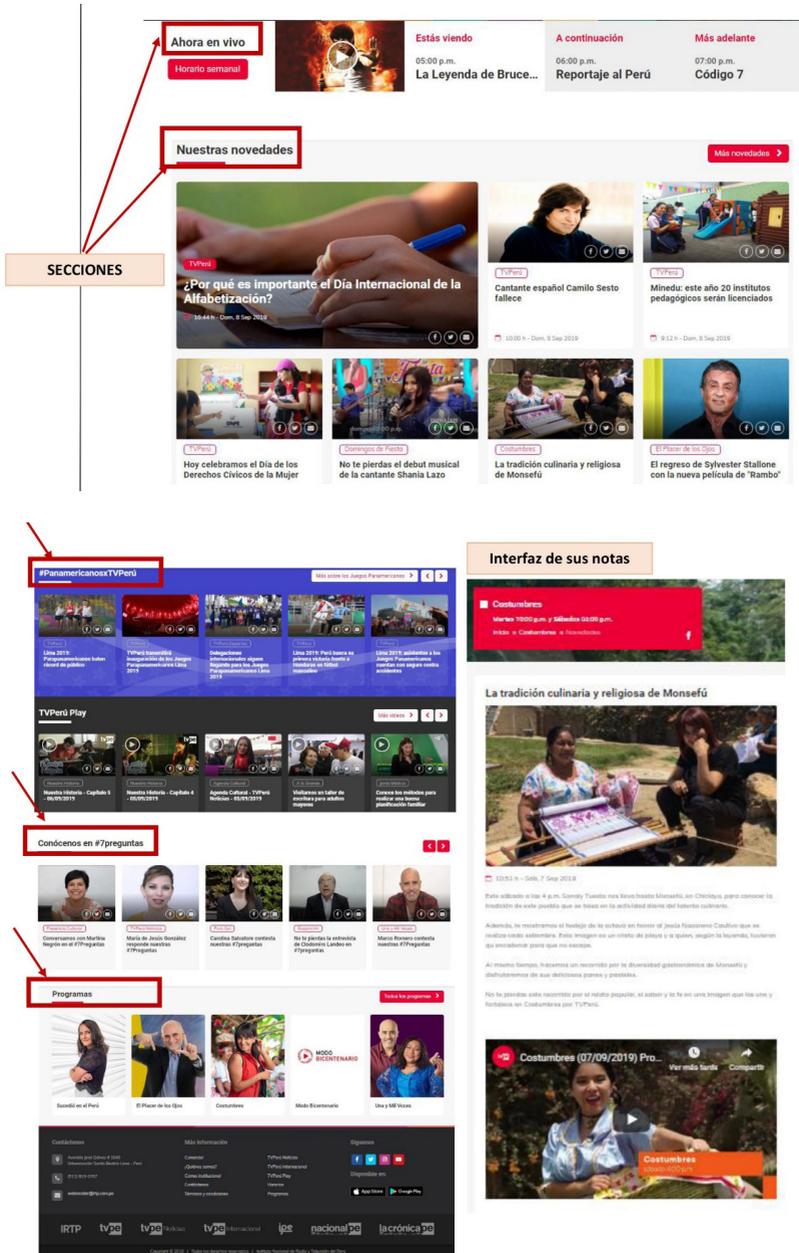


Figura 4. Plataforma web de TV Perú. Secciones e interfaz de sus notas

En cuanto a la página web del canal privado América TV, es la interfaz presentada en la figura 1, en la sección «vista general», lo primero que se puede apreciar apenas uno entra a la página. La plataforma web de este canal tiene tres secciones «entretenimiento», «noticias» y «deportes», por defecto la sección con la que nos encontramos al entrar a su dirección web (americatv.com.pe) es la de «entretenimiento». Justamente, es esta sección, la que tiene mayor vínculo a su parrilla de programas, aquí encontramos los botones «Horarios», «En Boca de Todos», «EEG (Esto Es Guerra)», «De Vuelta al Barrio», «En la Piel de Alicia», «Escápaté», «Celebra Perú», «deliRecetas» y «América música». Cinco de sus nueve opciones están vinculadas a su programación, al entrar a cualquiera de estos cinco botones se encuentran videos extractos de lo que sucedió o sucederá en cada uno de estos programas. Inmediatamente después de los botones mencionados se encuentra una hilera horizontal de fondo negro, que aparece de manera permanente, en la que se encuentra la opción de tvgo, para acceder a la programación en vivo. En esa misma sección se puede ver el título del programa que se está transmitiendo en ese momento.

Seguidamente se encuentra la sección principal que ocupa la pantalla de extremo a extremo, que como se observa en la figura lleva el titular referido al programa «El artista del año», debajo se encuentra cinco secciones con noticias denominadas « ¡lo último!» en las que nuevamente se encuentran notas vinculadas a su programación. Tanto la hilera derecha, que cuenta con 16 casillas; la hilera central, que cuenta con 15 casillas; como la hilera izquierda, subdividida en tres secciones cuentan con notas informativas, cada uno con su respectivo material audiovisual, referidas íntegramente a su programación; ya sea con avan-

ces, noticias acerca de sus personajes, extractos de los capítulos, etc. La sección «noticias», ya no está tan repleta de contenidos referidos a su programación como la sección «entretenimiento»; no obstante se sigue encontrando noticias de espectáculo. La sección «deportes» es la única en la que no se encuentran notas de la sección entretenimiento. Hablar de la sección entretenimiento es lo mismo que hablar de su parrilla de programas, que a su vez termina por tratarse de temas de farándula.

La herramienta de tecnología digital que contribuye a lo que denominamos “televisión multiplicada” son los videos que se encuentran en cada una de las notas, material audiovisual propio de la página web. Estos «multiplican» lo que se vio en su programación en vivo, ya que recuerdan lo que pasó, entrevistan a los personajes vinculados al episodio o en todo caso amplían lo sucedido, es el caso de su nota titulada “El Tribunal anunció una nueva guerrera y Ducelia Echevarría no lo resistió” (figura 2 sección «interfaz de sus notas»).

Por otro lado, el sitio web de TV Perú tiene una interfaz similar a la de América TV. La cabecera contiene cinco imágenes de promoción de sus programas que van rotando; en el caso de la figura 2 se muestran imágenes que anuncian el estreno de capítulos de cinco de sus programas «Junta Médica», «Nuestra Historia», «Chicos iPe», «Código 7» y «Sonidos del Mundo». Posterior a ello se encuentran hileras horizontales que muestra contenidos para cada una de las siguientes secciones: «Ahora en vivo» (la opción por la que se puede acceder al programa que se está transmitiendo); «Nuestras novedades» que contiene noticias vinculadas a su programación; no obstante, a diferencia de América TV contiene notas informativas adicionales no necesariamente relacionado a alguno de sus programas es el caso de la nota principal presentada en

la figura 4 titulada «¿Por qué es importante el Día Internacional de la Alfabetización?»; «#PanamericanosxTVPerú», TV Perú creó una sección exclusiva para este evento que cubrió; «TVPerú Play» sección en la que se encuentra los capítulos de sus diferentes programas; «Conócenos en #7preguntas» sección en el que se encuentra contenido relacionado a las figuras de los diversos programas, en cada una de las notas se encuentran videos insertados de Facebook en su interfaz web; y por último la sección «Programas» en la que se encuentran los horarios y una breve descripción acerca del contenido.

Las notas que se encuentran en cada una de las secciones no necesariamente contienen material audiovisual, incluso, en la mayoría de casos se trata de texto más imagen, aunque se trate de una nota de avance de un capítulo. Sin embargo, algunas de sus notas sí contiene material audiovisual insertado de su canal de YouTube. Los videos que se encuentran en las notas informativas y en TV Perú Play son insertados ya sea de su página de Facebook o de su canal de YouTube. Los videos insertados en sus notas informativas contribuyen a lo que denominamos “televisión multiplicada”, no obstante, a diferencia del canal privado este canal no suele realizar contenido acerca de su programación que ya fue transmitida, si bien se puede deber a la naturaleza de sus programas, el hecho de replicar extractos de la programación favorece a la difusión del contenido. Si bien este análisis se enfoca en la página web, al realizar una revisión somera de su página de Facebook (que se encuentra altamente vinculada a su plataforma web ya que muchos de los videos son extraídos de ahí) se encontró que en la red social hay un poco más de material audiovisual vinculado a su programación, sobretodo avances de los programas.

En una comparativa, el fenómeno de “televisión multiplicada”, es decir la producción de material audiovisual vinculado a su programación, se da en mayor medida en el canal privado que en el canal público, que si bien ofrece el acceso a los capítulos, no suele elaborar videos adicionales acerca de su programación como notas con texto y video acerca de algún extracto de la programación del día anterior, entrevistas a sus personajes acerca del contenido del programa pasado o contenido de tipo audiovisual que recuerde la programación.

En esta parte del análisis se realizó un estudio del fenómeno intermedial entre la página web y la televisión. Como se definió con anterioridad, a intermedialidad implica un dialogo entre dos o más medios, en el que existe una correlación o una contribución mutua según sus propias lógicas. En este caso, la televisión es primordialmente productora de contenido audiovisual, esa es su característica; mientras que el formato web tiene la característica del dinamismo y la concisión en sus contenidos, ya que los usuarios suelen realizar visitas veloces. En ese sentido, la televisión si bien puede llegar a brindar su contenido completo a plataforma web, para su mejora aprovechamiento, esta coge extractos de la programación para generar un contenido propio y que no pierde el vínculo con su formato de origen, más bien lo <multiplica> pero en versiones acortadas. Entonces, la página web de un canal televisivo ayuda más a su programación en tanto no se pierda la característica de lo audiovisual neto de la televisión.

