

UNIVERSIDADE PAULISTA
TEREZA CARLA SOUZA PEREIRA

**A SINCRONICIDADE DO CORPO E SUA IMAGEM: A PROLIFERAÇÃO
DOS TELÕES EM EVENTOS AO VIVO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

SÃO PAULO
2015

TEREZA CARLA SOUZA PEREIRA

**A SINCRONICIDADE DO CORPO E SUA IMAGEM: A PROLIFERAÇÃO
DOS TELÕES EM EVENTOS AO VIVO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Ribeiro da Silva

SÃO PAULO

2015

Pereira, Tereza Carla Souza.

A sincronicidade do corpo e sua imagem: a proliferação dos telões em eventos ao vivo / Tereza Carla Souza Pereira – 2015
64 f.:il.+ CD-ROM

Dissertação de Mestrado Apresentada ao Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2015.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática.
Orientador: Prof. Dr. Mauricio Ribeiro da Silva.

1. Telão. 2. Imaginário midiático. 3. Imagem. 4. *Elvis Lives.* I. Silva,
Mauricio Ribeiro da (orientador). II. Título.

TEREZA CARLA SOUZA PEREIRA

**A SINCRONICIDADE DO CORPO E SUA IMAGEM: A PROLIFERAÇÃO
DOS TELÕES EM EVENTOS AO VIVO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovado em: _____ / _____ / _____ .

BANCA EXAMINADORA

_____ / _____ / _____
Prof. Dr. Eugênio Menezes
Faculdade Cásper Líbero

_____ / _____ / _____
Prof.ª Dr.a Malena Contrera
Universidade Paulista - UNIP

_____ / _____ / _____
Prof. Dr. Maurício Ribeiro da Silva
Universidade Paulista – UNIP

DEDICATÓRIA

A vida não é feita de um momento, e sim de um longo caminho, por isso, dedico este trabalho a todos que, de alguma forma, contribuíram com a minha jornada para chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Às forças positivas do universo que me impulsionaram para este caminho, permitindo que conseguisse concluir esta preciosa etapa de minha vida.

À Capes, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela concessão da bolsa de estudos que possibilitou a realização deste trabalho.

Aos meus pais, Lula e Neide, que apesar de não terem estudado, fizeram questão de que seus filhos traçassem outro rumo para suas vidas. E eu consegui.

Aos meus alunos e ex-alunos que, mesmo inconscientemente, me conduziram a esta escolha.

Aos queridos Bruno Maia, Heloísa de Castro e Samara Tavares por tantos momentos de afetos e loucuras compartilhados nesses anos.

Aos meus eternos professores Jorge Miklos e Malena Contrera por não pouparem suas palavras e seus conhecimentos tão preciosos, até mesmo em seus horários de almoço.

Aos meus irmãos Gilmar, Luiz e Márcia, às minhas tias Georgina e Terciria pelas palavras sempre tão positivas e por acreditarem em mim.

Aos meus sobrinhos que, mesmo distantes, se fizeram sempre tão perto: Danielle, Danilo, Flávio, Nathália, Thaís e os pequenos Clara, Matheus, Miguel e Vivian.

Às minhas eternas amigas Beth Caminha, Claudinha Giovanna, Dorinha Vasconcelos, Erika Sales e Rivo Ferreira por serem seres iluminados e que como anjos foram colocados em minha vida para sempre.

Ao meu querido orientador Maurício Ribeiro da Silva, muito obrigada pelas orientações, reflexões e, principalmente, pela sincera amizade.

E, por fim, à Tia Tida (*in memoriam*) e à Voinha Santina (*in memoriam*) pela certeza que tenho de que nunca estou sozinha.

“Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas.”

Villém Flusser

RESUMO

A presente pesquisa pretende tratar do caráter complexo que envolve as imagens transmitidas por telões, na contemporaneidade. Se antes tinham como objetivo a ampliação da visão, no sentido de possibilitar a visão a distância, no contexto da contemporaneidade percebemos outras formas de uso que suplantam esta conformação, possibilitando, inclusive, que a tecnologia se manifeste não como elemento capaz de representar o corpo distante, mas sim de se “colocar” em seu lugar, substituindo o corpo – de ausente a sublimado. Neste contexto, nosso objetivo foi analisar a imagem enquanto corpo em eventos ao vivo, buscando identificar os aspectos simbólicos envolvidos no processo de mídia primária e terciária, como fator principal os telões usados em espaços em que são realizados eventos presenciais, ao vivo. A pesquisa tomou como base o uso de telões e telas em situações onde, classicamente, impera o estabelecimento de comunicação baseada em relações presenciais, buscando compreender a implicação do elemento técnico na mídia primária e, também, no espaço do ambiente. Nossas hipóteses consideram que o telão em algumas situações, passa a figura nos eventos onde há reunião de pessoas, como elemento da cena e não como um aparato de eventos ao vivo onde os aparelhos tecnológicos, historicamente relacionados a ampliação da visão a distância, colocam-se não mais como elemento midiático, mas sim como agente da própria cena. Neste contexto, estabelecemos para análise o *show Elvis Presley, Elvis Lives*. A pesquisa teve como corpus notícias identificadas com o tema, publicadas em sites de notícias na internet, analisando tais eventos a partir das contribuições da Teoria da Imagem (Norval Baitello Júnior, Vilém Flusser, Dietmar Kamper e Mauricio Ribeiro da Silva), Teoria da Mídia (Harry Pross, Ciro Marcondes Filho e Malena Segura Contrera).

Palavras-chave: Telão; Imaginário Midiático; Imagem; *Elvis Lives*.

ABSTRACT

This research aims to address the complex character involving the images displayed by screens, nowadays. If before they were aimed at expanding the vision, to enable remote viewing, in the contemporary context perceive other uses that supersede this conformation, allowing even that technology manifests itself not as capable of representing the body element distant, but rather "put" in place, replacing the body - from absent to sublime. In this context, our goal was to analyze the body image while at live events in order to identify the symbolic aspects involved in the primary and tertiary media process as main factor the screens used in spaces where live events are performed live. The research was based on the use of screens, screens in situations where classically reigns establishing communication based on in-person relationships, trying to understand the implication of the technical element in the primary media and also in the environmental space. Our hypotheses consider the screen in some situations, shall figure in the events where there meeting people, as part of the scene and not as an apparatus of live events where technological devices, historically related to expansion of distance vision, they don't appear as a media element, but as an agent of the scene itself. In this context, we set out to analyze the show Elvis Presley, Elvis Lives. The research was corpus news identified with the subject, published on news sites on the Internet, analyzing such events from the contributions of the Theory of Image (Norval Baitello Junior, Flusser, Dietmar Kamper and Mauricio Ribeiro da Silva), Theory of Media (Harry Pross, Ciro Marcondes Filho and Malena Segura Contrera).

Keywords: Big Screen; Imaginary media; image; Elvis Lives.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O trem na estação.....	37
Figura 2 – Show de Gilberto Gil – Parque do Ibirapuera 2014.....	44
Figura 3 – Cena do filme <i>Wall-E</i>	47
Figura 4 – <i>Rock in Rio</i> 2011.....	48
Figura 5 – Palestra com Steven Jobs e Bill Gates	49
Figura 6 – Site do show <i>Elvis Lives</i>	52
Figura 7 – Vista aérea do local do show.....	53
Figura 8 – Elvis caminhando pelos bastidores em direção ao palco.....	54
Figura 9 – Imagem de Elvis Presley cumprimentando a plateia.....	55
Figura 10 – Telão Show de Elvis Presley.....	56

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. SOBRE A IMAGEM	13
2.1. Imagens tradicionais	13
2.2. Imagens técnicas	18
2.3. O corpo	23
2.4. O aparelho que exibe o corpo	25
2.5. Imaginação – imagem em ação	30
3. A PRESENÇA DAS IMAGENS NA SOCIEDADE	34
3.1. A história da tela	34
3.2. A imagem na tela	37
3.3. A proximidade da tela	41
3.4. Telão como personagem principal - novo uso do aparato no show do Elvis Presley	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surge das inquietações acerca da imagem. No início, o objeto de estudo da pesquisa era a fotografia no centro de São Paulo. Na medida em que diferentes teorias sobre a imagem eram estudadas, abriu-se um novo caminho onde se percebia que a imagem é dotada de aspectos simbólicos que a representam e constituem o imaginário cultural.

Com base nesses aspectos, surgiu a questão teórica do elemento de mídia que está no meio e nas pontas (emissor, receptor) – independente do aparato -, que busca a imagem com seus elementos simbólicos e culturais e passa a interferir nas relações humanas.

Tentando perceber essa interferência, o foco da pesquisa foi desviado da imagem - enquanto fotografia no centro de São Paulo - para a imagem no sagrado. Começaram os estudos sobre a propagação da imagem e sua espetacularização em templos religiosos e uma pesquisa detalhada teve início, entre os elementos pesquisados, observou-se o uso do telão nos templos, fato que chamou atenção, pois mesmo nos espaços pequenos, ele era utilizado.

Ao observar essa questão, percebeu-se que o aparato – telão - compunha o espaço – templo – de forma diferente em relação à definição encontrada durante o estudo da tele: trazer o que está longe para perto. Em alguns casos, ele compunha o cenário, com esse dado, o foco do estudo foi conduzido para o aparato telão.

Além dos templos religiosos, os telões são encontrados em shows e festas familiares, percebeu-se uma aplicação do telão que ia de encontro à teoria: o telão enquanto ator, sem corpo, compondo a cena, um fato relativamente novo.

Dessa maneira, decidido o objeto de estudo desta pesquisa, foi realizado mais um recorte: estudar o telão com foco no show do *Elvis Presley – Elvis Lives*, que traz imagens do cantor, acompanhado por uma banda ao vivo: uma nova aplicação ao uso, que vai na contramão do que ocorre em muitos shows, quando se reflete, por exemplo, no uso do *playback*, a gravação feita com base na interpretação de um cantor para ser dublada, por ele mesmo ou por outro.

A pesquisa levou ao surgimento de questões teóricas relacionadas com o elemento de mídia que está no meio, que é entendido como suporte - o elemento

midiático - e isso nos fez ver a contradição existente entre o suporte como meio e o suporte como ator.

A relevância do tema se dá pelo fato de esse ser um fenômeno novo, que coloca em cheque os modelos pelos quais a mídia como meio é estudada. Essa atual configuração não tem um corpo do outro lado – aspecto que vai de encontro com as teorias da imagem e da mídia – embora ainda não saibamos designar o que é esse fenômeno, nem como será a sua propagação.

No caso escolhido para ser estudado – o show Elvis Presley -, o aparato telão nos mostra que há uma nova configuração para a imagem, que confronta os modelos estudados: a imagem ampliada no telão em um evento que não tem corpo. A imagem exibida seria a ampliação de um corpo presente, o que não ocorre nesse caso. Nesse momento existe a exibição da imagem sem corpo, não há o que se ampliar, a imagem é trazida como viva e sem corpo, só a imagem para a imagem, viva e interagindo com o público.

Esse uso do telão tem crescido e, de certa forma, passado despercebido por muitos. Porém, para quem comprehende essa questão, ela traz aspectos significativos, como o caso do ator *Robin Williams*¹, falecido em 2014. Em seu testamento, foi encontrado um item incomum, mas que mostra como a imagem sem corpo esta se propagando, o ator restringe o uso de sua imagem em forma de holograma, inserção digital, recriação virtual em filmes ou campanhas publicitárias por vinte e cinco anos.

A recriação da imagem foi vetada por ele porque - devido à sua popularidade e carreira de sucesso – algum diretor poderia pensar em trazê-lo de volta às telas, usando sua imagem viva para atrair o público em situações que não foram realmente vividas, ou seja, poderiam não ser recriações ou montagem de cenas, mas sim, uso de imagem como se *Robin Williams* estivesse vivo, tal uso indica uma ampliação da indústria produtora de imagem.

Diante desse cenário, a partir de um olhar atento aos meios de comunicação, o método utilizado para a presente pesquisa foi a observação, a coleta de notícias e movimentos que estavam acontecendo com o uso do telão, a busca se desenvolveu juntamente com a pesquisa dos referenciais teóricos.

¹ <http://oglobo.globo.com/cultura/filmes/testamento-de-robin-williams-restrinjiu-uso-de-imagem-por-25-anos-apos-sua-morte-15741786> - Acessado em: 20 abr. 2015

Para o presente estudo, foi importante a contribuição de Flusser para a compreensão do conceito de imagem; a leitura dos textos de Deitmar Kamper e Harry Pross foi essencial para a definição e o entendimento do corpo, além dos autores já citados, as contribuições de Norval Baitello, Ciro Marcondes Filho, Malena Contrera e Maurício Ribeiro da Silva foram fundamentais para o enriquecimento da pesquisa e para a formulação das questões que este trabalho busca responder: o telão traz consigo uma imagem capaz de saciar o indivíduo, mesmo que não tenha o corpo para ampliar? A imagem técnica carrega elementos simbólicos que suprem a necessidade e, com isso, a imagem como corpo é aceita?

Para atingir os objetivos apontados, a estrutura desta pesquisa comprehende uma abordagem que, além da introdução e das considerações finais, inclui dois capítulos. O primeiro, “Sobre a Imagem”, trata da questão das imagens tradicionais que abordam o significado de realidade para o homem e as técnicas que são produzidas por aparelho, tais imagens fazem seu caminhar junto à sociedade e sua evolução, acompanhando o ser humano em todas as épocas. O segundo, “A Presença das Imagens na Sociedade”, tem como objetivo principal compreender como a superfície, suporte para a imagem, acompanha a evolução humana até os dias atuais, processo que transformou o telão de simples suporte para a imagem em personagem principal.

2. SOBRE A IMAGEM

Neste capítulo, vamos tratar da questão das imagens tradicionais que abordam o significado de realidade para o homem e as técnicas que são produzidas por aparelho, tais imagens fazem seu caminhar junto à sociedade e sua evolução, acompanhando o ser humano em todas as épocas.

2.1. Imagens Tradicionais

Flusser (1985, p. 5) afirma que “imagem é uma superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente”, o que pode levar o ser humano a uma representação do objeto e sua significação. Mesmo impressa e estática, a imagem é dotada de valores e significados que o autor acredita possibilitarem uma relação mágica entre o observador e a imagem, podendo levá-lo “magicamente” à cena captada.

Essa “magia” que a imagem possibilita é definida por Flusser (1985, p. 5) como “a existência no espaço-tempo do eterno retorno”. Assim, podemos entender que existe uma possibilidade que a imagem traz de se relacionar com quem está olhando, para que, com isso, venha possibilitar uma inter-relação com o passado, transportando o receptor mentalmente para a situação vivida, situação essa baseada em todo significado alicerçado pelos elementos culturais, dentre eles, a produção de imagens. Dessa maneira, podemos perceber que as imagens traduzem situações em cenas que permitem o contato do receptor com o passado.

A “magia”, à qual Flusser (1985) se refere, pode ser considerada como uma intervenção simbólica no mundo concreto, que pode causar fascinação, encanto, devaneio. A magia é a forma como o homem pode ver além de determinados elementos, vendo seu simbolismo.

A prática do vodu é um exemplo, segundo Gomes (2010), o vodu tem origem africana e consiste na criação de um boneco que pode ser feito de vários materiais, pano, barro, entre outros, e é usado para atingir uma pessoa, por feitiçaria. O boneco consiste na imagem representada de alguém, quando o boneco é espetado por agulhas, a pessoa (cuja imagem é representada pelo boneco) sente dores no corpo. Isso ocorre devido à crença, tanto daquele que cria a imagem, quanto daquele que tem sua imagem criada - ambos creem nas ações maléficas produzidas, através da

magia contida na imagem do vodu, ou seja, o boneco - enquanto imagem - representa magicamente a pessoa, a tal ponto, que ela pode ser atingida fisicamente.

Corpo e vodu se inter-relacionam, mantendo uma ligação tão intensa que atingindo o boneco, as dores podem ser sentidas no corpo humano. A correlação entre o corpo e a imagem é tão estreita que é como se a imagem fosse o próprio corpo.