3.2 Transformación de Contenidos

Para esta segunda parte se revisaron los estudios cuantitativos sobre consumo radial y televisivo en Niños, Niñas y Adolescentes (NNA) de

los años 2018, 2016, 2014 y 2012 realizados por el Consejo Consultivo de Radio y Televisión (CONCORTV), de aquí se extrajo información como los programas más vistos por los niños y adolescentes, el grado de satisfacción con los medios y, la evaluación de los principales géneros televisivos y radiales. Se realizó un cuadro matriz con la información extraída, la cual servirá de base para el análisis del criterio de calidad televisiva seleccionado. Las encuestas tuvieron como público objetivo a niños y adolescentes de 7 a 16 años de edad de los diferentes niveles socioeconómicos, cada muestra tuvo un aproximado de 9,000 entrevistados de hasta 20 ciudades del país.

Tabla 3

Cuadro comparativo del estudio cuantitativo sobre televisión

	2018	2016	2014	2012
Tenencia o uso de medios	Tenencia: Televisión (100%) Radio (81%) Cable (71%) Internet (67%) Celular (57%)	Uso NN preferencias por la televisión (11.2%), escuchar la radio (6.7%), usar la computadora, tablet o celular (6.2%),	Tenencia Televisor 99.9% Radio 95.5% DVD 82.7% Celular 75.5 % Computadora / laptop con 61.9%, 1	Tenencia: Televisión: 100% Radio: 94% Celular: 74 % Computadora: 53% Smartphone: 13%
Canales que recuerdan y sintonizan.	América TV (80%) Latina (55%). TV Perú (19%), 5to lugar de las preferencias, más visto en el ámbito rural (32% vs 18% del urbano) y en provincias (24% vs 14% de Lima); y es más visto por los NN (21%) que por los adolescentes (17%).	Preferencias de los NNA son por América Televisión (27.7%), Segundo lugar: Frecuencia Latina (22.8%) Tercer lugar: ATV (19.1%). En menor medida por TV Perú (12.1%)	Canales nacionales (31,1%) tienen como principales razones: “Entretiene/ alegre”; “Por los programas concurso”, y “Son chistosos”. Canales internacionales (68.8%): “Por la variedad de programas”, “Por los dibujos animados”, “Hay más canales”, y “Entretiene / divierte / alegre”.	Preferencia de canales nacionales e internacionales: -Nacionales: 30%(2010:22%):porque entretiene/divierte: 30%, porque es chistoso/ gracioso 21% -Internacionales 69% (2010: 78%): por los dibujos animados: 46% y por la variedad de programas: 21%

<p>Tipos de programas que ven</p>	<p>Cuando ven solos: películas (62%); Dibujos animados (55%). Cuando la televisión se ve en familia, los noticieros pasan a ubicarse el segundo con 54% de menciones</p>	<p>NNA solos prefieren ver Dibujos Animados (20.7%), Películas (19.1%) y Programas de competencias (13.3%), y en menor medida Deportes (10.9%), Noticieros (9.7%), Series y Miniseries (9.6)</p>	<p>Cuando ven solos: Programas infantiles (52.6%); Entretenimiento/concursos (45.5%);Series/miniseries/telenovelas (33.9%); Películas según el 27.4%.</p>	<p>Cuando ven solos: Entretenimiento/concursos (47.3%), Infantiles(47.2%); Series/miniseries (40.1%); Películas (26,6%); Deportes (18.5), Noticiero (12.7), Farándula (4.9)</p>
<p>El programa que más gusta</p>	<p>Esto es Guerra, 11% de menciones. En algunas regiones el programa con más menciones es “De vuelta al Barrio”. El programa de TV Perú que más gusta es “TV Perú Noticias” (24%), “Reportaje al Perú” entre los adolescentes (12%), y los dibujos animados (9%) y “Chicos IP” (7%) entre los NN.</p>	<p>Esto es Guerra (12.5%) y Al Fondo hay Sitio (10.4%); Yo Soy (4.5%), los noticieros (4.1%), Combate (3.4%), Dibujos (3.2%) y Deportes (3%). * Cuando se les consulta por el canal en el que transmiten el programa que más les gusta, señalan: América TV (31.5%), Latina (9.8%), ATV (6.4%) y TV Perú (4%)</p>	<p>Esto es guerra con (49.7%), más visto por los adolescentes con 50.4% frente al 48.9% de los niños; Al fondo hay sitio (35.9%), más visto por los adolescentes con 40.1%, frente al 31.5% de los niños; Combate (28.8%), más visto por los adolescentes con 34.4%, mientras que en los niños obtiene 23.0%; en cuarto lugar La Paisana Jacinta (7.4%); Corazón Indomable con 7.1%</p>	<p>Al fondo hay sitio (53%), en el 2010: 49%; Combate (46%); Esto es guerra (45%); Yo soy (22%); Mía mor el guachimán (5.9%); La Faraona (5.9%); La Rosa de Guadalupe (5.0%); Corazón Valiente (4.1%); Noticias (3.0%); América Noticias (2.9%); El Chavo (2.5%)</p>

<p>Imágenes de contenido sexual, lenguaje grosero y violencia en los programas.</p>	<p>En los programas que suelen ver (películas series, programas de competencia y farándula perciben un lenguaje vulgar o grosero y mucha violencia. En menor grado mencionan imágenes de contenido sexual, más relacionadas con películas, y telenovelas y/o series.</p>	<p>En programas de competencias 56.3% de los NNA perciben que no aparecen imágenes de contenido sexual y 17.6% percibe que sí. En programas de chismes o de la farándula, 35.5% señalan que no aparecen imágenes de contenido sexual, pero un 23.5% reconoce que sí.</p>	<p>En una escala del 1 al 4 donde 1 es Totalmente en desacuerdo, 2 es en Desacuerdo, 3 es De acuerdo y 4 es Totalmente de acuerdo. “Hay muchas imágenes violentas” alcanzó 3.1 puntos en promedio lo que la ubica como una ligera tendencia a Totalmente de acuerdo. “Pasan contenidos sexuales muy fuertes” obtuvo 2.7, una posición intermedia con tendencia a De acuerdo.</p>	<p>Evaluación de géneros Noticiarios (Sí ven: 86%) “Imágenes violentas” 83%; Películas (Sí ven: 92%) “Hay muchas imágenes violentas” 78%; “Contenidos sexuales muy fuertes” 54%. Series/miniseries/novelas: “Reflejan las relaciones amicales” 42%: “Reflejan discriminación a razas u orígenes sociales” 42%; “Reflejan la discriminación a la mujeres” 42%</p>
--	--	--	--	---

<p>Modelos y referentes de los NNA</p>	<p>Goku (3%); Karol Sevilla (actriz) con 2%; el primero entre los adolescentes y la segunda entre los NN. Por regiones las respuestas son diversas, mencionan a Cristiano Ronaldo, Lionel Messi, Patricio Parodi, entre otros. Al 75% le gustaría ser como esa persona.</p>	<p>Personas de programas realities de competencia (Nicola Porcella, Patricio Parodi, Melisa Loza, Michelle Soifer, Paloma Fiuza). También Erick Elera, Mayra Couto y Andrés Wiese (de Al Fondo hay Sitio) o Karol Sevilla (Soy Luna). Al 52.8% le gustaría ser como esa persona</p>	<p>Nicola Porcella (12.7%); Erick Elera (9.4%); Jaco Skenazi (8.3%), Patricio Parodi (7.3%), Melisa Loza (6.5%), La Paisana Jacinta (6.0%), y Mario Iribaren (5.9%). De Nicola Porcella lo que más gusta es ser aguerrido / simpático, y su liderazgo; de Erick Elera, es ser gracioso y su forma de cantar y actuar; de Jaco Skenazi es su liderazgo, que es luchador y fuerte.</p>	<p>-----</p>
---	---	---	--	--------------

<p>La televisión y la radio por internet.</p>	<p>Esta modalidad no esta tan extendida aún: 54% para la televisión y 62% para la radio. Mayor uso entre los NN que entre adolescentes.</p>	<p>La mayoría de NNA señala que nunca lo usa (58%). Algunas veces al mes (22.9%), algunos días de la semana (13.2%) y a diario (4.6%). Sobre las razones los NNA lo hace para ver videos musicales (31.5%) o ver capítulos que se ha (27%).</p>	<p>Televisión por YouTube: 10.5% Sitios de canales por internet: 4.9%; en el teléfono celular: 1.4%. Mientras que el 85.9% manifiesta que no ve televisión por ninguna de estas formas. El 16.3% de los entrevistados manifiesta que usa el Facebook, y solo el 3.4% usa el Twitter para opinar sobre programas de televisión.</p>	<p>-----</p>
--	---	---	--	--------------