A fotografia é outro exemplo de imagem enquanto “superfície significativa”. Se tomarmos uma foto, e nela houver alguém por quem nutrimos um sentimento de desprazer, tristeza ou mágoa, a sensação ao olharmos aquela imagem é negativa, como se a imagem queimasse nossos olhos, mas na verdade, é como se queimássemos os olhos da própria pessoa, como se aquela ação nos mostrasse o sentimento negativo carregado em relação ao ser que está na imagem e não em relação à imagem. A leitura da ação não é a de que o papel fotográfico está sendo queimado, mas sim a pessoa que está na imagem, assim, percebemos que imagem e ideia têm, de algum modo, uma ação concreta uma sobre a outra.

As imagens são cheias de histórias, quando nos remetem a algo ou alguém que, de certa forma, possa mexer com nossa imaginação, nossa emoção. A imagem representa pessoa, o lugar ou a interpretação que damos ao mundo, e nos permite a possibilidade de vínculo, até mesmo com o desconhecido visto através de fotos, pinturas etc. A imagem se interpõe entre o homem e o mundo, não como uma retratação fiel do mundo para o homem, mas como uma ideia que formamos segundo a imaginação, por isso, queimar o papel fotográfico nos olhos pode significar mais que queimar um papel fotográfico, pode significar uma agressão quase física.

Em sua superfície, a imagem carrega um valor mágico, ela dá o significado de que as ideias se relacionam e tem uma representação de valor, e é por causa desse valor que se estabelece a relação que a imagem tem com a magia.

Assim, a imagem é para o filósofo² mais do que o registro objetivo realizado por meio de técnicas diversas (pintura, fotografia, cinema, vídeo etc.) Na realidade constitui um campo em que se estabelecem as tensões inerentes ao processo de representação e interpretação do mundo, ou o vínculo entre a capacidade imaginativa de dois ou mais sujeitos. (SILVA, 2012, p. 21)

² O autor se refere à Villém Flusser.

A interpretação de mundo vem da imagem e sua representação, que se baseiam na cultura que une o mundo em todos os tempos.

A cultura, que caracteriza as sociedades humanas, é a organizada/organizadora via o veículo cognitivo da linguagem, a partir do capital cognitivo coletivo dos conhecimentos adquiridos, das competências aprendidas, das expectativas vividas, da memória histórica, das crenças míticas de uma sociedade. Assim se manifestam “representações coletivas”, “consciência coletiva”, “imaginário coletivo”. E disposto de seu capital cognitivo, a cultura institui as regras/normas que organizam a sociedade e governam os comportamentos individuais. (MORIN, 1998, p. 23)

Dessa maneira, podemos entender que cultura é a maneira que se consegue valorar as questões humanas, baseada em credos sociais, através das representações coletivas que alimentam a imaginação humana modificando a visão de mundo. E as imagens têm o seu significado dado, dependendo da relação do receptor com a imagem fotografada e da sua capacidade imaginativa ao lê-la.

A imagem é o resultado da abstração do espaço e do tempo, trazendo uma conotação simbólica ao que a cena continha, o que, de certa forma, representa como verdadeiro o momento em que foi feita. A imagem reproduz, levando quem a olha de volta ao passado, ainda que simbolicamente; possibilitando-lhe um retorno mental, que permite que esse não seja apagado em meio às lembranças, quando o receptor deixa cair seu olhar sobre a imagem, um olhar sobre o plano.

Observar uma imagem é, na verdade, abstrair, ação entendida aqui como subtração³. Nela, portanto, o que se tem é a subtração do espaço e do tempo, uma cena sem espaço e atemporal. É o que poderíamos considerar como um momento verdadeiro, ou seja, o momento em que a imagem foi feita, se estabelece como uma representação, como um substantivo abstrato, algo sem existência própria, dependente de outros seres para poder existir; assim, o abstrato depende da imaginação para poder viver e ela depende da magia e da imaginação para poder representar algo.

³ A “escalada da abstração” ou “escada da abstração”, elaborada por Flusser, parte, portanto, da percepção do espaço e das formas de ocupação do mundo. A cada degrau ocorre uma redução, uma perda espacial, a cada passo reduz-se uma das dimensões. “Abstrair significa subtrair”, assim começa Flusser seu artigo de 1989, “A caminho das não-coisas”. E assim, subtraindo degrau após degrau, a história da imagem constrói sua “escada da abstração” da maneira que se segue. (BAITELO JÚNIOR, 2005, p. 90).

Para Flusser (1985, p. 5), imaginação é a “capacidade para compor e decifrar imagens”, essa composição pode ser feita do pensamento entre a fantasia e a realidade. Segundo Kamper (2002, p. 4), “fantasia é a faculdade de visão interna, é a capacidade de perceber imagens, e de perceber se o que elas reproduzem não está presente”. Portanto, a imaginação tem um peso grande em relação à interpretação das imagens que podem ser consideradas uma maneira de mediação que consegue colocar o homem de frente com o mundo, mesmo que esse mundo não faça parte do tempo dele. Ao olhar uma imagem, entretanto, existe a possibilidade de que esse mantenha uma relação significativa com ela, mesmo que seja uma relação imaginativa.

Em uma fotografia, podemos colocar uma cena enorme em um mesmo plano, em um espaço de 10x15 (cm), podemos representar uma cena estática, porém ampla, de alguém ou algum lugar. Tal cena pode ser carregada de sentido, fazendo com que haja a representação de um mundo que, apesar de desconhecido - caso não se conheça o local ou não se tenha vivido naquela época - possa passar a agregar significado. Como é o caso da imagem de Cristo, que milhares de pessoas veneram, respeitam e para a qual rezam - uma representação da imagem com mais de dois mil anos.

Existe uma ação de intermédio entre a imagem e o que ela expressa, existem regras sociais estabelecidas em relação a essa imagem, uma ordem entre a imagem e a sociedade, há regras que incubem essa imagem de significados; para os cristãos, seria inconcebível queimar uma imagem de Cristo, pois é como se ela contivesse o seu corpo.

A imagem que chega, no entanto, vem carregada de sentido, pois também traz os seus valores. Por sua vez, essa imagem ainda é acrescida de outros valores, baseados na percepção de mundo do receptor, ou seja, uma imagem pode conter a realidade, mas há nela um sentido que vem da cultura e do olhar que compõem o mundo da imagem e do receptor que, por sua vez, também trarão ideias e sentidos para ela.

Para compor a ideia de imagem, segue um fragmento do texto de Ciro Marcondes Filho (2014) que define o conceito de realidade:

Para Platão, a realidade verdadeira não deve ser procurada no mundo sensível, mas no campo do inteligível, quer dizer, no mundo das Ideias. A

realidade, para ele, deve nos dar as coisas tais como elas são em si mesmas e não somente da forma como elas nos aparecem. O problema, contudo, é a dificuldade de realizar essa sua sugestão, pois, de que forma poderemos, nós, humanos, com todas as nossas limitações, separar aquilo que é da imagem ou da representação que fazemos disso em nossa consciência? Kant questiona essa posição platônica, de transferir o conhecimento da realidade para uma dimensão transcendente, pois essa dimensão não nos é acessível. Até que ponto podemos aceitar que há uma “aparência” de realidade, necessariamente falsa, equivocada, prejudicada pela má observação humana, e uma “realidade ela mesma”, independente de nós? Para Kant, portanto, a realidade é apenas a forma como as coisas nos aparecem, ela é da ordem do fenômeno, uma manifestação sensível das coisas. (MARCONDES FILHO, 2014, p. 397)

Quando pensamos em uma definição da imagem, na verdade, estamos refletindo sobre o que é real sobre ela: o momento em que foi feita, o que estava ocorrendo e o seu significado e em que circunstâncias e por quem será vista posteriormente.

Relacionando essas ideias ao pensamento de Flusser (1985, p. 5), essa “manifestação sensível das coisas” vem do olhar do fotógrafo⁴ que, segundo o autor, é a “pessoa que procura inserir na imagem informações imprevistas pelo aparelho fotográfico” que, ainda de acordo com ele, aparelho é um “brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografia”. “Brinquedo” que consegue congelar o tempo em uma cena através de um “brinquedo que simula um tipo de pensamento”, pensamento esse que é a simples “manifestação sensível das coisas” e dá sentido ao que se olha em formato de cena. Com isso, podemos entender que o fotógrafo apresenta o que não está no campo dos sentidos, ele transcende a questão do sentido, simulando um tipo de pensamento trazido pela imaginação.

Para eternizar um momento existe a imagem que carrega seu conceito e interpretação iniciais, que será de cada ser, começando pelo fotógrafo. Esse caminho começa a partir de seu olhar e vai até o receptor, que a recebe e pode simular nele (o momento) um tipo de pensamento. Se o aparelho fotográfico traduz um pensamento conceitual, podemos crer que esse pensamento se inicia com o próprio fotógrafo, pois o primeiro conceito estabelecido em uma imagem é o de seu criador, que expõe o ângulo, a cor, a luz para que ela seja produzida e, em um segundo momento, recebida por diversos olhares e possibilidades de manifestações.

⁴ Fotógrafo enquanto pessoa produtora de imagem.

“O que significa tais fotografias? Segundo considerações precedentes, significam conceitos programados, visando programar magicamente o comportamento de seus receptores.” (FLUSSER, 1985, p. 43) O que o autor quer dizer é que existe um pensamento antes do olhar de um fotógrafo, para programar a fotografia para que ela seja o que iremos olhar posteriormente, mesmo abrindo uma visão de mundo, trazendo o desconhecido de épocas passadas ou lugares e pessoas que não conhecemos, em forma de cena. A fotografia é feita a partir do olhar do fotógrafo, que irá compô-la pela sua experiência de vida e seu olhar de mundo.

2.2. Imagem técnica

“Imagem produzida por aparelho.”⁵

Desde o surgimento da eletricidade, mudamos a maneira de nos relacionarmos em sociedade; antes, em locais em que não havia eletricidade, o contato entre as pessoas era mais próximo, havia maior interação. A forma de nos relacionarmos se transformou, principalmente depois da chegada dos aparelhos eletrônicos. Nos dias de hoje, cada vez mais, ficamos diante de aparelhos e, assim, nos afastamos do outro, não estamos mais presentes. Tais mudanças transformaram as formas de relacionamento e de comportamento social.

A sociedade passa a ter mais conforto e, à medida que os aparelhos vão sendo desenvolvidos, mais parados ficamos. Apesar do grande avanço social e tecnológico, a eletricidade também nos acomoda com suas facilidades e encantos oferecidos pelos aparelhos produzidos. Os aparelhos fazem com que as pessoas se movimentem cada vez menos, inclusive no trabalho, quando optam por usar mais e-mails, telefones, ainda que queiram se comunicar com um colega que trabalha na mesa ao lado. Os aparelhos eletrônicos transformam o modo de vida e o relacionamento com o próximo.

A velha caixa com fotos antigas, que mostrávamos aos amigos íntimos e parentes quando vinham à nossa casa, está esquecida. Atualmente temos pastas nos computadores, datadas da última viagem e com um número grande de imagens. Dispomos dessas imagens, que podem ser vistas em qualquer lugar pelos nossos amigos virtuais, nas redes sociais. Para que essas imagens sejam vistas e “curtidas” em redes sociais, moldamos nossas posições, congelamos sorrisos, repetimos as

⁵ FLUSSER, Villém. A filosofia da caixa preta, p. 9.

posições da moda, o que nos torna parecidos uns com os outros. As imagens proliferam tanto que não precisamos mais do outro para produzir sequer uma foto nossa, temos o *selfie*, a nossa foto tirada por nós mesmos, o autorretrato.

Essas imagens são produzidas, em sua maioria, com o propósito de serem colocadas nas redes sociais, alimentando perfis e mostrando para o outro a imagem que é moldada socialmente. As fotos do dia, do final de semana, de situações que as pessoas estão vivendo. A vida do indivíduo representada pela imagem.

Como já foi citado anteriormente, segundo Flusser (1985), “imagem técnica é a imagem produzida por aparelho”. Mas, como uma imagem é produzida pelo aparelho e não pelo fotógrafo? A questão da reproducibilidade nos ajuda a entender isso.

A partir da década de 1950, com as mudanças tecnológicas, músicas, pinturas, esculturas, fotografias passam a ser reproduzidas. Ao longo das décadas, o processo de reprodução tem aumentando sempre e, atualmente, percebemos que, assim que algo novo se produz (seja música ou roupas etc), rapidamente atinge boa parte da sociedade, essa reprodução pode ter como veículo para divulgação as redes sociais.

Tão logo uma nova produção atinge a sociedade, imediatamente é substituída por outra que tem a mesma finalidade, com as imagens não é diferente, produzimos centenas de fotos em um único dia e postamos nas redes sociais boa parte delas. Como se não precisássemos analisar, pensar o ângulo, a cor e, muito menos, o propósito e conteúdo da imagem, só temos que estar apresentáveis, dentro dos moldes de aceitação social.

O aparelho produz e reproduz, muda a cor, a direção e o ângulo, assim, aquela imagem, que pode ir para as redes sociais, não representa só o que foi visto, vem carregada de possibilidades de transformação do aparelho e não só do olhar de quem a fez, mas também há as possibilidades tecnológicas que dão à imagem o sentido de se tornar comum, parecida com outras, facilmente compreendida.

Elas são dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas. Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito. O mundo a ser representado reflete raios que vão sendo fixados sobre superfícies sensíveis, graças a processos óticos, químicos e mecânicos, assim surgindo a imagem. Aparentemente, pois, imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real: são unidos por cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento. Quem vê a imagem técnica

parece ver seu significado, embora indiretamente. O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. (FLUSSER, 1985, p.10)

Podemos entender que há uma confiança nas imagens técnicas, mas que para terem sentido, são dependentes da imaginação, isso nos ajuda a entender a proliferação social das imagens que, na maioria das vezes, é feita em grande quantidade por um mesmo indivíduo, em uma possível tentativa de encontrar visibilidade, apenas no movimento de causa e efeito, e não no sentido ou significado do que está sendo feito.

Porém, segundo Baitello (2012), essas imagens são vistas como se fossem “janelas e não imagens” e essas janelas tendem a direcionar o olhar, não são janelas abertas para o horizonte, mas sim janelas abertas para um determinado ponto que vem da imagem, com possibilidade de direcionamento do pensamento sobre o que se vê.

As imagens em telas, desde aquelas pintadas com têmpera ou óleo, ou mesmo as imagens em paredes desde os afrescos, ou ainda antes disso, mesmo desde os desenhos rupestres, nos apresentam um olhar. Isso significa que nos oferecem janelas, abrem janelas. Mas não são janelas naturais, são janelas sintéticas, imitações de janelas, que fingem se abrir e fingem mostrar o mundo. Na verdade, elas mostram-se a si mesmas em primeiro lugar, para depois mostrar uma fresta para o mundo. Como se o mundo distante estivesse pintado sobre a janela, já que esta não se abre. Mas algum aspecto do mundo também está lá e reverbera em nosso olhar, promovendo uma intensa troca de olhares. A imagem nos olha oferecendo um olhar, nós a olhamos filtrando e respondendo com o nosso. (BAITELLO Jr., 2012, p. 51)

As imagens técnicas têm a possibilidade de nos mostrar o mundo, porém com a atual utilização das imagens - como reprodução do mesmo, como citamos anteriormente: mesmas posições, imagens feitas para agradar socialmente - passamos a não liberar o olhar nessas “janelas” e sim a limitar o olhar em um só caminho. E pela proliferação, essas imagens acabam sendo aceitas socialmente fazendo com que os olhares passem a ser filtrados, sem expansão, com um direcionamento, dando outro sentido de interpretação.

As imagens fazem sentido para o alimento cultural, projetam sentidos e preenchem o vazio que é percebido pela distância entre os seres, dessa forma,

passamos a produzi-las e consumi-las com exagero e, com esses exageros imagéticos, o ser humano passa a ser colocado em uma posição de reação espontânea, sem pensar (causa e efeito). Como se aquela reação de também fazer uma imagem fosse algo extremamente normal e cabível. Quanto mais imagens nós vemos, mais imagens queremos produzir e distribuir para que também tenham visibilidade.

Portanto, temos uma sociedade que traz consigo a imaginação para interpretar as imagens que, cada vez mais, fazem parte de suas vidas, de tal maneira que, atualmente, as imagens são a prioridade e a “realidade” a ser vivida e seguida pelos indivíduos. As imagens são montadas por eles próprios, o que leva os outros a participarem de suas vidas, seguindo-as nas redes sociais, em uma busca incansável pela perfeição.