<p>Algunas Conclusiones</p>	<p>-En las películas: se percibe mucha violencia (44%) y lenguaje grosero (41%); en las telenovelas y/o series: lenguaje grosero y violencia (entre 26% y 28%); en las competencias con guerreros, campeones y combatientes: lenguaje grosero o vulgar (28%) y mucha violencia (26%); en programas de chismes o farándula: se percibe lenguaje grosero o vulgar. En la mayoría de casos la opinión está más marcada entre los adolescentes</p>	<p>Los NNA tienen una visión crítica sobre los programas de entretenimiento, pues consideran que estos (sean películas, telenovelas, realities de competencia o de chismes y farándula) utilizan un lenguaje grosero y vulgar. En películas un 41.6%, en los programas de chismes y farándula con 35.6%, los programas de competencias (34.2%) y las telenovelas (32.6%). - Las preferencias de los NNA influyen también en el gusto de sus familiares.</p>	<p>91.2% se muestran de acuerdo en que hay muchas imágenes violentas, pero en cambio la opinión está dividida con que los contenidos sexuales sean muy fuertes.</p> <p>Los programas de la televisión preferidos son los de concursos, entretenimiento, competencias y miniseries en el caso de los adolescentes, y en el caso de los niños los dibujos animados, los concursos, entretenimiento, competencias y miniseries.</p>	<p>-----</p>
------------------------------------	--	---	--	--------------

De lo extraído se puede decir que desde el año 2012 hasta el 2018 se han mantenido los índices de tenencia de televisión, que llega incluso al 100%. En cuanto a los canales que más recuerdan los NNA, América TV se ha mantenido en primer lugar en los periodos 2016 y 2018, cabe resaltar que en las encuestas del 2012 y 2014 se enfocaron en la preferencia tomando en cuenta los canales nacionales o internacionales. En cuanto al tipo de programas que se consume los dibujos animados y películas se encuentran en los primeros lugares en los periodos 2018 y 2016, seguidos por los programas de entretenimiento concurso, los cuales obtuvieron altos porcentajes en los periodos 2014 y 2012, en este último año en mención estuvo en el primer lugar con un 47.3%. Es necesario precisar que, como se menciona en el análisis del ConcorTV, los altos porcentajes para los dibujos animados son debido a la mención hecha por niños y niñas; en el caso de las películas, programas concurso, telenovelas y series es mixta la mención, tanto por niños como por adolescentes. Del periodo 2014 al 2018, el programa concurso Esto es Guerra ha obtenido el primer lugar en menciones, seguido por las teleseries (Al Fondo Hay Sitio hasta el 2016 y De Vuelta al Barrio en el 2018), en cuanto a TV Perú los programas que fueron mencionados son “TV Perú Noticias”, “Reportaje al Perú y “Chicos Ipe” esto extraído de la última encuesta (2018).

Tabla 4
Programas con mayor mención en encuestas del ConcorTV

Clasificación	America Tv	TV Perú
Programas de Competencia	Esto es Guerra	x

Series/miniseries/novelas	Al Fondo Hay Sitio De Vuelta al Barrio	x
Noticiarios	x	TVPerú Noticias
Programa de turismo-reportaje	x	Reportaje al Perú
Dibujos animados	x	Chicos iPe

A continuación se realizará un contraste del criterio representación de la violencia y su correspondencia con la percepción de los NNA. Estos se evaluarán tomando en cuenta solo los programas de los canales seleccionados que aparecen en el cuadro anterior, pues son los que tienen mayor recordación y menciones y por tanto se trata de los más consumidos. Se evaluará que tanto se han transformado los contenidos, si se ha hecho siguiendo la lógica de calidad o si han decidido mantener su programación primando el aspecto económico (rating).

Del cuadro anterior se extrae que los tres programas del medio privado y uno del medio público pertenecen a clasificaciones, de acuerdo al tipo de programa, a las que los NNA consideraron violentas o de contenido sexual. En tres periodos de encuestas (2012, 2014, 2018) la percepción acerca de los programas de competencia no tuvo un gran cambio, en los tres casos las consideraciones de “programas de lenguaje grosero o violento” no se ha modificado en gran medida. En criterio parece haber sido obviado por el medio privado, cuyos formatos no han variado en gran medida, así desde el año 2012 su programa de mayor mención “Esto es Guerra” se ha mantenido e incluso potenciado por el mismo canal, que primó los índices de audiencia constantes sobre una evaluación de calidad. En el caso del medio público es su noticiero TV Perú Noticias el que pertenece a una de las clasificaciones (noticieros)

percibidas como violentas, no obstante la percepción de noticieros como programas de contenido violento solo aparece en el periodo de encuesta 2012.

En ese sentido, en el caso del medio privado no se evidencia una transformación de contenidos en función del criterio de calidad “representación de la violencia” y en el caso del medio público no se podría hablar de una necesidad de transformación de contenidos en función del criterio de calidad mencionado, puesto que en el caso de la percepción acerca de los noticieros, esta ha variado y no ha vuelto a aparecer en las menciones recogidas por la Concoy.

Tabla 5

Percepción de violencia en los programas de mayor mención

	¿Pertenece a alguna clasificación considerada de contenido sexual, lenguaje grosero o violento?
Esto es Guerra	Sí Erick Elera (2016, 2014) Mayra Couto (2016) Andrés Wiese (2016)
Al Fondo Hay Sitio	Sí
De Vuelta al Barrio	Sí
Chicos iPe	No
Reportaje al Perú	No
TVPerú Noticias	Sí

Transformación Digital vs Transformación de Contenidos

En base a todo lo expuesto, la transformación digital en el contexto televisivo peruano ha tenido grandes avances, tanto si se hace referen-

cia a lo que llamamos “televisión multiplicada”, con la producción de nuevos, pero vinculados a la programación, contenidos para páginas web y redes sociales; como al hacer referencia a la “televisión de señal renovada” puesto que el salto del formato analógico al digital ya lo han dado diversas señales, entre ellas las abordadas en este estudio: América TV y TV Perú. Aunque en el caso de la “televisión multiplicada” es en mayor medida en el medio privado que en el público. Por otro lado, en cuanto a transformación de contenidos en base a criterios de calidad, no ha habido gran avance en el medio privado. Si bien se puede poner en debate las razones y fines de los contenidos en tanto diferencia entre canal público y privado, el hecho de tener tanta llegada a un determinado público implica responsabilidad, que debe ser asumida teniendo consideraciones de criterios de calidad al momento de la producción y difusión de contenidos.

Conclusiones

1. En el caso del medio público no se puede hablar de una necesidad de transformación de contenidos en función del criterio de calidad representación de la violencia, pero si se podría de una necesidad de transformación en tanto uso de tecnologías digitales para la multiplicación y difusión de contenidos, que como fue mostrado, es poca la creación de material audiovisual vinculada a su programación para su plataforma web, a diferencia del medio privado.
2. De la transformación digital en la plataforma web del medio privado se resalta el manejo en cuanto a producción de contenidos utilizando extractos de su parrilla televisiva, con lo cual se encuentra de un alto grado de fenómeno intermedial entre los medios: televisión y página web.

3. Finalmente, si bien la multiplicación de contenidos extraídos de las parrillas televisivas es de gran utilidad para una mejor difusión, la reflexión en cuanto a calidad de estos es de suma importancia. En este periodo de alto tráfico de contenido audiovisual, el usuario debe ser crítico al momento de seleccionar que vale la pena consumir o que no y qué tipo de contenido televisivo multiplicado impulsar y a que no.

Referencias

- America Tv. (2013, octubre 6). *TEC: Conoce la renovada web de América Televisión*. TEC. Recuperado de América Televisión website: <https://www.americatv.com.pe/tec/tec-conoce-renovada-web-america-television-noticia-652>
- Campos-Freire, F., Yaguache, J., & Ulloa, N. (2017). Tendencias de la industria de los medios de América del Sur en la transición digital. *Revista de Comunicación*, 16(2), 33-59. Recuperado de <https://revistadecomunicacion.com/article/view/986>
- Chapple, F. (2008). *La intermedialidad Intermediality*. 188.
- Concortv. (2012, noviembre 9). Encuesta a niños y adolescentes sobre la radio y televisión peruana. Recuperado 10 de septiembre de 2019, de Concortv website: <http://www.concortv.gob.pe/investigacion/estudios-cuantitativos/2012-encuesta-a-ninos-y-adolescentes-sobre-la-radio-y-television-peruana/>
- Concortv. (2014, octubre 13). Estudio cuantitativo sobre consumo radial y televisivo en Niños, Niñas y Adolescentes. Recuperado 10 de

septiembre de 2019, de ConcorTV website: <http://www.concorTV.gob.pe/investigacion/estudios-cuantitativos/2014-estudio-cuantitativo-sobre-consumo-televisivo-y-radial-en-ninos-ninas-y-adolescentes/>

ConcorTV. (2016, octubre 20). Estudio cuantitativo sobre consumo televisivo y radial en Niños, Niñas y Adolescentes. Recuperado 10 de septiembre de 2019, de ConcorTV website: <http://www.concorTV.gob.pe/investigacion/estudios-cuantitativos/2016-estudio-cuantitativo-sobre-consumo-televisivo-y-radial-en-ninos-ninas-y-adolescentes/>

ConcorTV. (2018, diciembre 5). Estudio cuantitativo sobre consumo televisivo y radial en Niños, Niñas y Adolescentes. Recuperado 10 de septiembre de 2019, de ConcorTV website: <http://www.concorTV.gob.pe/investigacion/estudios-cuantitativos/2018-estudio-cuantitativo-sobre-consumo-televisivo-y-radial-en-ninos-ninas-y-adolescentes/>

Cubillo, R. (2013). La intermedialidad en el siglo XXI. *Diálogos Revista Electrónica de Historia*, 14, 169-179. <https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>

Expreso. (2017, diciembre 16). TV Perú lanza señal internacional. Recuperado 8 de septiembre de 2019, de Expreso website: <https://www.expreso.com.pe/especiales/tv-peru-lanza-senal-internacional/>

Herlinghaus, H. (2002). *Narraciones anacrónicas de la modernidad: Melodrama e intermedialidad en América Latina*. Editorial Cuarto Propio.