Apesar de ser algo que pode ser visto como esvaziado ou como condutor do olhar para a limitação, aqueles que consomem essas imagens são capazes de estabelecer um vínculo⁶, pois, mesmo alteradas e modificadas, elas podem receber o conceito de beleza social, o que facilita o vínculo. Ao modificar sempre a postura, para que a imagem seja aceita ao ser exibida, e com o vínculo que se cria entre ela e quem a observa, é possível se agregar maior valor a ela. Mesmo porque a imagem terá uma ligação representável com os que se vinculam a ela, já que eles estabeleceram, através dela e das emoções que os levaram para seu mundo interior - com suas experiências -, uma afinidade entre quem observa e o sentido e visão de mundo contido na imagem. Tal relação leva esse observador a olhar através das “janelas”, o que abre a possibilidade de que, mesmo direcionada e esvaziada, seja possível se estabelecer um vínculo entre ele e a imagem.

Ainda que se entenda que o processo da imagem é técnico, surge uma pergunta: pode uma imagem ser real? A partir do momento em que congelamos um instante, ele permanece ali, estático, imutável, mas existem dois momentos para a imagem: um deles é o olhar do fotógrafo que a faz, o outro é o olhar de quem a vê, o ser que olha para a imagem e dá o devido sentido a ela. Esse sentido é carregado da cultura da sociedade em que esse indivíduo está inserido e da sua maneira de olhar

⁶ “Vínculo (s.m.): Etim.: do lat. *Vinculum*, laço, liame, algemas, prisão. De um significado original muito concreto, o conceito de vínculo foi se transformando em um conceito amplo e abstrato para ligação, elo, relação.” “Vínculo comunicacional (loc.nom.m.) – Etim.: vínculo, do lat. *vinculu*, é tudo o que serve para atar, ligar ou apertar, laço, nó, liame.” (MARCONDES FILHO, 2014, p. 458).

o mundo. Assim, a realidade/autenticidade ocorrem baseadas na cultura e fazem com que a imaginação consiga manter uma relação com o mundo. Nesse caso, após tais reflexões, surge outra questão: O que é uma imagem autêntica?

“É, até mesmo, sintomático o fato de exigirmos uma imagem autêntica, pois, se as imagens têm que existir, elas que mostrem a verdade.” (BELTING, 2011, p. 1). A fotografia, garantida por uma técnica objetiva, prometia uma resposta, no entanto, é necessário esclarecer que a pergunta formulada não se coloca apenas desde que existe a fotografia.

Uma imagem pode conter verdade, autenticidade e realidade, pode conter um significado que pode estabelecer um vínculo, mesmo com o exagero das reproduções. Um poder de conceito habita certas imagens que representam o real, o autêntico e agrega valor e significado a quem as olha, como uma propriedade de emoção ou um carregar de valor com a possibilidade de alimentar a imaginação.

Os produtores de imagens técnicas tateiam, condensam, nas pontas dos dedos, imagens. As teclas que apertam fazem com que aparelhos juntem elementos pontuais para os transformar em imagem. Tais imagens não são superfícies efetivas, mas superfícies imaginadas. São imagens imaginadas. (FLUSSER, 2008, p. 49)

As imagens técnicas precisam da imaginação, caso sejam analisadas de perto com uma lupa, passam a ser grãos ou *pixels* e não a cena composta. Há necessidade de certa distância para não percebermos a técnica das mesmas e para que a imaginação possa fluir. Elas carregam, além da necessidade de produção de muitas imagens, a necessidade social de um avanço tecnológico para que estejam, cada vez mais, próximas de nós e nós delas, como o estar no mundo através das imagens, uma proximidade com o outro.

Essa proximidade é individual, apesar de sua proliferação, elas tendem a não juntar pessoas, mas sim a separá-las, pois, se em seus lugares podemos ter acesso às imagens que os outros exibem, para que precisamos ir até elas? Não há mais essa necessidade, portanto, as imagens técnicas tendem a dirigir ao individualismo e passam a ser modelos para o nosso comportamento, quase como um ditar de regras sociais.

2.3. O Corpo

Quando buscamos estudar o corpo, podemos adentrar por diversas áreas para nos alicerçar, mas para Kamper (2002, p. 2), “o corpo, do latim *corpus*, intenso no sentido de corpo morto dos chefes e, mais tarde, no sentido de cadáver, pode ser na verdade considerado natural ou original.” A palavra corpo que vem de cadáver, do corpo morto, sem alma, sem vida, perde mais ainda o sentido de vivo, pela representação da imagem, que pode até transformá-lo em superficial.

Estamos vivendo em uma sociedade que, cada vez mais, mortifica o corpo vivo, buscando interferências de possibilidades estéticas que paralisam alguns movimentos corpóreos, transformando-o mais em imagem que em corpo, buscando visibilidade para ganhar espaço social. A busca por esse espaço pode ser em mídia primária, onde corpos são preparados para estarem apresentáveis, conforme determinação social, ou mídia terciária⁷, onde a interferência tecnológica facilita a transformação e a imagem ganha espaço, o que transforma o corpo em imagem.

A imagem do corpo atualmente em voga nega seu caráter de imagem. Num último lance totalitário, ela afirma ser tudo, razão pela qual o corpo, e na verdade cada corpo isoladamente, dela dependeria e por ela deveria guiar-se. É esse o terror atual da visibilidade que tematizamos há anos (...) (KAMPER, 2001, p. 01)

Esse caráter de imagem passa a ser exibido em redes sociais, em telões, em festas; a imagem do corpo representando o próprio corpo, ocupando um espaço. Desde o surgimento da eletricidade, vem mudando a forma de nos relacionarmos com

⁷ Há uma maneira simples de compreender os meios segundo seu grau de utilização de recursos externos ao homem. Foi proposta pelo jornalista alemão Harry Pross, ao classificar os meios em primários, secundários e terciários. Os primários são aqueles que não precisam de nenhum recurso além daqueles oferecido pelo próprio corpo, seus sons, seus movimentos, sua gestualidade, seus odores. Entre um corpo e outro corpo não há artefato. Os secundários são aqueles que lançam mão de materiais extracorpóreos para deixar ou mandar mensagens. Um corpo imprime seus sinais em um suporte que é recebido por outro corpo. Os meios terciários são aqueles que requerem um jogo de aparelhos – um que transmite e outro que recebe os sinais. São, portanto, três diferentes maneiras de preencher o vazio entre o eu e o outro. A primeira é presencial. A segunda gerou as escritas. A terceira é fruto da eletricidade e possui suas características: é instantânea e fugaz como o raio. Mas todas elas têm um elemento comum: começam no corpo e terminam no corpo. Eis o porquê de estarmos falando sobre meios, mídia e comunicação. Todas estas coisas têm um forte impacto sobre nosso corpo e sua existência no mundo. Temos um tipo de existência quando nos comunicamos presencialmente, corpo a corpo, temos outro tipo de existência quando passamos nossa vida trocando mensagens escritas sobre suportes opacos e, por fim, existimos de uma terceira maneira quando nos colocamos diante de aparelhos que recebem sinais transmitidos por outros aparelhos, como telefone, rádio, televisão, *internet*, *tablets*, etc.” (BAITELLO, 2012, p. 61)

o outro, o modo como estamos na frente do aparelho, cada vez mais tempo, ou como cita Baitello Jr. (2012, p.22) “cada vez mais com o corpo sentado, assentado, sem movimento”.

Movimento esse que seria necessário para que o corpo fosse realmente corpo e não imagem, muitas vezes, estática. Atualmente, se chegarmos até uma criança com uma câmera fotográfica e perguntarmos: vamos fazer uma foto? Ela congela um sorriso no rosto e pende a cabeça para o lado, como uma forma de beleza, tão estática e artificial que a mobilidade do corpo e da representação do corpo se perde ao se representar a imagem.

Para acompanhar a evolução, cada vez mais, o corpo se aproxima do técnico - da imagem técnica - como algo que não precisa ser decifrado, que mantém uma posição que a sociedade pode ler e entender sem modificações. É como se através do olhar da janela - que citamos anteriormente - esse corpo fosse algo que nos limita o olhar, dirigido sempre para o mesmo, o repetido, o esvaziado de sentido. O que faz com que o corpo seja substituído por imagens e essas imagens ocupem o lugar do corpo de forma representativa, constante e, de certa forma, esvaziada, por isso, talvez exista a necessidade da produção de tantas imagens para um só corpo. Um exemplo dessa necessidade são os *cosplay*.

Cosplay são pessoas que se fantasiam como as personagens de animes ou mangás, como em uma representação da imagem no corpo, uma mimese da imagem técnica. A personagem é vista na televisão, nas revistas, na internet e é reproduzida fielmente, essa técnica, se podemos chamá-la assim, é a reprodução da imagem técnica para o corpo e tem como intuito mostrar a reprodução e semelhança com a personagem da mídia.

Nesse caso, o corpo é usado como um aparato para a técnica, qualquer corpo pode se transformar em uma personagem, trazendo narrativas midiáticas para o contato pessoal, como se fosse uma invenção de mundo. Invenção, não criação, os *cosplay* agem como as personagens da mídia, imitam seu comportamento e são admiradas por isso.

Esse exemplo ilustra com clareza a questão da “janela”, apesar de o olhar ficar voltado para ela, é no corpo que existe a maior carga de transformação e/ou limitação em relação à imagem técnica; como afirma Kamper (2001, p. 3): “A imagem do corpo

atualmente em voga nega seu caráter de imagem. Num último lance totalitário, ela afirma ser tudo, razão pela qual o corpo, e na verdade cada corpo isoladamente, dela dependeria e por ela deveria guiar-se.”.

Reproduções, imitações, transformações, vivemos em uma sociedade que, cada vez mais, mortifica o corpo vivo, buscando interferências de possibilidades estéticas que paralisam alguns movimentos corpóreos, transformando-o mais em imagem que em corpo, buscando visibilidade para ganhar espaço social.

Mulheres esculturais, magras, loiras, cabelos compridos, homens fortes com músculos definidos, crianças sempre sorrindo em posições repetidas. A imagem criada para a publicação em redes sociais busca um espaço onde corpos são preparados para estarem apresentáveis, conforme “determinação social”, principalmente, na mídia terciária, onde a interferência tecnológica facilita a transformação e a imagem ganha espaço - o que transforma o corpo em imagem.

Não é sem motivo que os centros de cirurgias plásticas vivem lotados na tentativa de transformação do corpo para essas apresentações e aceitações sociais. Esse caráter de imagem passa a ser exibido em redes sociais, em telões, em festas, como se a imagem do corpo, representando o próprio corpo, fosse algo real. Essa imagem tratada, modificada e apresentada ocupa o espaço do corpo transformado pelo padrão de beleza que a sociedade determina. Com isso, substituímos o movimento que seria necessário para que o corpo fosse realmente corpo e não imagem, muitas vezes estática. Atualmente, vemos muito mais as imagens que as próprias pessoas, em alguns casos, temos mais contato com uma pessoa pelo seu perfil na rede social.

Mesmo com a representação do corpo e do espaço, o vínculo pode se estabelecer, pois é a circunstância que faz com que a imagem apareça e essa é criada para permanecer, estabelecer ligações e, logo, poder se tornar cheia de significados que serão recebidos individualmente. E cada ser percebe essa imagem como uma intervenção do mundo simbólico e a permanência desse simbólico como realidade.

2.4. O aparelho que exibe o corpo

Nas últimas décadas, aspectos básicos da comunicação foram transformados e tais mudanças passaram a afetar as relações atuais. Por exemplo, o celular chegou

ao Brasil na década de 1990, os aparelhos eram grandes e a bateria durava pouco tempo, os únicos recursos disponíveis eram fazer e receber ligações. Na década seguinte, tornaram-se minúsculos e a bateria durava dias, o objetivo era não perder a comunicação com o outro, trazer para perto quem estava distante.

Atualmente, o aparelho - que já foi minúsculo – é maior, apresenta telas amplas, acesso à internet e inúmeras funções. O celular faz, cada vez mais, parte de vários momentos da vida das pessoas, na verdade, para muitas delas, ele está presente em todos os momentos. Esses aparelhos estão se tornando ainda maiores, com outro propósito: telas maiores que permitam uma melhor nitidez de imagem, para que as pessoas possam acessar, de maneira mais satisfatória, as imagens.

Dessa maneira, há uma possibilidade de espacialidade em relação à imagem que pode ser emitida pelo aparelho: alcançar a sociedade nos mais variados lugares e, com isso, proliferar a imagem. Quanto mais bela - para os parâmetros sociais -, mais distribuição e proliferação ela terá.

Enquanto os aparelhos mudam de tamanho, formas e funcionalidade, o homem muda seu comportamento em relação ao aparelho e sua representação, buscando facilitação de tempo e espaço para o corpo.

Excluído o tempo das considerações acerca da comunicação, o universo da mídia primária implica o compartilhamento do espaço para a efetivação das trocas e dos vínculos simbólicos. Com relação à mídia secundária, o acesso à mensagem, informação ou imagem é garantido com o deslocamento do corpo ou do suporte midiático pelo espaço (aparato). Desprendem-se, especialmente, com a mídia, emissor e receptor. Por sua vez, em mídia terciária, relações entre emissores, receptores e aparatos passam a ocorrer através do espaço. (SILVA, 2012, p. 111)

O deslocamento do corpo pelo aparato faz com que a sociedade passe, cada vez mais, a usar o aparelho que possibilita a facilidade de visualização de uma pessoa distante, trazendo-a para perto, mantendo o vínculo e a diminuição dos espaços.

Esse mesmo vínculo, possibilitado pelos celulares, pode ser mantido pela televisão - com suas imagens encantadoras e recursos avançados como a imagem em HD - e pela internet, que criam situações de interação do indivíduo com o aparelho que, cada vez mais, passa a estar inserido nos espaços, não só como um simples objeto de transmissão, mas como parte do contexto do ambiente.

Com tanto encanto, o contato do ser humano com esses aparelhos aumenta cada vez mais, cada um carrega seu próprio celular; com relação à televisão, existe a facilidade de ser encontrada em vários estabelecimentos, o que a torna familiar e participante de vários momentos. As informações e os recursos trazidos por esses aparelhos suprem outras necessidades, como por exemplo, a necessidade de estar perto do outro.

Muitas pessoas têm acesso às informações pelos aparelhos e seu contato com o mundo passa a ser maior através da mídia terciária, mesmo na presença de outras pessoas. Em uma mesa de bar, em uma roda de amigos, o aparelho de televisão e o celular estão presentes e podem desviar a atenção da mídia primária para a terciária. Embora as pessoas estejam presentes fisicamente, em determinados locais, a atenção é desviada para a televisão e/ou celular, o que leva, muitas vezes, à interrupção da conversa presencial para a observação da informação vinda da mídia terciária.

Há alguns anos, quando recebíamos uma visita em casa, tínhamos que desligar a televisão, pois era sinal de falta de educação e, até mesmo, de não querer receber aquela pessoa em sua casa, se permanecêssemos com ela ligada. Atualmente, as pessoas chegam à casa das outras e pedem para que liguem a televisão. Dessa forma, a mídia primária passa a ser acompanhada pela mídia terciária, apresentando, até mesmo, a possibilidade de influenciar o assunto abordado entre as pessoas.

É natural em encontros familiares e entre amigos, a televisão permanecer ligada, acompanhando, fazendo parte do contexto. Existe uma necessidade de ver o mundo através da imagem técnica, como se houvesse mais perfeição no que se vê. Aproveitando-se disso, a indústria passou a produzir telas de tamanhos variados, do pequeno aparelho de celular, que pode transmitir a imagem e transformá-la com recursos simples, a tamanhos maiores como os grandes telões, que ganham uma posição de destaque em eventos, passando a transmitir ao público o que deveria ser visto ao vivo.

Os telões passaram a fazer parte de shows, palestras, cultos, dentre outros eventos, todos ao vivo. Os telões possibilitam a exibição dos melhores ângulos e cenas que compõem os eventos. Com sua dimensão, as exibições dos telões passaram a ser uma imagem ali presente, uma imagem terciária da imagem primária no mesmo ambiente.