Jova Rodríguez, J. R., Bradshaw Gonzalez, A., & Despaigne Reyes, H. (2015). Streaming de archivos multimedia desde bases de datos. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 9(2), 1-13. Recuperado

de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2227-18992015000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=pt

- Lozano, P., & Karenina, S. (2011). *Aportes desde la comunicación a la educación: Una experiencia de aplicación del programa de televisión Costumbres en el aula escolar*. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/957>
- Martínez, R. A., Fernández, R. L., Iglesias, M. C., Acosta, H. Á., Romero, F. G., & Freire, F. M. O. (2013). Evolución de la alfabetización digital: Nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones. *Evolution of Digital Literacy: New Concepts and New Literacies*, 8.
- MTC Perú. (s.f.). ¿Qué es TDT? Recuperado 2 de septiembre de 2019, de <http://www.tdt.pe/#/>
- Murillo, B. S. (2018). La intermedialidad: Las oportunidades y los riesgos de un concepto en boga. *Estudios*, 60-76. <https://doi.org/10.15517/re.v0i0.33962>
- Oyarce, J. (2019). *Del texto al hipertexto: Bitácoras en línea como espacios de creación literaria andina (Perú 2010-2016)*. Recuperado de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/10683>
- Peru.com, R. (2016, julio 5). TV Perú lanza Canal IPe, señal cultural para niños y jóvenes. Recuperado 8 de septiembre de 2019, de Peru.com website: <https://peru.com/entretenimiento/espectaculos/tv-peru-lanza-canal-ipe-senal-cultural-ninos-y-jovenes-noticia-463017>

- Prado, E. (s.f.). Intermedialidad. Reflexiones teóricas sobre su potencia crítica. *Arte y Sociedad, Revista de Investigación*. Recuperado de <http://asri.eumed.net/15/intermedialidad-reflexiones-teoricas.html>
- Prieto, J. (2017). El concepto de intermedialidad: Una reflexión histórico-crítica. *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, V(1). Recuperado de http://www.pasavento.com/numero_actual.html
- PRNewswire, O. (2013, enero 29). América TV de Perú lanzó América TVGO. Recuperado de <https://www.prnewswire.com/news-releases/america-tv-de-peru-lanzo-america-tvgo-188826811.html>
- Pujadas, E. (2017). *La televisión de calidad: Contenidos y debates*. Universitat de València.
- Sacristán, A. (Coord.). (2018). *Sociedad Digital, Tecnología Y Educación*. Editorial UNED.
- UPN. (2018, noviembre 19). TV Perú, pionera en la televisión multiplataforma [Blog]. Recuperado <https://blogs.upn.edu.pe/comunicaciones/2018/11/19/tv-peru-pionera-en-la-television-multiplataforma/>

De la Telenovela a la Televisión Digital, el Caso de Escobar: El Patrón el Mal

Yenny Paola Bejarano Bejarano¹

Escobar: El Patrón del mal fue una telenovela colombiana emitida por el Canal Caracol, producida entre 2009 hasta 2012 y estrenada el 28 de mayo de 2012. La telenovela batió índices de audiencia convirtiéndose en una de las más vistas de la historia del país. Asimismo, fue emitida en varios países como: Estados Unidos, Ecuador, Perú, España, Alemania, Brasil, Venezuela entre otros.

Escobar, Patrón del mal cuenta la historia de Pablo Escobar un reconocido narcotraficante colombiano, fundador y máximo líder del Cartel de Medellín, una organización encargada de traficar cocaína en el interior del país y al exterior. La telenovela está basada en el testimonio del libro del periodista Alonso Salazar ‘La parábola de Pablo’ lanzado en 2008 y además de varios documentos periodísticos mezclados con relatos ficticios. La telenovela constó de 113 episodios con una duración de 30 minutos cada uno. Sin embargo, la trama despertó el inconformismo

1. Estudiante y candidata a magister de la Universidad Nacional de Rosario de la carrera de Comunicación Digital Interactiva. Profesional en Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria de Los Libertadores, Bogotá (Colombia).
E-mail: yennypao15@gmail.com

de la gente. Según cifras de Canal Caracol tuvo un alcance de más de 3 millones de usuarios en Twitter y 632 mil comentarios en Facebook de la telenovela, posicionada como el tema más comentado en redes sociales durante las primeras semanas de emisión. No obstante, luego del éxito en televisión, la telenovela llegó a Netflix en 2016 convertida en serie, que consta de una sola temporada con 74 capítulos de 43 minutos cada uno. El éxito de una de las llamadas ‘narco telenovelas’ fue la más vistas del país ahora es un éxito a nivel mundial le valió el lugar para ser emitida en una de las plataformas de transmisión de películas y serie web.

La telenovela fue producida por Juana Uribe y escrita por Camilo Cano, de una u otra manera en la vida real sus vidas estuvieron ligadas a la violencia de Escobar. En la apuesta televisiva actuaron cerca de 1.300 actores y se utilizaron más de 400 locaciones en exteriores. Los directores realizaron un rodaje de calidad con óptica de cine y se calcula que el costo de la telenovela fueron más de 20 mil millones de pesos.

Los productores de la serie Juana Uribe y Camilo Cano, vivieron el horror de los años 80 del poder de Pablo Escobar. A Juana le asesinaron a su tío Luis Carlos Galán Sarmiento que era candidato presidencial, su mamá Maruja Pachón fue secuestrada y su padrastro fue extorsionado. Por otro lado, Camilo Cano, sufrió una adolescencia amarga por culpa del asesinato de su papá el director del diario El Espectador, Guillermo Cano. Por esos hechos que marcaron su adolescencia ambos quisieron relatar su historia para que otras generaciones entiendan lo que fue esa época y por supuesto que no se repita.

La serie cuenta la vida del capo colombiano Pablo Escobar, en ella se relata todas las correrías del extinto narcotraficante durante los años

80 e inicio de los 90, su infancia, adolescencia, su carrera de narco-trafficante, mujeres, violencia, muertes y el deceso del capo. El canal Caracol compró los derechos del libro del escritor Alonso Salazar y basados en los testimonios se realizaron los libretos para la telenovela.

Pablo Escobar sin duda se ha convertido en un producto para comercializar. Su vida ha sido tema para crear videojuegos, camisetas, películas, pinturas y hasta series web transmitidas a través de Netflix. El fenómeno Pablo Escobar después de dos décadas de su muerte, todavía sigue presente en las historias de libretistas y guionistas que siguen escribiendo sobre el legendario Robin Hood paisa.

Formato

El formato, según el profesor de Programación Televisiva de la Facultad de comunicación de la Universidad de Navarra en España, Enrique Guerrero, : “El conjunto de elementos de los que se compone un programa, los elementos que permanecen invariables en cada de sus emisiones” (Guerrero, 2010). La telenovela *Escobar: El patrón del mal* fue grabada en alta definición con óptica de cine y tuvo su estreno el lunes 28 de mayo de 2012 a las 9:00 p.m. Fue la apuesta más ambiciosa del canal Caracol contó con más de 1000 actores y fue grabada 100% en exteriores en más de 500 locaciones entre Colombia y Estados Unidos.

La telenovela *Escobar, el patrón del mal* constó de 113 episodios emitidos de lunes a viernes en el horario de 9:00 p.m. a 10:00 p.m. Su contenido era inapropiado para menores de edad porque contenía escenas de sexo y violencia, sugería que lo vieran mayores de 14 años. La telenovela llegó a su fin el 19 de noviembre de 2012. En la *intro* del

programa aparecía una frase con letras blanca que decía: “El que no conoce su historia está condenada a repetirla”

En Netflix, la serie de *Pablo Escobar, el patrón del mal* contó con 74 capítulos algunos de una duración de 43 minutos, otros de 45 y 50 minutos. Según la plataforma de televisión digital, la serie contiene un 92% de coincidencia con la telenovela que se emitió en el año 2012 en el Canal Caracol y solo contó con una temporada para mostrar todo el contenido, evadiendo algunas escenas que se emitieron en el canal.



Imagen 1. Imagen extraída de la serie *Pablo Escobar, el patrón del mal* de Netflix. (<https://www.netflix.com/br/title/80035684>)

Componentes Estéticos Narrativos

Contenido

Según, a productora de la telenovela, Juana Uribe, en entrevista con el medio de comunicación *Perfil de Argentina*: “Creo que con *Escobar, el patrón del mal* se cumplieron dos objetivos fundamentales. Por un lado se realizó un producto audiovisual atractivo, interesante y

que atrapara al público, mientras se contaban historias escabrosas del capo, posteriormente el segundo objetivo fue dejar en claro quiénes lo combatieron y lo importante y valiente que fue esa lucha”.



Imagen 2. Imagen de la telenovela Escobar: El patrón del mal, protagonizada por el actor Andrés Parra. (Caracol Internacional, 2014)

A los productores de la serie no les cabe duda de que el país se informó sobre quién era realmente Pablo Escobar. Los colombianos quedaron admirados con la inteligencia y personalidad del capo, pero sin desmeritar el poder destructivo que tuvo y lo nefasto que fue su accionar en el país. Sin embargo, la producción emitida en la pantalla chica también muestra que de él fueron cómplices miembros de las fuerzas armadas, políticos, la comunidad internacional y una parte de la sociedad civil que dejaron que el narcotráfico permeara a la sociedad colombiana.

Siendo una de las telenovelas con mayor rating y proyección internacional, Netflix, la plataforma de video y televisión digital que actualmente supera los 117 millones de usuarios (cifras Netflix a 2018) y que su contenido se basa en una gama de documentales, series, series originales y películas, incluyó en el catálogo de series a la telenovela *Escobar, el patrón del mal*. Según el interés de Netflix era rebasar la figura del carismático narcoterrorista e inscribirse en una estrategia de expansión por América Latina con esos contenidos, no siendo una moda pasajera. Con el estreno de la serie en Netflix, fue inspiración para que se estrenaran otras producciones como: ‘Narcos’ la cual tiene tres temporadas, ‘Sobreviviendo a Pablo Escobar’, ‘Alias JJ’, ‘El Chapo’ entre otras.

En el texto articulado de la segunda unidad del módulo Televisión Digital de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario, el docente- investigador mexicano Diego Zavala Scherer explicó que: “Con el cambio sustancial en el universo de la producción cinematográfica fue la transición del guion como objeto primero hacia la biblia del universo narrativo. “Esta noción del posible se acerca mucho más a la idea de lo que significa relatar una historia de una serie de televisión” (Zavala, 2018).

Este punto de partida del universo narrativo que es fragmentado, modularizado y dosificado en múltiples historias es un principio de la lógica de escritura creativa de la industria audiovisual contemporánea. Esta nueva practica densifica y evita la unidimensionalidad de las historias, aportando contexto, fondo, biografía y complejidad a los personajes”.

La investigación previa a la construcción de los personajes (casi siempre centro narrativo o hilo conductor de las historias) puede derivar en otras herramientas además del guion. Así, por ejemplo, lo relata

Mark P. Wolf en su libro *Building Imaginary Worlds*. El clásico guion dramático o literario puede ser complementado con mapas, líneas del tiempo, genealogías, atlas naturales, relatos mitológicos, lenguajes de los habitantes, elementos culturales, filosofía, infraestructura, tecnología... Podemos habitar, describir, inventar elementos que ayudarán a la ambientación y la lógica del universo narrativo. Todo ello en busca de construir un pacto ficcional poderoso en el que la representación realista sea suficientemente consistente para ser verosímil. (Wolf, 2012).

El docente mexicano Diego Zavala comentó en el artículo *El web documental...* que, el consumo de televisión en dispositivos móviles ya superó la cantidad de horas vistas en los aparatos receptores clásicos. “Los canales tradicionales de televisión abierta están buscando, con desesperación, sobrevivir en la red, donde compiten con millones de contenidos que nunca pensaron se fueran a convertir en contendientes por la audiencia”, (Zavala, 2016).

Por otro lado, el director de la telenovela, Carlos Moreno, en entrevista al medio de comunicación Medio Lleno comentó que “No tuve temor de producir la telenovela de Pablo Escobar, pero la responsabilidad de contar la historia de Pablo Escobar si me producía temor, había que contarla pero con mucho respeto, de una manera muy equilibrada para no entrar el clichés o de entrar en una caricatura”.

Tema

Escobar: El Patrón del mal es uno de los proyectos televisivos que retrató la vida del capo colombiano. Hace unas décadas existieron documentales o videos del capo, pero nunca se vio una telenovela que contara con detalle la vida del narcotraficante Pablo Escobar Gaviria. El

objetivo era dar un mensaje a la sociedad de las víctimas que murieron en el país por culpa del narcotráfico. Asimismo, que conocieran quién era realmente Escobar y por qué no deberían idolatrarlo luego de toda la maldad que sembró en el país.

Para definir los temas que se tocarían en la telenovela los productores, Juana Uribe y Camilo Cano, realizaron la investigación basados en documentos periodísticos y en el testimonio de personas que conocieron al narcotraficante colombiano. La mayoría de los relatos están basados en el libro del periodista y exalcalde de Medellín, Alonso Salazar ‘La parábola de Pablo’ lanzado en el año 2008. En este documento el exalcalde realizó una investigación periodística que reconstruye la vida del naco colombiano. Para dar cuenta de ese tema Alonso Salazar contactó a otros integrantes del Cartel de Medellín y de Colombia quienes acataban las órdenes de Escobar. La investigación se sumergió en archivos, entrevistas de la familia, amigos y enemigos del capo, sin descuidar a las autoridades civiles y militares que estuvieron relacionados con el caso y de esa manera construir un relato y una coherencia narrativa de personajes, sucesos, hechos, y momentos desconocidos del patrón del mal.

Estructura

En la telenovela cada capítulo era emitido de lunes a viernes por el canal Caracol en un horario de 9:00 p.m. a 10:00 p.m. Sin embargo, por cada capítulo de emisión los colombianos trinaban desde sus cuentas de Twitter y opinaban de cada uno de los capítulos, la cual generaba una tendencia con el país con el tema. Eso despertó la curiosidad de varias personas que comenzaron a ver y opinar de la telenovela que se transmitían en el prime time de las noches del año 2012.

El canal en su momento no creó una página de red social para atraer a los seguidores de la telenovela, precisamente porque el ideal de los productores era que los colombianos supieran un poco más de la vida del capo, su maldad y lo que realizó para ser uno de los bandidos del país. No querían que el país enalteciera la figura de Escobar.

Sin embargo, la polémica no paró allí y hubo personas que apoyaban la serie y fueron atacadas en redes sociales por sus trinos que enaltecían las acciones de Escobar.

La serie que fue lanzada en Netflix contiene el 92% de coincidencia con la telenovela. La serie no se emitió un capítulo cada semana como fue el caso de Luis Miguel o La Casa de las flores, Si no que se emitió en su totalidad. Realizaron promociones a través de redes sociales con campañas de expectativa en el que se encontraba el protagonista de Escobar, Andrés Parra, para que vieran la serie en Netflix. Las personas podrían ver cada capítulo y adelantarlos a su gusto, el cual estuvo compuesto por 74 capítulos de 43 minutos la mayoría.

Personajes

En la serie y en la telenovela *Pablo Escobar, El patrón del mal* los personajes están interpretados por actores profesionales que han realizado cine, teatro, series y otros formatos nacionales e internacionales. El personaje principal lo interpreta el actor Andrés Parra.

Para el actor lidiar con escenas tan oscuras fueron un dolor de cabeza. En entrevista con la revista Semana (Televisión, 2012) comentó que su compromiso fue tal que tuvo que acudir a una especie de ritual para eliminar las malas energías que le produjo interpretarlo, porque sin darse cuenta el actor formó un vínculo con Escobar y su ideal era

que la gente despreciara y le diera escozor pensar en la figura de Pablo Escobar.

Después de hacer esta telenovela, comprendí la historia de toda una sociedad que acompañó a Escobar en ese horror. Me queda un mal sabor de país, porque de ese teatro que él montó hicieron parte una cantidad de actores, desde políticos y empresarios hasta modelos y deportistas, que luego se lavaron las manos, comentó el actor Andrés Parra (Televisión, 2012).

Los personajes aparecen de acuerdo a la historia del capo y al camino que recorrió para ser uno de los narcotraficantes más temidos del país y del mundo, pasando por su niñez, juventud, adolescencia y adultez. De otro lado, estos personajes aparecerán porque de alguna manera influenciaron, ayudaron, o criticaron el accionar de Pablo Escobar. Conoce a su amante, la periodista y presentadora Regina Parejo, interpretada por la actriz Angie Cepeda, que se enterará de todo de las acciones delictivas e ilegales de Pablo Escobar. El narco siempre tuvo aliados, personas fieles que estuvieron acompañándolo en todo su proceso criminal, es el caso de su primo Gonzalo Gaviria, interpretado por el actor Christian Tappan, que fue el fiel socio de la organización del Cartel de Medellín que junto a otros socios formaron.

Sin embargo, en toda historia de venganza y maldad siempre estarán personas buenas, que querrán la verdad y destapar lo que oculta la maldad, fue el caso del ministro de Justicia Rodrigo Lara Bonilla que es interpretado por el actor Ernesto Benjumea, en el que ventiló y destapó los intereses de Pablo Escobar, ante el Congreso de la República. Sin embargo, su lucha quedó en el olvido, cuando fue asesinado en 1984 por dos sicarios de Medellín en Bogotá, orden dada por el capo Pablo

Escobar. Con la misma suerte corrió el director de un reconocido diario del país, Guillermo Cano, que es interpretado por el veterano actor Germán Quintero, quien sin tapujos escribía de las fechorías que hacía Escobar en Medellín en el importante de medio de comunicación nacional y quien no se dejó intimidar de las amenazas de Escobar, finalmente fue asesinado en diciembre de 1986 de mano de dos sicarios. De igual forma otro de los hombres que se dio a la pelea de denunciar todo su esquema criminal fue el candidato presidencial de 1989 y presidente del Nuevo Liberalismo, Luis Carlos Galán, que fue asesinado en el municipio de Soacha cuando en tarima pronunciaba su discurso de campaña.