Entretanto, as exibições de eventos, através de telões, emitem ao público o olhar do *cameraman*, o que ele precisa mostrar do evento e não como ele realmente está acontecendo. A imagem que é transmitida é uma imagem feita, pensada, com a câmera colocada no melhor ângulo, melhor posição. Essa imagem transmitida, mesmo terciária e, de certa forma, manipulada, passa a fazer parte da realidade - que é baseada nas criações imagéticas e na tentativa do preenchimento de um espaço vazio ou de uma formação de opinião sobre o que foi assistido, em uma pequena fração, que é aquele recorte, aquele ângulo do evento e não o todo.

Desde que passamos da sociedade entômica para a sociedade imagética, um outro fenômeno passou a se tornar mais evidente, o fenômeno da iconofagia, a devoração de imagens, juntamente com a voracidade por imagens e a gula das próprias imagens. Por medo da morte principiamos, no alvorecer da hominização, a produzir imagens dos mortos. Por medo das imagens da morte passamos a acelerar a produção das imagens, no intuito de afastar ou recalcar a vivência da própria morte. Tais imagens em proliferação exacerbada nos remeteram ainda mais às recomendações da morte. Para fugir a esse destino, as imagens passaram a se superficializar de tal forma que recordem tão somente outras imagens. Igualmente o procedimento da animação acelerada almeja a mesma fuga, por um lado pela animação, imagens do movimento, por outro pela aceleração, impeditivo de introspecção. Assim, ao consumir imagens, já não as consumimos por sua “função janela” (Kamper), mas pela sua “função biombo” (Flusser). Ao invés de remeter ao mundo e às coisas, elas passam a bloquear seu acesso, remetendo apenas ao repertório ou repositório das próprias imagens. (BAITELLO Jr., 2005, p. 53)

As funções ‘janela’ e ‘biombo’, citadas acima, dão a ideia de que, primeiro, temos algo para o que olhar, sem filtros ou impedimentos, janelas que possibilitam o olhar e, depois, algo que bloqueia esse olhar, pondo-se à frente, impedindo o olhar nítido da imagem que pode, muitas vezes, ser distorcida e fazer com que outra imagem seja vista no lugar - o biombo – ficando, assim, no lugar do que poderíamos chamar de imagem verdadeira.

Com a preocupação em manter viva a imagem e perpetuá-la, se faz necessário congelar os momentos com imagens produzidas do melhor ângulo, melhor sorriso, do que se classifica como melhor. Passamos, então, a viver um ciclo vicioso onde, quanto mais imagens recebemos, mais queremos receber, pois nos alimentamos delas. E, mesmo em eventos ao vivo, buscamos as imagens terciárias como se fossem completas.

Essa saturação de imagens, assim como a saturação de equipamentos, faz com que sejamos atingidos e que tenhamos a necessidade de mais imagens para a

alimentação, em um círculo vicioso: quanto mais imagens, mais aparelhos com possibilidade de transmiti-las com melhor qualidade e maior velocidade. O processo pela busca da saciedade passa pelo ir e vir da imagem pela imagem, buscando sempre mais visibilidade e expondo, cada vez mais, a imagem sem significado. Neste momento, ocorre a crise do pensamento simbólico, o empobrecimento do sentido da imagem e a perda da capacidade em relação ao que se olha.

Se até meados do século XX os meios de comunicação reeditavam as poucas intervenções os conteúdos do imaginário cultural que são ancestrais (milenares) e arquéticos, suficientemente enraizados em vivências comunitárias, ou seja, se contentavam em “vender a varejo o coração e a alma”, a partir da ação dos meios de comunicação de massa eles começam a criar uma versão própria desse imaginário a propaga-la de tal modo que podemos conferir a esse processo um status de crescente autonomia em relação ao imaginário cultural. Essa nova versão é inicialmente gerada pelos processos de seleção, edição, composição e re-contextualização desse conteúdo e de sua representação em imagens audiovisuais, que podemos dizer que constituem uma visão bem própria, para em seguida ser proposta pela criação de simulacros dos meios eletrônicos, onipresentes em sua possibilidade técnica, então emancipados radicalmente da experiência social comunitária (o que vale dizer, socialmente vivenciada concretamente nos moldes das comunidades de origem, conforme aponta Z. Bauman). (CONTRERA, 2010, p. 57)

A partir do momento em que o indivíduo se identifica com as imagens exibidas e passa a representá-las em sua vida, há a possibilidade de simulacro. Com a elaboração e o uso das mídias eletrônicas, a sociedade passa a assumir o que vê como parte de sua vida, ficando cada vez mais distante de sua raiz cultural e modificando seus valores e esse imaginário cultural passa a ser reduzido simbolicamente, isso é o que Contrera chama de ‘Mediosfera’: “A Mediosfera gradativamente vai inflando e roubando de outros núcleos do imaginário cultural seu poder de centralização dos olhares.” (CONTRERA, 2010, p. 58)

Esse poder de centralização de olhares nos coloca na frente das imagens de forma diferenciada, assim, o ato de virar a cabeça e fazer biquinho torna a criança mais bonita, aos olhares de quem compartilha desse imaginário cultural. Podemos perceber como a imagem que vem dos meios terciários tem força, tanto pela possibilidade de manipulação, quanto pela possibilidade de proliferação e, dessa forma, com a perspectiva de vínculo existente com a imagem e seus significados.

2.5. Imaginação – Imagem em Ação

A imaginação dá o sentido da imagem em ação, como se a imagem estática buscasse um movimento interno, mental, que saísse do imóvel para algo que movimentasse os sentidos, a fantasia. “O imaginário pode ser considerado, entre outras definições, como o conjunto de imagens que constituem a relação simbólica do homem com o mundo.” (MARCONDES FILHO, 2014, p. 240).

Quando nos referimos às imagens recebidas junto às experiências, o imaginário flui, libera sensações e traz lembranças que estão na mente, construindo uma relação simbólica se vincula à imagem. Ao criar esse vínculo, tal imagem gera o desejo de ver mais imagens sempre, assim, pode se estabelecer um vínculo entre quem observa essas imagens e os aparelhos que as transmitem.

O poder das imagens é capaz de transformar a sociedade e de criar novos hábitos que também consistem na proliferação de mais imagens que, por sua vez, têm a possibilidade de aguçar a emoção, criando a necessidade de se ter mais contato com mais imagens, já que elas geram sentimentos e sensações. A percepção dessas sensações pode fazer com que as pessoas passem a buscar o contato com mais imagens para suprir sua vontade e alimentar seu cérebro com informações que tendem a ficar obsoletas rapidamente, levando à necessidade da busca por mais.

Caso não seja feita uma leitura de texto em relação à imagem vista, cada leitor tem a capacidade de fazer uma leitura própria, dependendo de suas experiências, de seus valores e costumes. Com isso, a imagem passa a representar mais valores que o texto, visto que o texto explicativo indica o caminho que o leitor deve seguir.

Com a necessidade de proliferação de imagens, a produção das imagens técnicas está, cada vez mais, facilitada pelo mercado; os aparelhos desenvolvidos dispõem de inúmeros recursos para melhorar a imagem e fazer dela um referencial, colocando-a, assim, à frente de qualquer situação, até mesmo do corpo.

Para percebermos alguns dos conceitos que envolvem o desenvolvimento da imagem, vamos discutir um pouco o conceito de imagibilidade, conceito esse vindo da arquitetura, que buscava um método de trabalho que facilitasse, para os arquitetos, a idealização do planejamento da construção das cidades. Tal conceito procurava introduzir ideias que pudessem fazer parte da história do povo que habitasse aquele

espaço, erguendo monumentos que passassem a fazer parte, como um todo, da cultura da região.

Segundo Lynch (1997, p.11), imagibilidade “é a característica, num objeto físico, que lhe confere uma alta probabilidade de evocar imagem forte em qualquer observador.” Quando monumentos são erguidos e preenchem espaços vazios ou ocupados por pequenas construções, eles geram em todos os que vivem naquele lugar, uma representação simbólica que começa a fazer parte de sua cultura e, de certa forma, começa a representá-los. Tal sensação ocorre porque, quando o espaço é preenchido pelo monumento, torna-se um espaço ocupado, deixando de ser a representação de vazio, introduzindo nas pessoas um sentido de que aquela imagem será permanente, criando um vínculo representativo de sua cultura.

Assim como ocorre com as pessoas, para produção de imagem se tem mudanças físicas, que passam a interferir socialmente, podemos citar como exemplo, o beijo, os indivíduos atualmente se fotografam fazendo o gesto de um beijo, ou inclinando a cabeça, antes as posições eram retas, as pessoas para serem fotografadas ficavam uma do lado da outra, sem inclinações corpóreas, atualmente há uma tendência a virar um pouco a cabeça e fazer o gesto do ato de beijar para a posição ficar mais atraente.

Com isto, mesmo pessoas que não se conhecem se tornam familiares por compartilharem de uma combinação de sentidos, há, portanto, uma legibilidade que vem atender à necessidade de vínculo, pois nos vinculamos, com mais facilidade, ao que não é desconhecido. Tanto com lugares quanto com pessoas há uma tendência de laço pela familiaridade, um relacionamento que fortalece a cultura, o estado de pertencência. E prolifera como se algo pudesse ser atrelado ao meio cultural e tivesse uma maturação no cérebro dos seres humanos, pontuando que a relação que existe com o espaço ou pessoa que nos transforma - seres humanos - em seres culturais.

Os lugares ou pessoa que convivemos constituem nossa personalidade e, de certa forma, nos influenciam, criando vínculos, o que nos leva a perceber, visualmente, que pertencemos a ele. Como uma interação pelo conhecido, quando vamos a um lugar, ou encontramos com alguém pela primeira vez, podemos nos sentir perdidos, desconcertados, sem saber em que direção seguir e, logo, buscamos uma referência que, mesmo que momentaneamente, nos vincula a aquele local ou pessoa

e nos dará uma direção e, assim, uma sensação de segurança que é transmitida através das imagens que construímos.

Com isto, podemos observar que a imagem pode ser determinada por quem a produz, para ser lida pelos demais com aquele significado já pré-determinado, ou seja, a legibilidade - citada anteriormente - não vem simplesmente de nossas mentes, ou da imagem, mas de algo que já foi previsto pelos idealizadores. As imagens são construídas por seres que pensaram, projetaram e desenvolveram um sentido e significado para elas, para que as pessoas possam criar vínculos, dando-lhes legibilidade e visibilidade. Nas imagens técnicas também há esse sentido, elas são criadas, pensadas, para que haja uma possibilidade de vínculo.

Porém, para a criação desse vínculo, o indivíduo precisa se sentir à vontade em relação ao meio, ou seja, precisa perceber que aquele programa foi feito para ele, dirige-se a ele, assim, as interferências dos produtores ou técnicos (entre outros) devem parecer imperceptíveis, tornando a imagem o mais real possível em relação ao seu significado.

Segundo Baitello Jr. (2010, p. 97):

Tomava-se por aceita e tranquila a concepção de que os veículos comunicativos, os chamados “meios” (“media” ou ainda, “mídia”), tendem a substituir (ou ao menos ocultar) seus produtores, conduzindo o telespectador à ilusão de que são autônomos e imperativos (por seu lastro material ou por sua autoridade baseada na presença continua de seus sinais). Seria como se não houvesse ninguém, ou quase ninguém, por trás de um jornal, de uma transmissão de rádio ou de televisão, a não ser o próprio jornal, a emissora de rádio ou de TV.

O mesmo se dá na construção dos monumentos, é como se não houvesse um estudo anterior sobre como colocá-los ali, naquele exato lugar, como se algo ditasse, ao acaso, o fato de se ter erguido, no centro de Paris, a Torre Eiffel ou o fato de os apresentadores de televisão, atualmente, em sua maioria trabalharem em formato de meia lua, fazendo com que a posição dos sofás nas residências componha a formação do estúdio. Nesse momento, percebemos que a criação da imagem se dá de tal maneira que, apesar de ter sido pensada, seja apresentada de uma forma quase imperceptível em relação à produção, para que o vínculo não seja comprometido com interferências externas.

Quando mencionamos a imagem das cidades ou dos monumentos, o vínculo com o indivíduo se dá de forma mais duradoura, porém, com a imagem técnica, é estabelecida uma referência diferente, o vínculo é rápido e, logo, precisa ser reconstituído com outras imagens, elas aplacam o *déficit*, mas não sustentam a saciedade, suprem, mas são rápidas e precisam ser substituídas, pois ficam velhas instantaneamente e, nesse momento, ocorre um consumo maior de imagens, pois é gerado - para quem vê a imagem - um *déficit* de consciência, trazido através do carregamento simbólico existente na imagem.

Kamper (2002, p. 5) afirma que:

(...) aquilo que tal imagem originária reproduz, apresenta, desenha. Essa posição mutável entre uma ordem mágica de plena presença na qual a imagem é idêntica aquilo que mostra e uma ordem da representação que tende ao vazio, no qual, no melhor dos casos, é semelhante (uma impressão, um espelho, uma semelhança...), nunca se perdeu de todo. Costumava-se admitir, porém, uma passagem histórica e biográfica da magia à representação, do “realismo da imagem” que comprehende a realidade como um “ser na imagem”, à moderna doutrina dos sinais, que percebe enfim apenas nexos de “reenvio” (...).

O autor ainda aponta que: “Tendo em vista que quase ninguém é capaz de resistir ao *horror vacui* (medo do vazio), daí deriva a sucessão circular de substitutos que procura supri-los com a aceleração crescente de substituição.” (KAMPER, 2002, p. 5).

Dessa maneira, percebemos que o processo de aceleração de imagens se faz necessário socialmente, para que os déficits passem a ser saciados e os indivíduos se sintam satisfeitos, pois, cada vez mais, esses estão vinculados ao meio em que a imagem - que lhes traz saciedade - é transmitida.

Podemos destacar um dos aspectos que facilitam o vínculo com as imagens técnicas: o fato de elas não serem imaginadas por quem as olha; quem as olha, simplesmente, as recebe com a informação e representação pré-existentes, já com os significados e representações estabelecidas por quem as criou.

3. A PRESENÇA DAS IMAGENS NA SOCIEDADE

Este capítulo tem como objetivo principal entender como a superfície, suporte para a imagem, acompanha a evolução humana até os dias atuais, processo que transformou o telão - de simples suporte para a imagem - em personagem principal.

3.1. História da Tela

A imagem acompanha a evolução humana. Desde as pinturas rupestres nas cavernas, o homem traz consigo a imagem que o representa. Na arte do período Paleolítico Superior, o homem produzia suas tintas com extrato de árvores e sangue de animais e deixava suas pinturas - que representavam animais selvagens e os homens nos momentos de caça - nas paredes e tetos das cavernas. A pintura rupestre é a primeira imagem gravada de que temos informação e os tetos e as paredes das cavernas eram usadas como tela.

A explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que se trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa – e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra -, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder. (GOMBRICH, 1999, p.42)

Dessa maneira, nesse período, a imagem já se encontrava no campo da magia, representando uma possibilidade de intervenção no que aconteceria posteriormente, no momento da caça.

Mas, na pintura rupestre, as imagens permaneciam presas dentro das cavernas; a partir do Período Romano, as imagens saem dos templos - que poderíamos comparar com as cavernas da época - e vão para as casas em forma de afrescos, onde painéis eram criados, inclusive com a ideia de representarem uma janela aberta, através da qual, animais podiam ser vistos compondo a paisagem.

As imagens também estão presentes no Renascimento, porém sob a forma de telas. Esse período marca a passagem da Idade Média para a Idade Moderna, os quadros passam a habitar os lares em obras que representavam um Deus mais próximo do indivíduo. Além disso, obras que reproduziam as formas e traços humanos mais naturais – característicos do humanismo - eram colocadas nas paredes das casas, é a imagem da beleza compondo as residências.

Existe, a partir desse período, a possibilidade de mobilidade das imagens. As imagens podiam estar mais perto do homem, até mesmo dentro de seu lar, representando-o ou representando suas crenças, dando um ar de magia à sua vida.

Desde o Período Paleolítico, com a pintura nas cavernas – representando as caças bem-sucedidas – até os afrescos romanos, proporcionando a ideia de que as casas não eram tão fechadas, a exposição da imagem segue acompanhando a evolução social e, com isso, os meios de comunicação. Assim, antes da chegada da tecnologia, a forma de se ter uma imagem nos lares somente era possível através das telas de pintura; depois, passa a ser possível também através da televisão, objeto que leva a imagem, que pode ser interativa, viva, técnica.