Escobar era un hombre de familia. Procuró cuidar a su esposa, sus hijos y su mamá para que no les pasara nada, a eso sí le temía Escobar, como lo presentan en la telenovela y en la serie. Su mamá Enelia fue interpretada por la actriz Vicky Hernández, desde que Pablo era un niño. Ella le aconsejó siempre de un hombre ‘vivo’ además le pidió que no se fuera a deja de nadie. Por otro lado, la esposa de Escobar, Paty de Escobar fue interpretada por Cecilia Navia, para Escobar, ella siempre fue el amor de su vida, aunque nunca le quiso fallar, hizo que ella perdiera la confianza al saber que tenía varias amantes.

Finalmente Pablo Escobar después de sembrar el miedo en todo el país, se convierte en una de las personas prófugas de la justicia, luego de construir su propia cárcel y de hacer creer a un país que estaba pagando y colaborando con la justicia. El narco colombiano se fuga después de que el gobierno nacional da la orden de capturarlo y llevarlo a Bogotá, se establece en Medellín, y meses después mientras le realiza la última llamada a su hijo Juan Pablo, es asesinado por el Bloque de Búsqueda el 2 de diciembre de 1993 en un tejado en Medellín.

Los productores indicaron que para la elección de los personajes hicieron un intensivo casting en donde se seleccionaron cerca de 1.300 actores. El director Carlos Moreno indicó que los actores tenían un nivel y una capacidad de trabajo que los sorprendieron, “Hubo un porcentaje muy alto de responsabilidad tuvieron los actores de esta leyenda que fue Escobar, el patrón del mal”. (Moreno, 2012)

Algunos personajes principales fueron



Andrés Parra como Pablo Escobar



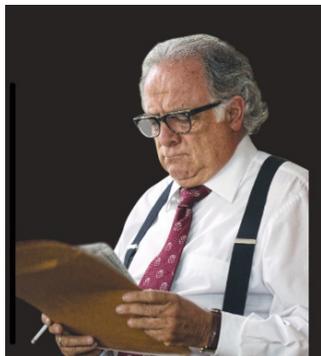
Angie Cepeda como Regina Parejo



*Gonzalo Gaviria interpretado por
Christian Tappan*



*Rodrigo Lara interpretado por
Ernesto Benjumea*



Guillermo Cano interpretado por German Quintero



Luis Carlos Galán interpretado por Nicolás Montero



Paty de Escobar interpretada por Cecilia Navia.



Enelia mamá de Pablo Escobar interpretado por la actriz Vicky Hernández.

Imagen 3. Extraídas página Caracol Televisión. (Caracol Internacional, 2014)

Punto de Vista

En este caso, Escobar será el hilo conductor de la narrativa y es por él que aparecen los demás personajes que estarán presentes en la historia y cada acción del protagonista recaerá en cada uno de los personajes

que aparecen, lo cual desencadenará en escenas de acción, erotismo, drama y violencia. En la telenovela *Escobar* tendrá un recorrido cronológico, en el que se evidencia su incursión en el contrabando, la droga, asesinatos y violencia en el país.

Planos

La telenovela *Escobar; el patrón del mal* tuvo como director a Carlos Moreno, que ha realizado largometrajes como ‘Perro come perro’, ‘Todos los muertos’, ‘El cartel de los sapos’ entre otros. La producción contó con planos generales y de detalle, cada escena y plano interrelaciona al espectador con el tema espacial y temporal. Otro de los atractivos de la producción fue la integración de los efectos visuales en escenas de riesgos como la explosión del DAS y la del periódico *El Espectador*. Las situaciones de riesgo el director y el equipo de producción las consultó con personas expertas en efectos especiales quienes dieron el aval para realizar las explosiones, disparos, incendios y demás escenas que implicaban el riesgo para el equipo de detrás de cámaras y los actores.

Álvaro Francisco Romero, jefe del equipo de efectos visuales del canal Caracol comentó para el diario hondureño *La Prensa* que los efectos visuales se realizaron en una mezcla de efectos especiales, generados en computadoras, algunos tuvieron composición 2D, animación 3D, colorización, rotoscopia entre otras técnicas. Se retocaron las explosiones, los tiros, los casquillos y la sangre de los personajes. “Para llegar a este perfecto engranaje, un técnico de gráficas realizó la visita a las locaciones y de acuerdo a la escena y las órdenes del director, hicimos un consenso para obtener el mejor montaje”. (Romero, 2012)

Como dato adicional, el equipo de producción trabajó durante diez meses en el montaje y producción de *Escobar, el patrón del mal*. Las escenas tuvieron un alto contenido de violencia le dieron un matiz relevante en temas de producción a la telenovela y posteriormente a la serie.



Imagen 4. Una de las escena de Escobar, el patrón del mal. Sonido. (Caracol Internacional, 2014)

La banda sonora de *Escobar, El patrón mal* fue compuesta y producida por el maestro de salsa Yuri Buenaventura, que creó la canción ‘La última bala’ la cual fue trabajada con un equipo de músicos profesionales entre Bogotá, Barranquilla, Pasto y Cali. La canción refleja todo lo que Pablo Escobar hizo en la década de los 80, el terror, la violencia y lo que el narcotráfico penetró en la sociedad, una radiografía de un pedazo de la historia del país, que lleva al espectador sonoridades urbanas para

sensibilizar al público joven que no vivió esa época, es una especie de rap que retrata las vivencias del capo.

Cada escena, cada personaje, tiene su propio estilo musical. Para su composición Buenaventura se inspiró no solo en la música popular o el rap de las comunas. Tenía que ir más allá e inspirarse en los personajes principales. Para algunas personas utilizó sonidos clásicos, inspirados en la obra de Richard Wagner. El cantante se inspiró en la canción ‘Ne me quitte pas’ de Jacques Brel para representar la muerte del ministro de Justicia Lara Bonilla y posterior huida de la familia de Lara a Francia. Otros sonidos particulares que estuvieron presentes en la telenovela y en la serie fueron la música de heavy metal que era lo que escuchaban los sicarios de la época, así mismo, cada momento épico está marcado por un sonido particular que creó el maestro caleño.

Buenaventura realizó un minucioso trabajo de investigación que se llevó a cabo en la creación de los personajes y del ambiente mismo de la serie. Se observa un trabajo meticuloso para decir a través de su música quiénes son los verdaderos villanos. El cantante realizó 300 piezas musicales de la telenovela incluida la música incidental. “Colombia no pude perder esa memoria de esa historia del país, eso no se puede repetir, a pesar de que surgen estos grupos terroristas, Colombia seguirá siempre adelante”, dijo en una entrevista Yuri Buenaventura en la W radio Colombia.

El ideal del cantante Yuri Buenaventura era que los jóvenes que no vivieron de frente la violencia de los años 80 y 90 conozcan un poco más la época del narcotráfico y que la historia no se repita de nuevo. El sonido es el mismo que se reproduce en la telenovela y en la serie de Netflix.

Última bala: SireAshtar. (2012)

Gráfica

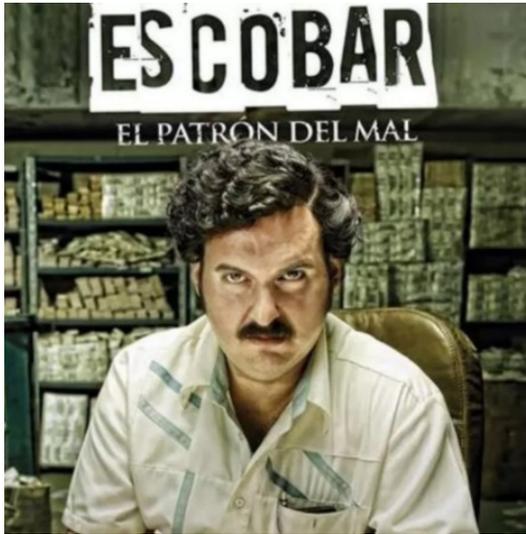


Imagen 5. Extraída del cabezote de la telenovela *El Patrón del Mal*. (Caracol Internacional, 2014)

La telenovela *Escobar, el patrón del mal* muestra un desarrollo gráfico de la imagen del protagonista donde los colores verde y blanco hacen referencia al intro de la telenovela. El verde representa el dinero, los dólares y el blanco la droga, y la mercancía que traficaba Escobar en el país y al exterior. En Netflix la serie sigue con la misma propuesta estética de la tipografía y diseño de las letras pero cambia la imagen del personaje principal, sin embargo, mantiene los colores y su simbología de poder.

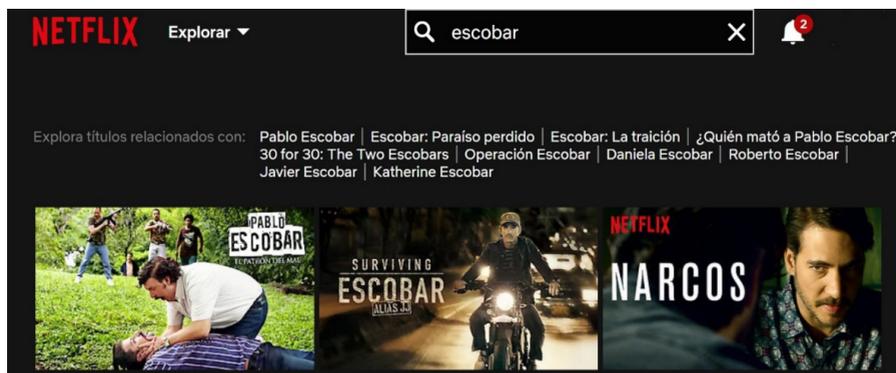


Imagen 6. Extraída de la serie de Pablo Escobar para Netflix. (Caracol Internacional, 2014)

Locaciones

La telenovela se grabó en 450 locaciones que contó con espacios entre Bogotá, Llanos Orientales, Medellín, Miami y la Costa Caribe. Las locaciones fueron ambientadas en los años 80. La infancia y juventud de Escobar se desarrolló en Medellín en el Valle de Aburrá, así que la casa, el colegio, y el barrio tuvieron una transformación de época de los años 50. En los Llanos Orientales se ambientó el lugar para La Hacienda Nápoles, una de las propiedades más costosas del narco. Por otro lado, la costa Caribe y Miami se recrearon las vacaciones que tuvo el narco con su familia y las amantes que este llevaba a estos lujosos lugares en los que tenía propiedades.

Una apuesta en escena que significó una investigación exhaustiva de los lugares por los que pasó Escobar. Sin entrar en malas o falsas ambientaciones sino que se diseñó una gran apuesta en locaciones y en poder trasladar al televidente a la época de la Colombia de los años 80.



Imagen 7. Los teléfonos públicos de cabina amarilla de los 80 y 90 en Bogotá. (Caracol Internacional, 2014)

Bogotá también tuvo su transformación, en varias escenas se recrearon las calles, el transporte, los aparatos de comunicación, los edificios y oficinas de los años 80, todo grabado en casas del norte de la ciudad y en el centro de Medellín. El equipo de producción recreó las escenas de explosiones y violencia por computador simulando las locaciones reales, la razón es que esas instalaciones en el año de grabación ya no existen.

Modelo de Negocio

La telenovela *Escobar, el patrón del mal* nace del libro del escritor Alonso Salazar *‘La parábola de Pablo’*, y con ello se puede tratar de un caso transmedia, porque la historia está basada en una investigación que surgió de un libro y luego fue llevada a la televisión. Años más tarde se convirtió en un producto de serie para Netflix. Si bien, Carlos

Scolari, define la narrativa transmedia como: “El tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”.

Escobar, el patrón del mal tuvo una rating de 26.9 puntos y 62.7% de share promedio, solo el día del lanzamiento, el cual se convirtió en el capítulo más visto de la historia de la televisión colombiana. Según cifras del canal Caracol la audiencia durante el estreno de la telenovela alcanzó el 70, 8% de share e incrementó un 79% el número de encendidos durante el horario de emisión, lo que corresponde a 11 millones de colombianos que estuvieron en vilo viendo el comienzo de la telenovela.

Después de dos años llegó a Netflix, luego de que el canal Caracol llegara a un acuerdo comercial con la plataforma de video para que se emitiera la telenovela como serie. Los 74 capítulos fueron un éxito rotundo y aún hay personas que ven la serie a través de esta plataforma. *Escobar el patrón del mal* fue el eslabón para que la propia compañía de televisión digital creara la serie *Narcos*, para retratar de otra manera la vida de Pablo Escobar, la cual contó con tres temporadas de 16 capítulos.

La idea de Netflix es fragmentar el contenido sin que la narrativa afecte el producto inicial. Así lo hicieron con los 74 capítulos emitidos de la serie *Escobar, el patrón del mal*. Los seguidores podían consultar cada capítulo por el orden actual o por el capítulo que les haya llamada la atención. La intención de la plataforma de televisión digital es emitir un producto que tenga continuidad, que sea coherente con el formato y que pueda ser vista no solo por colombianos sino que otras personas en Latinoamérica tuvieran la oportunidad de verla. Por otro lado, la intención del canal es que la gente conozca quién era Escobar y el daño

que le causó a una sociedad, para que esos horrores que se vivieron en la década de los 80 no se vuelvan a repetir y que la figura de Escobar deje de ser aludida.

La historia que retrata la vida de Escobar es la misma que se vio reflejada en la pantalla chica y en la serie de televisión. Sin embargo, el canal Caracol entendió a esa audiencia que ahora quiere ver contenidos más cortos, dinámicos, sin comerciales y más divertidos. Por eso, la apuesta del canal y Netflix de proponer a la audiencia contenidos agradables que puedan gustarle a todo el público.

De eso se puede inferir que la penetración de Internet y la migración de las audiencias hacia otras pantallas y otros formatos desencadenarán en lo que llamaremos: la agonía de la televisión. Según el reportaje que hizo El País de España, ‘El gran negocio de las telenovelas’. Que indica que no todo está perdido, solo es un despertar de los televidentes quienes ya comenzaron a tener un control de lo que ven a través del televisor y en Internet. Ahora, las nuevas generaciones no les llama la atención la programación de hoy en día, les parece obsoleta y antigua, y los canales se dieron a la tarea de evolucionar y apostarle a las series web, las cuales realizan para ofrecer un contenido innovador en la página del canal y que puedan ser vendidas a Netflix.

Los nuevos realizadores se han dado la tarea de crear contenidos desde parodias, acción, romance y drama. Esto llevó a que los nuevos productos puedan ser compartidos con el mundo y que tengan un espacio relevante en las plataformas digitales.

El docente de la Universidad Carlos III, Juan M. Zafra, licenciado en periodismo por la Universidad Complutense de Madrid comenta en su artículo ‘La televisión mutante’ que la televisión ha cambiado pero

que no ha muerto como muchos han asegurado, “Está mutando, está en proceso de transformación que se irá acentuando con los años, con los meses, cada día, cada minuto”. (Zafra, 2010) indica que la introducción generalizada de todo tipo de dispositivos y terminales en las casas, ha modificado toda la cadena de valor de los contenidos. Hay nuevas formas de crear, de distribuir y de administrar.

El ensayista, periodista y crítico de televisión colombiana, Ómar Rincón (Rincón, 2015) en el programa ‘Conversemos de economía’ del canal Institucional, habló del futuro de la televisión, y manifestó que la mayoría de la población colombiana, aún no conoce el concepto de televisión digital y los beneficios que trae al espectador. “Principalmente, con lo referente a la calidad visual, a su alcance tecnológico y la interactividad en los teléfonos móviles”. Según el crítico es importante que los canales hagan inversión de calidad a la realización de seriados, de ficción y abrir la pantalla al ciudadano, para que sea él quien tenga la posibilidad de expresarse y manifestarse ante los contenidos, como una manera de retroalimentación de la audiencia.

Ahora los canales colombianos le están apostando a trabajar con las plataformas de video, por ejemplo el canal Caracol ya lo hace con Netflix para la realización de series, así mismo, un sin número de marcas como Amazon, HBO, Telemundo están produciendo sus propias series. Otros canales nacionales le están invirtiendo dinero a las series exclusivas a través de teléfonos móviles.

Interfaz

El diseño de interfaces en la televisión digital tiene mucho que ver con el contenido y con el contexto de uso que se necesite implementar.

Por ejemplo, los usuarios son el elemento preponderante en el diseño de la interfaz. En la telenovela *Escobar, el patrón del mal* los televidentes eran colombianos de todos los estratos socioeconómicos del país que se sentaban de 9:00 p.m. a 10:00 p.m. a ver la telenovela por el canal Caracol, sobretodo personas adultas que comentaban a través de las redes sociales cada escena que veían. Los usuarios se despacharon en contra de la telenovela a través de Facebook y Twitter, Algunos comentarios en la red social de Facebook eran: “Otra vez las mismas historias, parece que no tenemos más en Colombia que la violencia”, “¿Y no sería mejor que la televisión colombiana hiciera producciones de cultura? En vez de estar promocionando la violencia y maldad que tanto daño a este bello país” o “Espero que la serie de Escobar muestre la relación de este personaje, con empresarios, políticos, militares e Iglesia”, “Si seguimos dejando nuestra memoria en manos de RCN y Caracol, seguiremos creyendo que la guerra es una telenovela”.

El concepto de interfaz se compone de los elementos gráficos que permiten al usuario acceder a los contenidos, navegar e interactuar, para lograr que un usuario se quede y vuelva, para que todo sea efectivo se debe lograr que los usuarios del sitio puedan acceder con facilidad a los contenidos e interactuar con eficacia, con todos los componentes.

El estreno del primer capítulo de *Escobar, el patrón del mal* causó revuelo en redes sociales, lo que suscitó la atención de nuevos televidentes a los contenidos que se emitían en el prime time. Con ello se vivió una interacción con otros usuarios que criticaron la telenovela y otros aplaudieron al equipo de dirección y producción que se la jugaron toda por un contenido que retrata uno de los relatos más dolorosos de la historia colombiana. Algunos de los actores de la telenovela también

comentaron a través de sus redes sociales lo que generaba la telenovela. Algunos de los trinos del protagonista de la historia, Andrés Parra, fueron:

 **Andrés Parra** ✓
@SoyAndresParra Siguiendo ▾

Llegó el día... Inevitable... A todo marrano le llega su "San Fermín" ...