A televisão entra nos lares carregando a mídia terciária e mudando os hábitos sociais. Ver notícias e acompanhar novelas traz para o ser humano uma referência, não só o desejo da caça, como no período Paleolítico, mas um sentido semelhante ao do Renascimento: a exibição da beleza na tela, só que em uma tela interativa. A televisão adentra os lares, carregada de imagens técnicas, que dependem do imaginário para sobreviver.

A representação da imagem vem do imaginário, porque esse ajuda em sua composição, e ela passa a fazer parte da vida do indivíduo, alimentando-o. As imagens, assim como os aparelhos, evoluem e encantam a sociedade, que não vive sem elas. Essa necessidade que os indivíduos têm das imagens se baseia em um movimento: quanto mais produzo, mais recebo e mais tenho vontade de produzir.

A sociedade comprehende os códigos vindos da imagem, que se faz de certa forma autoexplicativa, transmitindo a realidade com a maior fidelidade possível para que o código seja traduzido com facilidade e ela se torne familiar.

Mas não se conclua de tal fluidez que há “história da imaginação e das imagens”. Por certo, nós, os observadores históricos, somos levados a ver na constante modificação das imagens pré-históricas, desde os touros em Lascaux até os touros egípcios, desenvolvimento linear e processo. Mas semelhante visão não corresponde à experiência dos próprios fazedores de imagens. Para eles, desprovidos da consciência histórica, não se trata de produzir imagens “novas” que enriqueçam o código simbólico que os nutre; trata-se, pelo contrário, de transmitir da forma mais fiel possível o código mágico-mítico do qual participam. Por certo, os produtores de imagens sabem perfeitamente que toda visão é subjetiva e privada, e que suas imagens diferem das precedentes, mas assumem que tal subjetividade é privacidade e, ela própria, resultado do código de mitos, o qual, por sua vez, assumem imutável e eterno. A consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno. O gesto produtor de

imagens tradicionais é gesto pré-histórico, magia a serviço do mito. (FLUSSER, 2008, p. 24)

Segundo Flusser (2008), a magia está a serviço do mito, pode-se perceber que a imagem chega subjetiva para o receptor e que ele - através de sua bagagem de conhecimento - traduz essa imagem para recebê-la com a ajuda da consciência imaginativa, que tende a ampliar a intensidade de captação e assimilação, como se estivéssemos sonhando acordados, acima da consciência, com a capacidade de absorção em um rompimento com a esfera sensorial, porém, com as percepções mais sensíveis, formamos um banco de imagens que nos ajuda a lembrar de algo que já vimos, tornando tudo mais familiar, nesse sentido, o que se faz familiar não repele ou assusta e, assim, as imagens se tornam confortáveis aos olhos.

Existe um arcaísmo que vem desde as cavernas - quando se dá a presença da imagem em superfícies - que é, em certa medida, idêntica à história do homem, à evolução social. A imagem transita pelos meios que o homem tem de imprimir; antes, pedras; depois, telas de pintura, tubos de imagem (televisão) e a grande tela do cinema ou do projetor (*data show*) que oferece a possibilidade de estar dentro de casa.

Os televisores cresceram, estão com suas telas planas de 40, 50, 60 polegadas, essa tela que já é grande, ainda pode ficar maior com o uso de um projetor que amplia a imagem. Mas não é só em tamanho de polegadas que temos a imagem atualmente, temos em quantidade, ela está presente em muitas superfícies e em grande número. “As imagens que povoam nossos meios imagéticos se constituem, em grande parte, de ecos, repetições e reproduções de outras imagens, a partir do consumo das imagens presentes no grande repositório.” (BAITELLO JR, 2005, p. 54)

Com essa repetição, esse eco que cita Baitello (2005), a aceitação da imagem é mais fácil, assim como sua produção, não precisam ser criadas imagens inéditas para chamar a atenção, quanto mais familiares, melhor, assim não causam estranheza a quem as olha.

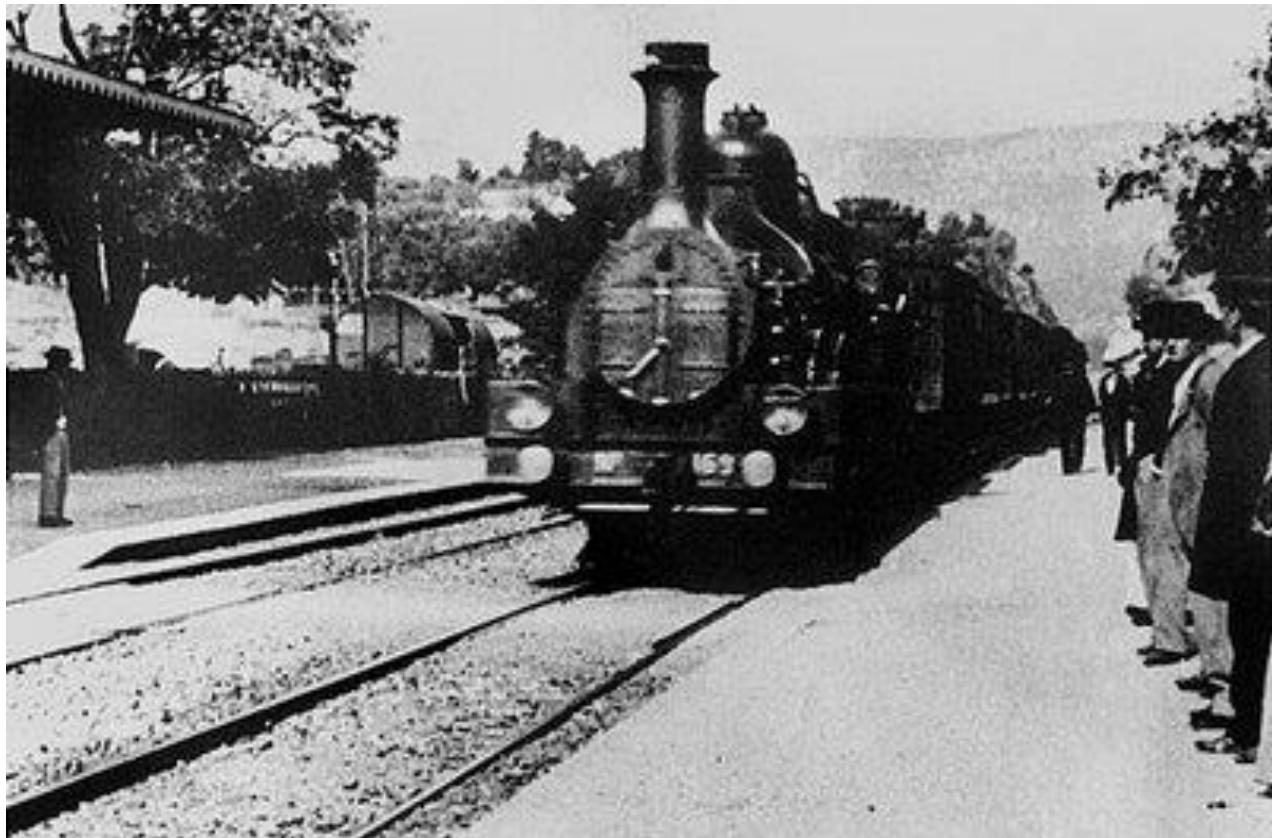
Vivenciamos hoje um proliferar de imagens, em distintos tamanhos de telas, desde o pequeno celular até as imensas telas de cinema. O telão hoje ocupa todos os lugares, sejam públicos ou privados, abertos ou fechados, eles levam a imagem para distração, conhecimento e consumo, nos tornando um “grande repositório” de imagens, como cita Baitello (2005).

3.2. A imagem na tela

A primeira exibição de um filme em tela de cinema acontece em 1895, com os irmãos Lumière, em um filme que conta a história de funcionários saindo da fábrica Lumière em Lyon e indo à estação de trem. Com o nome de “A chegada do trem na estação”, o curta teve uma exibição em torno de cinquenta e dois segundos e tratava de cenas do cotidiano dos trabalhadores da fábrica e sua movimentação na estação de trem, o foco da exibição.

Para assistir a esse filme, trinta e três pessoas pagaram um franco cada, se posicionando em um café parisiense; segundos após ser iniciada a primeira sessão, muitas pessoas que estavam no local, saíram correndo ou se esconderam embaixo das mesas, acreditando que o trem iria sair da tela. Abaixo, imagem da cena do filme que fez os telespectadores fugirem da sala.

Figura 1 – O trem na estação



Fonte: <https://muitomasqueadaptacoes.wordpress.com/2013/08/30/historia-do-cinema/>

A imagem projetada se fazia tão real quanto assustadora para aquele público que estava diante de uma tela grande pela primeira vez. Essa imagem, que assustou

este pequeno público em 1895, talvez não causasse nenhuma reação ao público de hoje, apesar de o cinema sempre buscar surpreender.

A tela do cinema procura acompanhar a evolução social e tecnológica, as salas e suas projeções se modernizam a cada momento, a imagem, o som, as luzes, o conforto e a tela que levam até o público a imagem que foram ali buscar. Se fôssemos estabelecer uma comparação com o ato de vermos as pinturas rupestres, teríamos que ir às cavernas para vê-las, para assistir a um filme, vamos até o local onde está a imagem, vamos até lá por ela, pela imagem.

Atualmente, o público está habituado com o som e a imagem que juntos proporcionam um ar de fascínio. O efeito da imagem transmitida pode ser percebido, despertando impressões que nem sempre podem ser sentidas no cotidiano. A imagem deixa de ser uma representação simples para, junto com o movimento e o som, tornar-se algo que mexe com o emocional, que aguça a imaginação e faz com que sensações boas ou más despertem. Assim como na televisão e nos *videogames*, as imagens são exibidas com uma proporção tão intensa que passam a fazer parte do dia-a-dia.

Não fugimos hoje dos cinemas, nem tão pouco da frente dos televisores e/ou *videogames*, porém o nível de adrenalina atingido, devido a algumas imagens transmitidas, é alto e, por isso, atraem cada vez mais fãs que frequentam as salas de exibição ou assistem à televisão e/ou jogam *videogames*.

Na época presente, para a transmissão dessa imagem tão real, as telas amplas feitas com curvas junto com os filmes desenvolvidos com alta tecnologia fazem com que o cinema acompanhe a evolução tecnológica, para não ficar ultrapassado no que a sociedade precisa em relação à imagem e suas possibilidades.

No cinema mudo, além da ausência de cores, não havia som, a imagem era acompanhada por um pianista que ficava no cinema, mesmo assim, a imagem era suficiente para que a plateia entendesse a história e se divertisse. Embora não houvesse grandes recursos tecnológicos, as imagens fossem tecnicamente primitivas - já que havia poucos recursos para o tratamento – e as telas fossem menores - em relação aos dias atuais - mesmo assim, as imagens chamavam a atenção.

Mesmo uma imagem rústica exerce certa influência, pois vai além de simples pigmentos na tela, ela interfere no mundo, trazendo força e simbolismo capazes de

aguçar a imaginação, acompanhando com fluidez a evolução social e também contribuindo para ela.

Como afirma Flusser (2008, p.75): “As imagens técnicas não são espelhos, mas projetores: projetam sentido sobre superfícies, e tais projeções devem constituir-se em projetos vitais para os seus espectadores”. Desde a arte rupestre, - quando nas cavernas, os caçadores desenhavam o seu desejo: uma caça bem sucedida e farta - , podemos perceber que as imagens seguem esta vertente de “projetos vitais”, elas alimentam a vida. Atualmente, a imagem é projetada para aguçar o objeto do desejo, são milhares de imagens que vemos por dia, a maioria delas é bela e provocante, parte do processo de visibilidade que anseia pela permanência.

Quanto maior é o acesso às imagens, mais os indivíduos estão presentes no mundo, em um processo de degustação insaciável, com isso, existe a possibilidade de produção de imagens e, com a reprodução ilimitada, distribuem-se imagens suficientes para fazer o ser humano apenas olhar para elas, principalmente, com a facilidade do aparelho celular à mão.

A imagem tanto encanta quanto desperta o interesse do espectador, como afirma Flusser (2008, p. 13): “... é quase certo que as imagens técnicas concentrarão os interesses existenciais dos homens futuros”, talvez porque, em alguns momentos, se façam tão ou mais expressivas que a própria vida do espectador, despertando sensações que podem ser agradáveis ou não, mas que podem emocionar e estimular.

Essas experiências - vivenciadas através de imagens técnicas - têm a possibilidade de ser tão semelhantes ao cotidiano que podem ser até imaginadas como parte dele, caso dos *cosplay*, citados no capítulo anterior. Imagens que saem das telas para a vida real, a vida imitando a arte, provocando sensações, tanto em quem se veste como as personagens, quanto em quem as encontra pelas ruas e as reconhece, em uma identificação entre o que se passa na tela e na vida, um *link* que tende a trazer esses dois mundos mais para perto.

A arte do *cosplay* reproduz um personagem que está na tela e vem para a realidade, esse caminho é o inverso ao da imagem, que extraí da vida para as telas. O *cosplay* busca a imagem criada para a tela e a transforma em fantasia para ocupar a vida real. Essa imagem de tão semelhante à técnica, é usada em concursos para a eleição da fantasia mais parecida com a do personagem da televisão que a

influenciou. Com os *cosplay* é possível realizar uma imitação do que é reproduzido na tela, porém algumas situações dificilmente poderiam ser vividas, como ocorrem em alguns jogos de *videogames*, em que um carro é destruído e o avatar⁸ sai andando, por exemplo.

Em alguns casos, dependendo do tamanho da tela em que se está jogando, os movimentos são percebidos como se os jogadores fizessem parte do jogo, assim como nos jogos interativos que proporcionam fortes emoções: o jogador faz parte do jogo com interferência corporal, seus movimentos são captados pela tela que responde em uma interação homem-máquina. Um jogo homem-máquina que faz com que a projeção seja o homem adentrando a máquina e se tornando um avatar com possibilidades de vencer seus próprios limites. O homem se torna imagem interativa na própria tela.

Como algumas imagens transmitidas em filmes e/ou jogos não poderiam ser vividas no cotidiano, é como se a imagem técnica fosse a representação de um mundo que pode ser superado, pode ir além do corpo físico, além dos limites possíveis para um ser humano, capaz de ser reproduzida inúmeras vezes sem causar dano.

O homem se vê imagem, capaz de interagir com o jogo e não sofrer nenhum dano, sua imagem interativa tem uma possibilidade de recuperação instantânea como um super-herói, ele sente o que sua imagem passa: a possibilidade de poder ser vista várias vezes, independente do tempo. Podemos assistir a um filme de cem anos atrás e ainda termos a possibilidade de, com os avanços tecnológicos, fazer uma intervenção nessa imagem, deixá-la com cores e sons compatíveis com os aparelhos atuais.

Com essa facilidade de atualização da imagem, tanto as antigas quanto as atuais buscam uma inserção muito maior na sociedade, a imagem se torna necessária em todos os momentos e, assim, esta presente em todos os lugares, nos celulares, na televisão, no telão, em bares, lanchonetes, metrôs, ônibus, bancos, festas etc. A imagem faz a tela ter tamanha importância que ela se torna necessária e precisa estar presente em todos os locais, inclusive ao alcance das mãos, no caso do celular.

⁸ Avatar é uma palavra que vem da religião hindu, é como um ser supremo, imortal, divindade descida do paraíso. Começou a ser usada pela mídia e informática, a partir dos anos 1980, significando figuras que se assemelham a corpos, usados virtualmente. Assemelham-se ao usuário, que ganha um corpo virtual, uma transcendência da imagem da pessoa, um ser imortal. Popularizou-se em 1992, quando o conceito foi utilizado no filme *Snow Crash*, de Neal Stephenson.

Cada dia mais, o homem está ligado à máquina, seja o computador, o telefone, a televisão que - como tele - traz o que está longe para perto, em uma extensão do olhar. Na verdade, tornou-se muito mais que uma extensão do olhar, adquire vida e pode ser considerada como parte do corpo numa composição homem – meio robótico. O ser humano se torna total dependente da máquina: ela guarda seu conhecimento (o computador); leva sua voz e, assim, suas ideias para distante (o telefone) e traz informações para dentro de suas casas (a televisão).