R:02 - 21 cent 2012

 **Andrés Parra** ✓
@SoyAndresParra Siguiendo ▾

Esta noche [#Escobar](#) deja de pertenecerme y queda completamente en manos de ustedes, de sus pensamientos, recuerdos y conclusiones...

19:22 - 19 nov. 2012

420 Retweets 75 Me gusta 

🗨️ 194 🔄 420 ❤️ 75 ✉️

 **Andrés Parra** ✓
@SoyAndresParra Siguiendo

Sentimientos encontrados con el final de [#Escobar](#)! Sangre, sudor y muchas lágrimas las q nos sacó a todos! Un abrazo!

19:12 - 19 nov. 2012

274 Retweets 46 Me gusta 

🗨️ 100 🔄 274 ❤️ 46 ✉️

Imagen 8. Imágenes extraídas del Twitter de Andrés Parra, protagonista de la telenovela y posterior serie

La telenovela desencadenó una polémica entre la sociedad colombiana. Los defensores aseguraban que contaba de manera narrativa los años más violentos en Medellín, la producción también quería rescatar la memoria histórica de las víctimas. Sin embargo, la polémica fue más allá cuando los críticos se pronunciaron a través de entrevistas o en redes sociales y comentaron que *Escobar, el patrón del mal* era una exaltación y mera publicidad de asesinos y criminales, que solo servía para debilitar más la imagen del país. Algunos de los comentarios en redes sociales durante el estreno de la telenovela fueron:





Imagen 9. Tweets elegidos de la opinión de seguidores de la serie

Sin embargo, las personas, luego de ver la serie *Pablo Escobar, El Patrón del Mal*, quisieron dar su opinión al nuevo producto de Netflix, estos fueron algunos comentarios en la red social de Twitter:



Imagen 10. Tweets elegidos de la opinión de seguidores de la serie

En Netflix la interfaz se realizó a partir de rigurosos estudios y pruebas sobre cómo hacer más fácil el descubrimiento de títulos de series, puesto que la navegación a veces puede resultar algo difícil al contar solo algunos clic del usuario para observar la serie. La plataforma cuenta con un añadido en una nueva barra lateral situada en la parte izquierda que tiene secciones separadas para la Búsqueda, Escritorio, Series, Películas, Mi Lista y Nuevo, los colores de la interfaz son negro, blanco y rojo. La serie muestra los capítulos en formato horizontal. Al usuario se le muestra un pequeña descripción de los capítulos y puede navegar viendo los capítulos hacia su derecha, una forma entretenida y llamativa para ver una serie que puede ser consumida en una semana y que duró transmitiéndose cerca de un año en televisión. De allí se puede inferir en las nuevas formas de consumo que hacen los televidentes, están ahora enfocados más por los productos cortos, divertidos y que su interfaz permita fácilmente poder ser navegada.



Imagen 11. Imagen extraída de la serie Pablo Escobar, el patrón del mal de Netflix (<https://www.netflix.com/br/title/80035684>)



Imagen12. Imagen extraída de la serie Pablo Escobar, el patrón del mal de Netflix (<https://www.netflix.com/br/title/80035684>)

La Interfaz de Netflix es amigable con el usuario, le deja ver los detalles y los próximos episodios, además le muestra otras series o películas que tengan alguna similitud con el contenido que quiere ver. La serie Escobar, el patrón del mal emitida por esta plataforma tuvo un éxito casi comercial tanto que los libros que se lanzaron de la vida de Escobar fueron los más comprados ese año que se emitió la serie.

Conclusiones

Las nuevas plataformas tecnológicas en la sociedad han cambiado por completo el negocio de la televisión. Las telenovelas o series televisivas también han migrado a internet, de las historias dramáticas que se veía de 200 a 300 capítulos, están migrando a series de 60 a 80 capítulos, que incluyen movimiento de cámaras, diálogos más cortos y nuevas locaciones de grabación y contenido de entretenimiento.

Marcello Coltro, vicepresidente senior de Marketing, PR, Creative & Digital de Universal Channel, Studio Universal, Syfy, E! Entertainment y Telemundo Internacional, comentó que el perfil del consumidor colombiano en televisión está dedicado a consumir contenidos de ficción y drama. En la pantalla chica podía devorarse todas las llamadas ‘Narco-novelas’ (series biográficas de narcotraficantes o carteles de droga) pero en las plataformas de video ahora los colombianos quieren ver historias relacionadas con fantasía, sueños, viajes, y amor.

Sin duda, Netflix se convirtió en una plataforma tecnológica que logró entender los cambios que Internet le trajo a las audiencias. Además supo reorientar al modelo tradicional de la televisión, con base en los nuevos hábitos de consumo del televidente. Con su modelo el usuario no dependerá del horario de emisión de una película o serie para verla, además incorporó la posibilidad de pausar, retroceder o adelantar una serie cuantas veces se quiera. Con el modelo de suscripción de pago los usuarios pueden acceder a sus contenidos, y pueden disfrutarlo durante un mes de la programación gratuita, después de pasado ese tiempo puede cancelar su cuota mensual.

No obstante, los canales de televisión han entendido lo que los usuarios desean ver, y el aumento exponencial de suscriptores a Netflix y otras plataformas de video, así que las cadenas de televisión han hecho lo posible por ofrecer los mismos contenidos en pantalla chica y después en internet, para que el televidente que se perdió alguna escena o capítulo lo pueda volver a ver sin esperar mucho tiempo, el remedio sin lugar a duda para las telenovelas han sido las plataformas de televisión vía streaming.

Aunque la televisión en Colombia está teniendo un giro gradual en temas de contenido de entretenimiento, se ha visto la apuesta que ha realizado los canales nacionales con contenidos que cuenten la historia de nuestro país. Aunque caigan en el concepto de ‘Narconovelas’ o ‘Narco ficción’, los malos valores o las malas costumbres, generan ganancias a los canales y son productos que se pueden exportar para que se vea en diferentes países, los nuevos televidentes han absorbido esas series, pero alguno no quedan con el mal sabor de Escobar, algunos eluden lo que hizo y hasta lo ponen como el gran patrón.

Con la llegada de Netflix, revolucionó la manera de contar historias, y volvió a los usuarios programadores de los consumos, el televidente exige lo que quiere ver y no espera a que los canales pongan en su parrilla de programación lo que la gente quiere ver. Y aunque no promueve la violencia, son los mimos usuarios que desean consumirla.

Según el crítico de televisión colombiana (Rincón, 2002) comenta: “Lo narco es un formato narrativo de la televisión de ficción que ha logrado juntar lo colombiano con lo mexicano y con lo Miami. Su éxito está en que refleja la ética de nuestras sociedades”. El objetivo de los productores de la serie cuando hicieron Escobar, el patrón del mal era que los jóvenes se enterarán de la historia de un narco que cambio la historia del país y sembró miedo, pero lo más importante en este caso es que las próximas generaciones jamás repitan el horror que se vivió.

Referencias

Canal Institucional. (2015). ¿Cuál es el futuro de la televisión colombiana? Recuperado de <https://www.canalinstitucional.tv/noticias/cual-es-el-futuro-de-la-television-en-colombia>

Caracol Internacional. (2014). Pablo Escobar, el patrón del mal. Recuperado de <https://www.caracolinternacional.com/es/produccion/pablo-escobar-el-patron-del-mal>

Guerrero, E. (2010). El desarrollo de proyectos audiovisuales: adquisición y creación de formatos de entretenimiento. *Revista Communication y Society de la Universidad de Navarra*, 23.

La Prensa. (2013). Escobar, el patrón del mal una tragedia convertida en éxito de tv. Recuperado de <https://www.laprensa.hn/vivir/espectaculos/372724-98/escobar-el-patr%C3%B3n-del-mal-una-tragedia-convertida-en-%C3%A9xito-de-tv>

López, N. (2012). Géneros, formatos y programas de televisión preferidos por los jóvenes, análisis comparativo por comunidades autónomas. *Revista Icono 14*, 10(3), 258-283.

Ramírez, A. (2016). Telenovela y Género en Colombia. *Revista Nóesis*, Vol. especial, 46-64.

Rincón, Ó. (2002). *Televisión, video y subjetividad*. Buenos Aires (Argentina): Norma Editorial.

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona (España): Grupo Planeta, Ministerio de Educación, cultura y deporte.

SireAshtar. (2012, outubro 13). La Ultima Bala - Yuri Buenaventura - Pablo Escobar (El Patron Del Mal) HQ Complete Music

[Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QqWEYWK4fts>

Televisión. (2012, diciembre 15). Lo que no se supo de ‘El patrón del mal’. *Semana*. Recuperado de <https://www.semana.com/gente/articulo/lo-no-sup-o-el-patron-del-mal/325449-3>

Zavala Scherer, D. (2016). El web-documental, *Revista Icónica pensamiento filmico*, Recuperado de <http://revistaiconica.com/el-web-documental/>

Zavala Scherer, D. (2018). Texto articulador del curso Televisión Digital: “La televisión digital: la televisión compleja” Maestría en Comunicación Digital Interactiva. Universidad Nacional de Rosario.



RIA
Editorial