A tela passa a se inserir no meio, como um objeto necessário para a proliferação das imagens que existem para alimentar o homem, para sua distração e compreensão de mundo. Porém, se pensarmos nas cavernas, onde a imagem estava protegida ali dentro e compararmos com o momento presente, em que ela está em todos os lugares, percebemos que essa proliferação de imagens, na sociedade contemporânea, se exacerba e deixa o ser humano sem condições de viver sem ela e seus exageros.

Ver é permanecer na superfície. A profundez do mundo não é atingível pelo olho. E quando o olho se intromete, aumenta apenas os planos, as superfícies e as superficialidades. A era ótica o provou ex negativo. Seu lema 'tornar visível tudo o que é invisível'. Era duplamente falacioso. Não atingiu o antigo invisível e produziu uma nova visibilidade. Está preso à visão um ofuscamento específico: quanto mais visibilidade, tanto mais invisibilidade (KAMPER, 1995, p. 57).

Aumentam-se os planos, as superfícies, amplia-se a condição de ver a imagem e de tê-la em todos os lugares, sempre ao alcance. Esta ideia já estava presente nas pinturas rupestres, quando os caçadores utilizavam as paredes e os tetos das cavernas para registrar a imagem da caça que iriam realizar. Inúmeras imagens são distribuídas atualmente e a expectativa de quem as envia é de que sejam vistas, porém tal visibilidade se transforma em individualidade devido à profusão de imagens recebidas e, como afirma Kamper (1995), esse exagero leva os indivíduos a não enxergá-las mais, porque nenhum sentido lhes é atribuído.

3.3. A proximidade da tela

Mesmo com a chegada da televisão, a tela do cinema permaneceu, pois apesar de as duas transmitirem a imagem, são usadas para fins distintos. O cinema além de

necessitar de um deslocamento, exibe filmes e a televisão transmite notícias, novelas, séries e filmes.

Apesar da facilidade da televisão - por estar dentro de casa - o cinema carrega o valor agregado de ser um passeio, as pessoas precisam sair de suas casas para ir ao cinema. Os filmes trazem um encantamento e, com isso, o cinema está sempre em movimento para tentar exibir o que agrada e faça com que as pessoas voltem.

Ao entrar nos lares, de certa forma, os televisores invadem o espaço de milhões de pessoas que consomem suas imagens, agregando informações a suas vidas que são valoradas, conforme sua necessidade de vínculo com a imagem. A tela é vista não apenas como um aparato para trazer a informação, mas sim como uma possibilidade de preencher um espaço vazio que o homem busca em seus diversos momentos.

As linguagens na mídia terciária são cuidadosamente trabalhadas para que sejam compreendidas por todos, para que não haja exclusão e que um sentimento de conforto possa ser gerado ao receber uma mensagem. Essa, geralmente, vem carregada de códigos que são partilhados pela sociedade, o que torna a mensagem comum. Quando o telespectador entende o que está sendo compartilhado, sente-se parte do processo e mais importante.

“As mídias retroagem sobre o homem, impondo-lhes novos códigos, operando deslocamentos sensoriais, em suma, tornando-o mais parecido com o produto de sua invenção.” (KLEIN, 2006, p.126). Com isso, caímos no conceito de mimese, o querer ficar parecido com o que a mídia apresenta: roupas, vocabulário, acessórios, modo de vida, tudo isso afeta diretamente o telespectador, a tela dita a regra e as pessoas a seguem, mesmo sem perceberem.

Apesar de a mídia não agir como uma máquina de manipulação, ela emite códigos como se fossem mensagens criadas para isso, produz beleza e bem-estar e isso faz com que tais mensagens sejam desejadas para a vida. Existe um ir e vir de imagens, gerando uma identificação com elas. Como se, para ser belo, fosse necessário se parecer com um artista da televisão ou, para ser feliz, fosse preciso viver como ele. Em relação a isso, Cyrulnik (1993, p. 75) afirma que:

É preciso, pois pertencer. Não pertencer a ninguém é não se tornar ninguém. (...) A pertença tem dois lados: a familiaridade e a filiação. A familiaridade é um sentimento que se experimenta e se reforça no cotidiano porque se

enraíza na sensorialidade dos estímulos da vida doméstica. O sentimento de filiação, por sua vez, só existe na representação psíquica que se enraíza no contexto cultural. A familiaridade se alimenta de biológico, de memória e de sensorialidade cotidiana, ao passo que a filiação se alimenta de cultura. A convenção social da família cria a estrutura psíquica e sensorial na qual vão se construir a familiaridade e filiação.

É perceptível que o sentimento de familiaridade pode ser criado com certa facilidade, visto que as imagens fazem parte do cotidiano e, dessa maneira, a indústria busca o avanço tecnológico que pode produzir imagens com melhor definição e criar inúmeros aparelhos que permitam o acesso mais fácil e rápido à imagem.

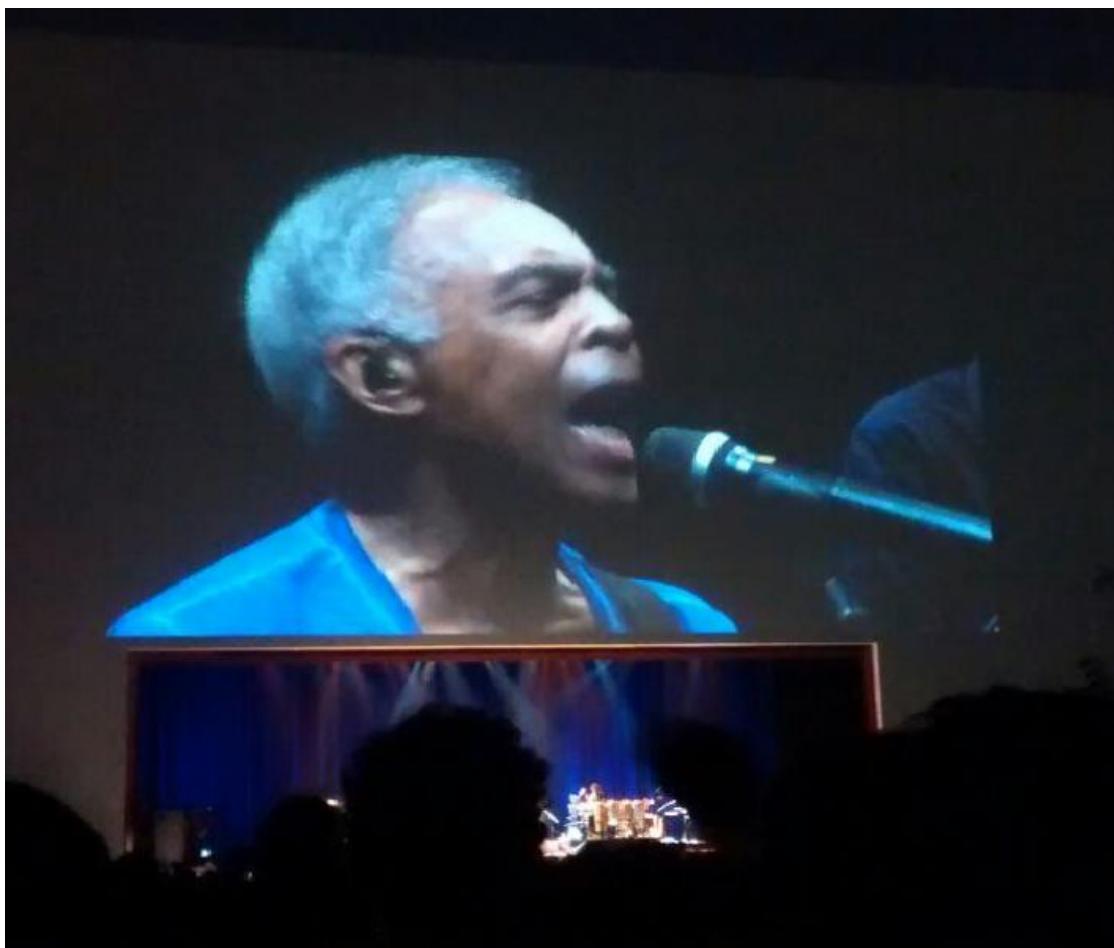
Na época presente, o trânsito, a dificuldade de locomoção, a falta de tempo - por causa da distância e por tantas outras razões – causa um desligamento entre os seres humanos de forma presencial e a facilidade proporcionada pelos aparelhos tecnológicos é necessária. Como os seres humanos buscam pertencer, mas se afastam uns dos outros, cada dia mais, passa a existir uma maior ligação entre as pessoas e as máquinas, que estão ao alcance, em todos os lugares e dão a sensação de segurança e pertencimento.

Dessa forma, os aparelhos oferecem imagens e são trazidos para perto; na sociedade atual, o celular passa a ser um aparelho indispensável para a alimentação do indivíduo com pequenas imagens, nesse contexto, o telão passa a ser um aparato indispensável para imagens presentes a longa distância; com sua dimensão de projeção, tende a trazer tudo para mais perto, causando conforto e comodidade às pessoas, principalmente, em locais grandes.

O telão passa a ser usado em diversos eventos e com inúmeras possibilidades, mas na maioria das vezes, seu uso se restringe a trazer o que está longe para perto. Em alguns eventos, o telão é totalmente necessário, existe uma distância maior entre o receptor e o emissor, como no caso do show de Gilberto Gil em 2014, no parque do Ibirapuera, em São Paulo, onde a olho nu, o cantor mal podia ser visto.

Porém a imagem vista no telão, representa uma parte do que realmente está acontecendo, essa parte é a imagem técnica, produzida por um profissional que manipula uma câmera, ele reproduz o seu olhar da melhor cena, do melhor ângulo, como mostra a figura abaixo:

Figura 2 – Show de Gilberto Gil – Parque do Ibirapuera 2014



Fonte: Arquivo pessoal – Foto: da autora

O telão consegue, nesse momento, trazer o cantor que está no palco (imagem na parte central inferior) para perto de seu público que, a olho nu, não conseguiria enxergar a sua imagem com tanta nitidez quanto no telão (parte superior da imagem). Porém a imagem que é vista na parte superior, é a imagem técnica, feita por um profissional que opera a câmera, exibida de um recorte que foi feito a partir todo que é visto no palco.

O telão possibilita à imagem uma exposição que abrange os mais diversos lugares, assim, essa presença conduz ao vínculo e a certa dependência dessa imagem produzida, trabalhada e exposta. Atualmente, os telões estão em meio a inúmeros eventos. O que se busca entender é a necessidade de um telão em eventos pequenos, já que em um evento para milhares de pessoas, como em um estádio, grandes parques etc, ele se faz necessário como forma de levar a imagem aos que

não conseguem chegar perto do palco ou do evento, mesmo que tal uso implique na perda dos detalhes.

Os telões, atualmente, não são usados apenas em locais grandes, de difícil possibilidade de visão, em que existe a necessidade da ampliação da imagem, mas também em pequenos espaços, por exemplo, em festas infantis, almoços em família, pequenas igrejas, dessa forma, o uso do telão se dá como um aparato que traz a imagem para muito mais perto, sem que haja tanta distância física, nesse caso, o telão pode ser visto também como um elemento para compor a cena: é a distração através da imagem.

Pross (1998 apud BAITELLO, 2012) caracteriza em seus estudos diferentes elementos que estão no meio, dando sentido ao que ocorre nas pontas: emissor e o receptor. A comunicação, que começa e termina em um corpo, deixa o meio como coadjuvante da cena, ou seja, a TV, o *tablet*, o celular, a tela do cinema e o telão são apenas coadjuvantes da cena como meio, levam a imagem com mais proximidade, passando de uma das pontas para a outra. Com isso, existe uma possibilidade de vincular o telespectador às imagens que são produzidas e levadas a ele.

Para o autor, o corpo é o primeiro elemento de comunicação, como citado no capítulo anterior, ele divide a mídia em três: primária, secundária e terciária. Na primária, entende o corpo como o meio de comunicação, como forma de expressão e representação, desde as vestes, os gestos e comportamento, o corpo expressa a comunicação de um ser para o outro. Porém, na contemporaneidade, o corpo passa a ser colocado atrás de uma tela e é manipulado para poder ser enviado para o receptor.

Essa produção tem a possibilidade de mexer com a imaginação e traz credibilidade para imagem enquanto representação do real, o corpo passa a ser uma imagem. Uma beleza maior pode ser dada à imagem, com as possibilidades tecnológicas atuais. A imagem pode apresentar muito mais simbolismo que contém sem a técnica, ou seja, só o corpo, esse caráter de beleza possibilitado pela tecnologia traz uma possibilidade de estreitamento entre as duas pontas, emissor – receptor, no que diz respeito a receber a imagem com aceitação, fazendo com que o consumismo das imagens aumente.

O corpo passa a ser representado pela imagem dele e pela técnica, essa imagem do corpo tende a ser uma imagem mais aceitável que o próprio corpo e tende substituí-lo, passa a ocupar seu lugar em eventos, sejam grandes ou pequenos, com um exagero do uso da imagem.

Esse aspecto do consumo exagerado de imagens foi representado em 2008 por uma animação, *WALL-E*⁹, produzida pelo diretor Stanton¹⁰, nos EUA. Esse filme infantil apresenta uma sociedade obcecada por telões e que não consegue observar o que há fora deles. Os seres humanos representados no filme são obesos com dificuldade de locomoção, pois passavam o tempo todo sentados e só se comunicavam uns com os outros – mesmo quando estavam próximos – através de uma tela de computador. *WALL-E* é o único personagem da trama que pensa e enxerga fora da tela, só ele tem a liberdade de escolher para qual direção olhar, além de ser o único que consegue perceber tudo o que se passa ao seu redor.

⁹ A história de *WALL-E* se passa no ano de 2700, época em que a Terra está desabitada, pois fora transformada em um imenso depósito de lixo pelos seres humanos, ao longo dos séculos. Enquanto uma nave (Axiom) orbitava o planeta com os seres humanos, robôs foram enviados à Terra com a missão de limpar o planeta, porém, com o passar do tempo, as máquinas foram quebrando e a esperança que os humanos tinham de, um dia, poder voltar a habitar o planeta desapareceu. Apenas restou um pequeno robô, *WALL-E* - sigla para *Waste Allocation Load Lifters on Earth* (em uma tradução literal “Levantadores de Cargas Desnecessárias da Terra”) - que continuava a exercer sua função incessantemente. Um dia, uma nave pousa na Terra com uma robô chamada Eve (como o nome bíblico). *WALL-E* se apaixona por ela, porém a robô (que tinha uma missão secreta) é levada de volta à espaçonave, o que faz com que *WALL-E* a siga e entre em contato com os humanos que habitam a nave. Depois de vários séculos, esses haviam se tornado indivíduos sem movimento, prisioneiros, sentados em cadeiras, que só se comunicavam uns com os outros, através das telas dos computadores. As atitudes profundamente humanas de *WALL-E* transformam a vida dos habitantes da nave que, finalmente, voltam à Terra.

¹⁰ Andrew Stanton é um diretor de cinema americano, além de *WALL-E*, em seu currículum, estão *Toy Story 1 e 2*, *Vida de Inseto* e *Procurando Nemo*.

Figura 3 – Cena do filme *WALL-E*



Fonte: <http://www.chud.com/17383/dvd-review-wall-e-3-disc-special-edition/>

Os telões vêm ampliando a visão humana já há alguns anos, não exageradamente como no exemplo do filme, mas podem ser encontrados em todo tipo de evento.

Neles prevalece sempre o olhar do *cameraman*, como pode ser observado a seguir, na imagem técnica projetada no telão de um dos shows do *Rock in Rio*, em 2011, que mostra como o olhar do cinegrafista (na parte central) fecha a imagem no cantor para a exibição ao público que - distante do palco não consegue enxergar o que se passa ao vivo - vê o show com o corte feito pelo olhar dele.

Figura 4 – *Rock in Rio 2011*



Fonte: <http://blogwydn.blogspot.com.br/2011/09/wydn-news-especial-rock-in-rio.html>

O telão aparece como um elemento que consegue destacar algumas cenas, aproximando o cantor de seus fãs, caso não houvesse a imagem projetada no telão, haveria o show, mesmo com a dificuldade do público para ver o cantor por causa da distância.

Em ambientes pequenos, os telões têm outra função, além de ampliar a imagem, eles passam a compor a cena como um elemento a mais. Esse aspecto pode ser observado na imagem a seguir, em que Steven Jobs e Bill Gates - duas figuras influentes, que representam o poder da tecnologia na sociedade contemporânea – estão em uma palestra em um ambiente pequeno.

Figura 5 – Palestra com Steven Jobs e Bill Gates



Fonte:<http://sucessox.blogspot.com.br/2011/10/eu-roberto-del-rio-tentei-salvar-steve.html>

Criou-se um ambiente com uma beleza tecnológica que dispensa qualquer decoração. Essa aplicação faz com que os presentes passem a confundir corpo e imagem, imagem recebida e emitida, receptor e emissor, vida real e mundo representativo. E, com o excesso de imagens recebidas, as pessoas passam a ter menos capacidade de observar o que está sendo mostrado e as imagens perdem o significado pela saturação e pela tangência entre o real e o não real.

Com a limitação da imagem na tela, os seres humanos expostos à recepção dos telões podem passar a agir como as personagens representadas pelo filme *WALL-E*, mencionado anteriormente, onde a imagem trazida pela tela passa a ter mais importância que aquela que temos ao alcance dos olhos. Mesmo com a personagem à nossa frente, a imagem do telão se torna tão atraente que atrai o olhar para ela e oferece aquilo que se acredita ser a melhor representação, a autêntica, sem que ninguém perceba que aquela é a imagem técnica, montada, criada através de um ser habilitado para tal.

3.4. Telão como personagem principal - novo uso do aparato no show de Elvis Presley

O personagem principal sempre esteve presente, sem ele - o ator - um show não poderia existir. No entanto, mesmo em um evento presencial, o espetáculo pode acontecer sem que o ator esteja presente: a representação de sua imagem é feita através de um telão que o apresenta em um show, dessa maneira, a mídia primária é substituída pela terciária.

A mídia primária é aquela que não necessita de nenhum aparato que não o próprio corpo e suas linguagens. A mídia secundária introduz um aparato de amplificação do emissor, permitindo a este expandir-se no tempo e no espaço. A mídia terciária requer um aparato do emissor e um aparato do receptor, tornando a mediação menos direta mas ampliando os espaços e tempos de vinculação comunicativa aumentando assim também os campos de distribuição de símbolos por parte dos detentores de instituições de comunicação, o mais interessante, porém, é que esta abordagem dos processos comunicativos nos permite enxergar que não há mídia terciária sem as anteriores. E que o desenvolvimento da mídia não é substitutivo, mas cumulativo. Em outras palavras, um novo *médium* não substitui a mídia anterior e arcaica, mas a incorpora. (BAITELLO, 1998, p. 8)

Incorporar a mídia, em um processo de cumulatividade, em que a mídia primária traz o corpo e a ampliação de “espaço e tempo” como uma mídia atemporal, podendo trazer qualquer corpo, ou sua imagem, em qualquer tempo e qualquer espaço. Mas, apesar de cumulativa, como cita Baitello (1998), o corpo não está presente na mídia terciária, mas sim uma representação dele, como no caso do Show *Elvis Lives*.

As imagens técnicas projetam aquilo que já foi gravado, tratado e considerado pronto para que o público possa consumir. E esse consumo deve ter uma continuidade como um “projeto vital”, como um plano na vida que tem sequência.

A mídia terciária mostrada pelo telão nem sempre apresenta essa sequência, como um “projeto vital”, muitas vezes, o telão aparece em eventos para ampliar uma imagem para que o público possa se aproximar da cena exibida em mídia primária, podemos, portanto compreender a tele visão, “tele” definida como trazer o que está longe para perto, na ideia de ampliação, objeto que traz a possibilidade de trabalhar a imagem e enviá-la de forma mais precisa, clara e limpa, agregando valor à imagem e ao aparato transmissor. Clara, limpa, ampliada, mas técnica, a ampliação do olhar do *cameraman*.

Atualmente, em inúmeras situações a presença do telão se faz necessária, porém, em algumas delas, ele poderia deixar de estar presente, pois funciona, pura e simplesmente, para ampliar a imagem em ambientes pequenos, ou seja, ele seria dispensável, porém o impacto que ele exerce sobre as pessoas não, possibilitando conforto e certo encanto ao receptor.

O papel do telão nos eventos tem se modificado, do primeiro objetivo - ampliar uma imagem, aproximando-a do público, como ocorre nos grandes shows – passou a exercer a função de decoração tecnológica em pequenos ambientes, chegando, recentemente, até outro papel: o de protagonista, ator principal do evento.

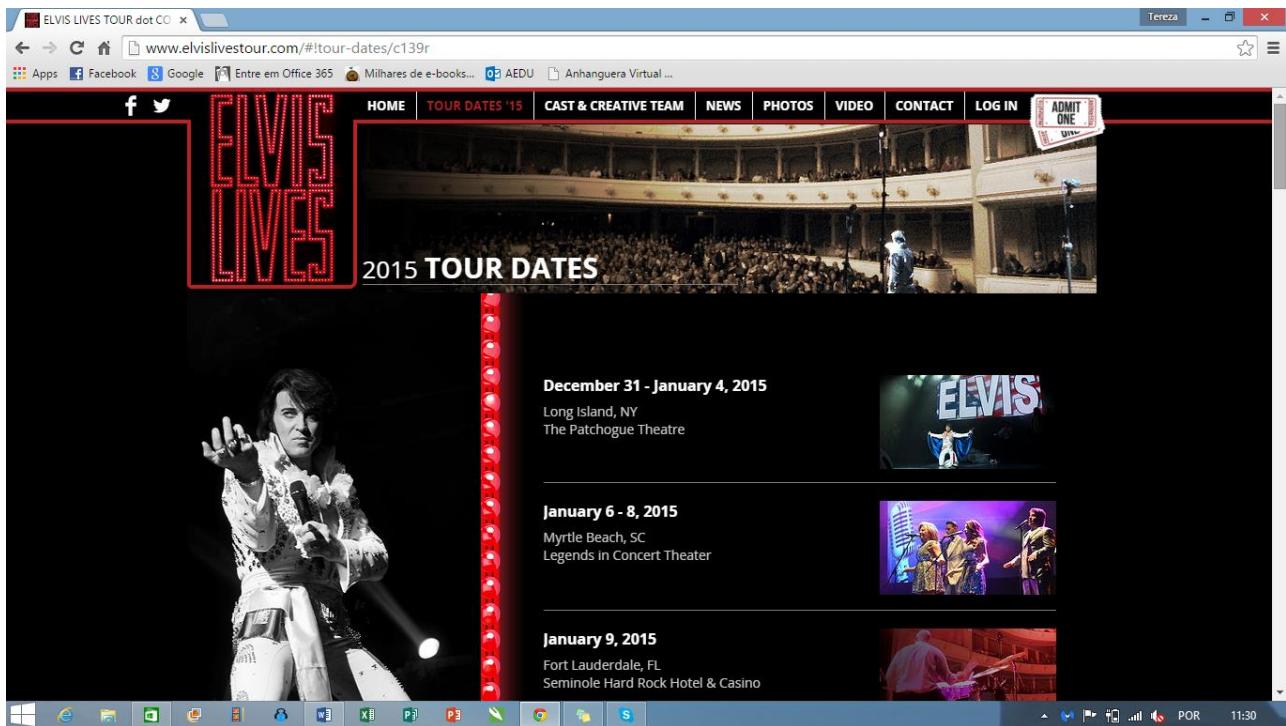
Nesse caso, o novo momento do telão como personagem principal acontece quando um show protagonizado há anos é retransmitido. Para o presente estudo, foi escolhido o show *Elvis Presley in Concert*, exibido nas cidades do Rio de Janeiro, Brasília e São Paulo, em 2012, e que continua sendo apresentado em vários lugares ao redor do mundo.

Com esse tipo de evento, identificamos um fenômeno em relação ao “tele”, o telão hoje não só traz o que está longe para perto como passa a ser o protagonista da cena, o ator principal, para deter a atenção do público, trazendo e dando vida a quem não está mais vivo, mas que aparece no telão como se ainda estivesse integrado aos recursos audiovisuais, esses elementos fazem com que a cena se torne tão real quanto emocionante.

Atualmente, existe essa possibilidade, esse show já circula o mundo e leva ao público a experiência de estar diante de seu ídolo que, mesmo sem a presença do corpo, apenas em imagem, desperta emoções como se estivesse presente devido às técnicas utilizadas pelos profissionais.

O artista aparece cantando com sua banda, 35 anos após o seu falecimento. Com as técnicas atuais, a voz do cantor foi isolada, a imagem remasterizada e a banda ao vivo ensaiada para acompanhar a voz do cantor gravada na década de 1970. A ideia deu tão certo que continua atravessando o mundo como podemos ver nesta imagem abaixo:

Figura 6 – Site do show *Elvis Lives*



Fonte: <http://www.elvislivestour.com/#!tour-dates/c139r>

Tão vivo em imagem quanto em sua época de *glamour* e sucesso; na abertura do show, uma grande tela é posta na frente do palco e um mapa da cidade aparece, com o uso da técnica do Google Earth¹¹, utilizada para levar o público à sensação de que está acompanhando o artista, durante sua entrada no local onde o show será exibido:

¹¹ Ferramenta da empresa Google que via satélite consegue aproximar até a frente do local indicado.

Figura 7 – Vista aérea do local do show



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TIBEKK2mVUg>

Após ser conduzido até o local do show, em vista aérea, o público recebe a imagem do ídolo vindo ao seu encontro, chegando ao local e a segue pelos corredores em direção ao palco:

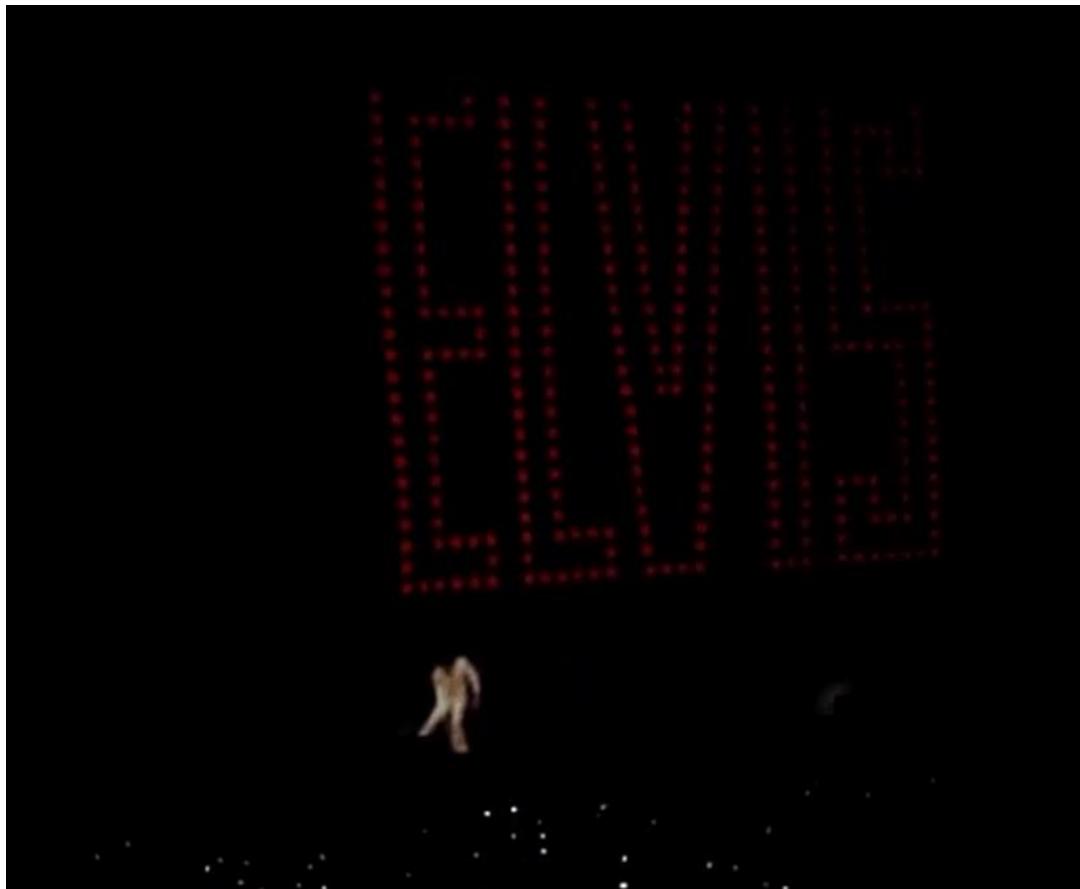
Figura 8 – Elvis caminhando pelos bastidores em direção ao palco



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TIBEKK2mVUg>

A expectativa passa a ser a chegada, como subirá ao palco alguém que já morreu há décadas? A cortina, que foi colocada na frente do palco, ajuda a criar uma cena inusitada: a imagem projetada é a do cantor andando no palco, de um lado para o outro, acenando para seu público, a cena produzida na década de 1970 é vista e sentida pelos fãs em 2012.

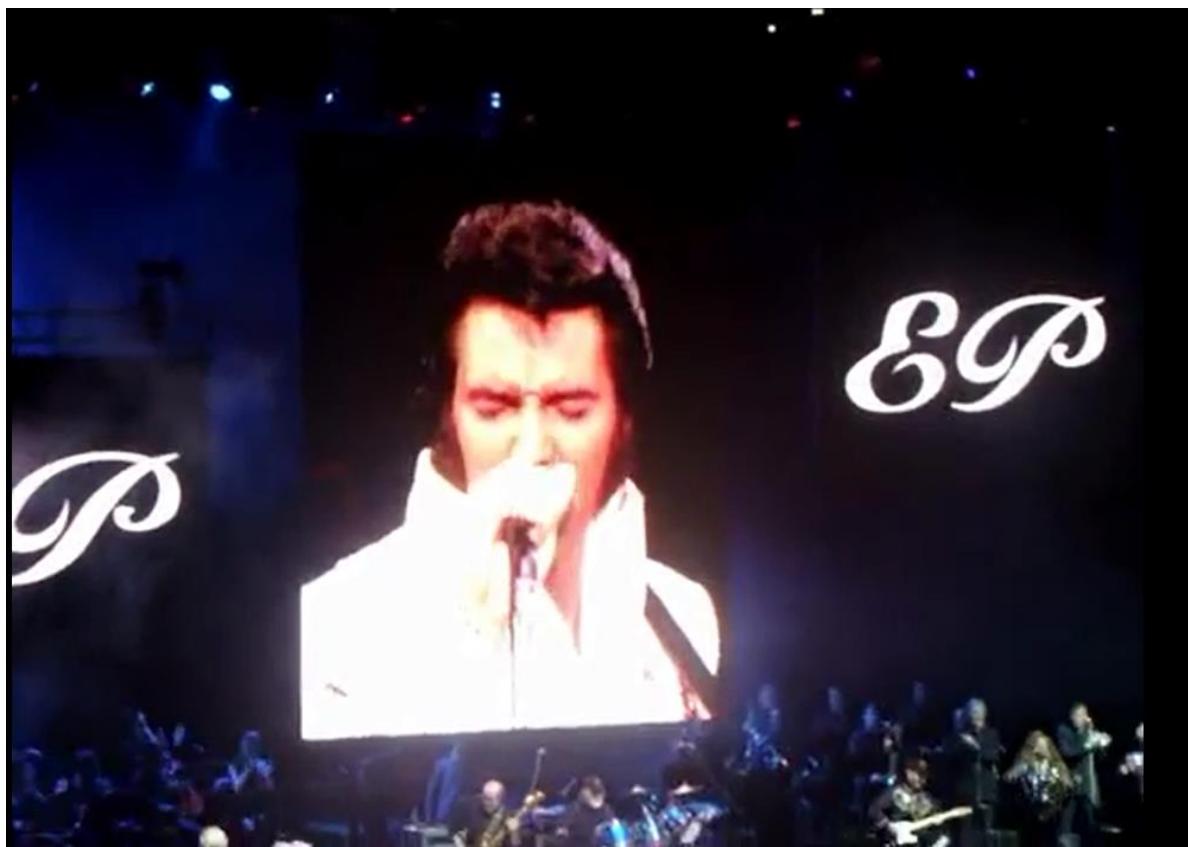
Figura 9 – Imagem de Elvis Presley cumprimentando a plateia



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TIBEKK2mVUg>

Logo após se aproximar de seus fãs, esta grande tela cai no palco e surgem os telões com a imagem de Elvis em shows da década de 1970, em posição de destaque, acompanhado pela banda ao vivo.

Figura 10 – Telão Show de Elvis Presley



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TIBEKK2mVUg>

Esse recurso nos traz a imagem de alguém que está falecido há mais de três décadas como se estivesse ali, ao vivo, isso não seria possível sem o uso do telão que, de certa forma, passa a ser o protagonista da cena. Não temos como tirar os olhos dele para procurar o artista, cuja imagem está sendo ampliada - ainda que ele esteja morto -, no entanto, mesmo assim, existe a possibilidade, através do telão, de que sejam despertadas sensações no público como se ele estivesse presente.

Kamper (2000, p. 2) em seu texto “O corpo vivo e o corpo morto”, afirma que:

Uma teoria viva do corpo vivo tem, portanto, de se ocupar do corpo morto e de sua história. Ela segue a sombra e as contradições dessa história e se orienta por 5 princípios: 1. A visibilidade se transformou num hábito; 2. O regime do visível serve-se dos meios de comunicação enquanto aparelhagem de um novo inconsciente; 3. Surgiu uma eternidade fatal que não quer mais cessar; 4. O corpo morto é uma imagem inconsciente que exerce coação; 5. O corpo vivo é atualmente invisível.

Temos a imagem como a fonte de visibilidade do corpo, deixando o corpo vivo, em mídia primária, invisível; podemos perceber - pela necessidade criada em relação aos aparelhos, principalmente, com relação ao celular que acompanha os seres

humanos, sem distinção de classe social, 24h por dia - que o corpo morto pela sua existência, em imagem inconsciente se faz presente, mesmo ausente.

Essa visibilidade, como de hábito, traz à tona a questão de que o corpo não é necessário, mas sim a imagem dele para representá-lo, e é isso que há nesse show de Elvis Presley, ainda que todos saibam que ele não está presente, sua imagem sacia a ausência do corpo.

A propósito dessa saciedade, Kamper (2000, p. 2) afirma que se trata da “a imagem inconsciente que exerce coação”, essa coação pode ser entendida como um artifício que é utilizado por meio de manobras/maquinções. No show *Elvis Lives*, todos sabem que ele está morto há décadas e que verão ali a reprodução de uma imagem antiga, entretanto, mesmo assim, lotam o local pagando, no Brasil, uma quantia significativa pelo ingresso, de R\$ 90,00 (meia entrada no segundo piso lateral) a R\$ 1.600,00 (entrada inteira no super *premium* – local de melhor visibilidade). Valores tão significativos quanto em um show com o próprio artista, o valor é pago para que se veja a imagem dele, imagem reproduzida.

Toda imagem produzida se insere necessariamente na correnteza das imagens de determinada sociedade, porque toda imagem é resultado de codificação simbólica fundada sobre o código estabelecido. Por certo: determinada imagem pode propor símbolos novos, mas estes serão decifráveis apenas contra o fundo “redundante” do código estabelecido. Imagem desligada da tradição seria indecifrável, seria “ruído”. (FLUSSER, 2008, p. 23)

Elvis Presley teve sua representação simbólica na época em que vivia, encantou gerações e, com a imagem técnica, permanece como uma imagem inconsciente. No Show *Elvis Lives*, a imagem dele traz novos símbolos, a imaginação envolve o público que recebe seu ídolo como vivo, em mídia terciária.

Porém na mídia terciária, no caso de shows, trazemos o que está longe para perto, ampliamos a visão com o tele, entretanto no caso deste evento, o telão não é só o meio de ampliação da imagem técnica, ele faz parte do contexto, sem ele o show não seria possível, ele não é só um aparato tecnológico que amplia, mas sim o elemento principal.

O telão ganha um espaço que ultrapassa o de aparato, ultrapassa a tele, ele passa a ser, ele não está ali para fazer uma ampliação da visão de mundo. As imagens

estão dentro dele, não como representação de mundo e sim como agentes, com isso, ele passa a agir no meio, como elemento de cena: ator principal.

Se a imagem era a representação do mundo, no caso das pinturas em cavernas e dos quadros, agora ela passa a ter o mundo representado a partir dela; no caso dos *cosplay*, como também citamos no capítulo anterior, havia o aparato como elemento de meio e, no caso do *show* de *Elvis*, ele passa a ser o ator, ele não é mais o elemento de meio, ele é o agente, ele interfere na cena, não só ampliando, mas sendo o ator principal.

O telão passa a ser colocado no lugar do corpo que não existe, o aparato é colocado como ator principal no meio, sem ele, o evento não existiria e, com ele, o público não precisa olhar para outro lugar, embora tenha sido acompanhado por uma banda ao vivo, no caso do show analisado. A banda não teve o telão como uma representação de imagem, mas sim como algo que ditava o momento dos acordes, das notas a serem tocadas. Esse telão – entendido como imagem - devora o corpo, pois não precisa dele para ampliar, porém de imagens para reproduzir.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imagem vem desempenhando um papel de grande importância social, não existe uma sociedade separada da imagem. Ela consegue compor a vida e as lembranças dos indivíduos. Desde a era rupestre, as imagens são referências, dotadas de magia e tendem a uma representação simbólica no indivíduo, que se alimenta da mesma e com isso compõe sua visão de mundo.

Quando os seres humanos conferem determinado significado a imagem e passam essa adiante, os próximos a vê-la tendem a introduzir um significado parecido com o que foi determinado anteriormente e, com isso, há uma proliferação imaginativa em relação ao que foi visto.

Essa proliferação de imagens causa uma limitação de reação corporal, do saltar, provocando a sedação da qual trata Baitello Jr. e, assim, o ato de consumir mais imagens independente de como elas cheguem, mesmo que sejam exacerbadas ou histéricas, fazem com que o consumo delas alimente, deixando o ser sedado e o corpo sedento de mais imagens.

O aparato, que vem como suporte facilitador, faz com que através dele, ela seja inserida socialmente. A evolução social leva a imagem, inicialmente afixada nas pedras, para o tele – que traz para perto o que está longe – dessa maneira, atingindo progressivamente um número maior de indivíduos.

O aparato telão acompanha o desenvolvimento tecnológico, fica cada vez mais sofisticado, e leva a possibilidade de estar mais perto da imagem. Sua inserção acontece em diversos momentos sociais: primeiro, ele chegou para trazer o que estava longe para perto, como nos shows e espetáculos em grandes espaços, proporcionando maior comodidade ao público e acesso; em um segundo momento, ele aparece quase como um adereço para o espaço, como no caso de pequenas palestras e em eventos familiares, quando ele amplia o que já está perto, decorando o ambiente e, em um terceiro momento, ele aparece como ator, o telão é a imagem que canta acompanhada por uma banda ao vivo, caso do *show* de Elvis Presley analisado neste estudo.

Nesse momento, o telão passa a ser colocado no lugar do corpo, a imagem deixa de representar e passa a ser. Não existe o que ampliar, ela é. Baitello (2012,

p.42) afirma que “O corpo emprestava vida aos seres imaginários, espíritos, demônios ou outras configurações lendárias e imaginárias”. No caso do show citado, o telão é quem dá vida ao corpo. Ele sai da condição de corpo morto para imagem viva, até com possibilidade de interação com o público.

Nessa condição, o telão abre a janela da representação da imagem por ela mesma. Não há mais a existência do corpo e sim da própria imagem, imagem pela imagem, imagem para imagem. Se considerarmos que para imagem temos a abstração do espaço tempo, nesse caso temos também a subtração do corpo. Pois o que não está presente, que vem traduzido, recortado é trazido para perto.

Não estamos trazendo a moda da televisão para a sociedade, ou as personagens, como no caso dos *cosplay*, estamos trazendo a imagem como corpo vivo, mesmo o corpo já não estando vivo. O telão deixando de ser aparato de ampliação de imagem para ser o representante bidimensional do corpo, sintético, simplificado.

De acordo com Kamper (2002, p. 03): “Tendo em vista que quase ninguém é capaz de resistir ao horror *vacui* (medo do vazio), daí deriva a sucessão circular de substitutos que procura supri-los com a aceleração crescente de substituição”. A partir dessa afirmação, duas questões podem ser formuladas: Será que surge desse medo do vazio a ideia de exibir um *show* de alguém que já não vive ou será porque a imagem satisfaz a sociedade atual?

Há uma transmissão de forma fiel à que existiu décadas atrás, dotada de toda tecnologia possível, o código simbólico é enriquecido e mesmo os que não têm consciência histórica sobre o fato, podem desenvolver uma consciência imaginativa através da imagem técnica e conseguem ver o mundo, transferindo para ela um simbolismo, dando-lhe uma significação de algo novo e vivo.

Kamper (2002, p.06) destaca que: “Os homens hoje vivem no mundo. Não vivem nem na linguagem. Vivem na verdade nas imagens do mundo, de si próprios e dos outros homens que foram feitos, nas imagens do mundo, deles próprios e dos outros homens que foram feitos para eles.” A verdade é feita pelas imagens que recebemos, mesmo que não sejam algo verdadeiro, é delas, que é feita a verdade em que vivemos atualmente.

Apesar de ser aceita como verdade, a imagem dá a bidimensionalidade, algo sem profundidade, superficial, mas que mesmo assim, encanta e dá vida. É como se o indivíduo procurasse algo na imagem que fosse além da própria imagem, procurasse e sentisse vida ou que a sua capacidade imaginativa fosse suficiente para suprir seus anseios e necessidades em relação ao mundo imagético em que vive.

Neste ponto, chegamos à problemática central desta pesquisa: perceber que, na atual sociedade, o corpo pode ser substituído pela imagem que, mesmo assim, consegue representá-lo como se ele estivesse presente.

Para Flusser (2008, p. 13) “é quase certo que as imagens técnicas concentrarão os interesses existenciais dos homens futuros”. Entendemos que com a proliferação da imagem, o espaço que essa ocupa na sociedade tende a crescer ainda mais e que o fato de representar o corpo não tem sido um problema percebido, mas sim, algo aceitável. Nosso objetivo maior foi refletir sobre essa questão do telão representando o corpo e sua relação entre a comunicação e a cultura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAITELLO, Norval Jr. **A era da iconofagia, ensaios de comunicação e cultura.** São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- _____. **A serpente, a maçã e o holograma.** Esboço para uma teoria da mídia. São Paulo: Paulus, 2010.
- _____. **O pensamento sentado.** Sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Paulo: Unisinos, 2012.
- _____. **O animal que parou os relógios.** Ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.
- _____. **As núpcias entre o nada e a máquina.** As notas sobre a era da imagem em lugar do corpo. CISC. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/pt/biblioteca/viewcategory/7-baitello-junior-norval.html> Acesso em: 22 set. 2013.
- BELTING, Hans. **A Verdadeira Imagem.** Porto: Dafne Editora, 2011.
- CONTRERA, Malena Segura. **Mediosfera: meios, imaginários e desencantamento do mundo.** São Paulo: Annablume, 2010.
- _____. **Na selva das imagens: Algumas contribuições para uma teoria da imagem na esfera das ciências da comunicação.** CIEC – Revista – Volume 4, 2010.
- _____. **Mídia e pânico.** Saturação da informação violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume: 2002.
- CYRULNIK, Boris. **Os alimentos do afeto.** São Paulo: Ática, 1995.
- DEITMAR, Kamper. **A Imanência dos Media e a Corporeidade Transcendental.** Trad. Ciro Marcondes Filho. São Paulo: CISC, 2001.
- _____. **Imagen.** São Paulo: CISC, 2013.
- _____. **Imagen e violência.** São Paulo: CISC, 2000.
- ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta.** São Paulo: Hucitec, 1985.
- _____. **O Universo das Imagens Técnicas.** São Paulo: Anablume, 2008.
- GEBAUER, Gunter; WULF, Christoph. **A mimese da cultura.** São Paulo: Anablume, 2004.
- LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade.** São Paulo: Perspectiva, 1960.
- MARCONDÉS FILHO, Ciro. **Dicionário da comunicação;** 2^a edição, revisada e ampliada. São Paulo: Paulus, 2009.

MENEZES, José Eugenio de Oliveira. **Cultura do ouvir: vínculos sonoros na contemporaneidade.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2007.

MONTAGU, Ashley. **Tocar: o significado humano da pele.** Tradução: Maria Sílvia Mourão Natto. São Paulo: Summus, 1998.

MORIN, Edgar. **O método 4, as ideias.** Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulinas, 1998.

_____. **O enigma do homem.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

NESBBIT, Kate - **Uma nova agenda para a arquitectura: antología teórica (1965-1995).** 2ª ed. rev. São Paulo: Editora CosacNaify, 2008.

PROSS, Harry. **A sociedade do protesto.** Tradução Peter Naumann. São Paulo: Anablume, 2000.

_____. **Estructura simbolica del poder.** Barcelona: Editora Diamante, 1980.

_____. **La classificación de los medios.** Tradução Vicente Romano. Barcelona: Limpergraf, 1987.

_____. **Introducción de la ciencia de la comunicación.** Tradução Vicente Romano. Barcelona: Anthropos, 1990.

RODRIGUES, David (org.). **Os valores e as atividades corporais.** São Paulo: Summus, 2008.

SILVA, Mauricio Ribeiro da. **Na órbita do imaginário.** Comunicação, imagem e os espaços da vida. São Paulo: Bluecom Comunicação, 2012.

SILVA, Mauricio Ribeiro da, BAITELLO, Norval Jr. **Vínculos hipnógenos e vínculos culturais nos ambientes da cultura e da comunicação humana.** Compós, junho 2013.

SILVA, Mauricio Ribeiro da. **De Babel à Cidade do Céu: a vertical, do mito a imagem.** In: BORNHAUSEN, Diogo Andrade; MIKLOS, Jorge e SILVA, Mauricio Ribeiro (orgs.). CISC 20 Anos: comunicação, cultura e mídia. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, 2012.

_____. **Imagen e verticalidade:** comunicação, cidade e cultura na “órbita do imaginário”. 2007. 184f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC. São Paulo, 2007.

_____. **O espaço sem corpo, a vida na superfície das imagens.** Cómpos: São Paulo, 2008.

_____. **Vínculos hipnógenos e vínculos culturais.** Cómpos, São Paulo, 2009.

STANTON, Andrew. MORRIS, Jim. **WALL-E**. Direção de Andrew Stanton. Produção de Jim Morris. Pixar Animation Studios, 2008.

Sites:

<http://oglobo.globo.com/cultura/filmes/testamento-de-robin-williams-restringiu-uso-de-imagem-por-25-anos-apos-sua-morte-15741786>. Acessado em: 20 abr. 2015.

<https://muitomasqueadaptacoes.wordpress.com/2013/08/30/historia-do-cinema/>. Acessado em: 15 jan. 2015.

<https://arautodofuturo.wordpress.com/2012-antes-durante-e-depois/anunnaki-nefilinsb-nibiru/>. Acessado em: 10 mar. 2015.

<http://www.chud.com/17383/dvd-review-wall-e-3-disc-special-edition/>. Acessado em: 10 jun. 2014.

<http://blogwydn.blogspot.com.br/2011/09/wydn-news-especial-rock-in-rio.html>
Acessado em: 10 jun. 2014.

<http://sucessox.blogspot.com.br/2011/10/eu-roberto-del-rio-tentei-salvar-steve.html>.
Acessado em: 15 mar. 2014.

<http://www.elvislivestour.com/#tour-dates/c139r>. Acessado em: 10 jan. 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=TIBEKK2mVUg>. Acessado em: 10 jan. 2015.

<http://www.harryross.de/tout-le-reste/weitere-texte/selbststandige-schriften/protestgesellschaft/apresentacao-portugues/>. Acessado em: 20 jul. 2014.

<http://www.harryross.de/tout-le-reste/weitere-texte/selbststandige-schriften/protestgesellschaft/apresentacao-portugues/>. Acessado em: 23 maio 2014.

http://books.google.com.br/books?id=JHREWUkY-kAC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Acessado em: 23 maio 2014.

<http://feminismo.org.br/o-vodu-e-a-resistencia-negra-no-haiti/>. Acessado em: 15 fevereiro 2015.