

**Passagens nas mídias: o cinema em transição para
uma nova constelação de mídias¹**

Media passages: the film on the way to a new media constellation

Wolfgang Bock*

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO/BRASIL

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO – UFRJ/BRASIL

RESUMO

O cinema é resultado de dois processos: uma compilação de fotografias móveis do mundo externo e uma construção devido à montagem cinematográfica. Contudo, desde que a digitalização, a partir do final da década de 80, tornou-se mais importante na recepção e distribuição do filme, o segundo processo – a construção – cresceu na produção do filme: os efeitos técnicos que são feitos no computador substituem a filmagem do mundo exterior. Nessa perspectiva, o cinema como mídia está modificando sua relação básica com a realidade. A mudança do cinema como mídia privilegiada para a internet e a televisão digital implica novas formas de liberdade artística, mas também de controle social.

¹ Este texto é a tradução da introdução levemente alterada e do sexto capítulo de meu livro: *Medienpassagen. Der Film im Übergang in eine neue Medienkonstellation. Bild, Schrift, Cyberspace II*. Bielefeld: Aisthesis 2006. p. 13-22 e p. 139-146.

* Sobre o autor ver página 44.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema. Digitalização. Interatividade. Controle social.

ABSTRACT

Film is the result of two processes: a compilation of moving photographs of the outer world and construction because of montage. However, since the digitalization in the late 1980s becomes more and more important in the film reception and distribution, the second factor is rising also in the film production: technical effects that are made in the computer substitute the filming of the outer world. In this perspective, the film as a media is changing its basic relation to reality. The changing of the leading media from film to the internet and digital television implicates new forms of artistic freedom but also social control.

KEYWORDS: Film. Digitalization. Interactivity. Social control.

1 uma mídia desaparece

1.1 Início e fim do cinema

Em seu ensaio sobre a obra de arte, Walter Benjamin descreve o cinema como uma forma estética que se encontra no limiar entre duas eras. Seu projeto era motivado por um olhar para o futuro – deveria se observar aquilo que está por vir sob um modo antigo e não o contrário. Para ele o cinema é uma mídia para a qual seria dirigido, sobretudo, o lado material da produção artística de vanguarda. Nessa transição da produção manual para a técnica de reprodutibilidade analógica e do original para a cópia, o cinema seria a forma estética para a qual confluíram as tentativas de abordagem dos pintores e escultores, a questão do movimento, a condição do material estético, o seu tratamento, e as forças produtivas sociais. Como Benjamin (2012) assinala de modo programático, não se trata de uma estetização da política, mas de uma politização da estética. A ênfase dada às possibilidades técnicas que acompanham tal hipótese certamente corresponde ao período do início do século XX. Porém surgem dúvidas se ela também poderia se aplicar da mesma maneira à constelação de mídias do século XXI e suas tecnologias digitais.

No ano de 1895 surge o cinema. Nas primeiras décadas do século XX, técnicos, diretores, atores e produtores do mundo inteiro apropriam-se dos métodos de trabalho adequados à nova mídia. Mas quando Benjamin durante seu exílio em Paris, em 1935, esboça, como parte de seu trabalho sobre as *Passagens*, a primeira versão do ensaio em que faz uma retrospectiva ambivalente do século XIX e, simultaneamente, uma projeção do século XXI, a crise da mídia já se anuncia claramente. Isto deve-se a razões tecnológicas, econômicas e políticas. Quando no ano de 1927 o cinema sonoro é introduzido, as imagens perdem a impressibilidade que ainda as caracterizava nos primórdios do cinema mudo. Na Alemanha e nos EUA as primeiras experiências com o televisor, o *Telebor*, são feitas e são elas que reduzem a atualidade e a exclusividade do cinema como mídia. Além disso, há uma mudança no cenário social – na Alemanha a indústria cinematográfica, que inicialmente é apoiada pela *Reichswehr* (o Exército alemão entre os anos 1919 e 1935), encontra-se sob forte influência dos nazistas, e em Hollywood a formação do truste das empresas cinematográficas já está estabelecido nos anos 1928/1929. Em outras palavras, *the cultural industry takes command* (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 99-138). O cinema ainda representa a mídia mais importante na formação da percepção moderna, ao mesmo tempo em que se torna parte de uma estrutura midiática mais ampla. Nesse período, a influência das vanguardas se esgota e prevalece o contexto da Segunda Guerra Mundial. Os expressionistas, dadaístas e surrealistas têm de reconhecer seu fracasso político e somente o campo das artes, que eles inicialmente tinham atacado com grande veemência, consegue conservar parte de sua originalidade (ADORNO, 1997, p. 143-167).

1.2 Um novo paradigma da realidade

Um dos elementos mais importantes de uma teoria de vanguarda é a idéia de ruptura com a realidade presente entendida de maneira tradicional e unidimensional – pouco importa se for como sonho, brincadeira, relação especial entre coisas ou como a forma evidente pela

qual a realidade se apresenta. Neste contexto, o cinema em seus primórdios é valorizado por ser considerado o testemunho de uma realidade, assim como a fotografia, carregando simultaneamente elementos objetivos e místicos (ADORNO, 2002, p. 204-221). Em relação à fotografia, porém, o testemunho do cinema apresenta imagens novas, transformadas e em movimento. A sua base é constituída pelos dois polos do filme: por um lado trata-se das fotografias do mundo exterior que, por outro lado, são montadas e colocadas em um movimento não conhecido até então. Tais como as imagens fotográficas, as imagens cinematográficas são imagens híbridas – rastros de luz tanto do mundo exterior como do artificial. Nesta perspectiva, a montagem cinematográfica aparece como um formato específico da técnica de montagem que costumava ser praticada pela arte de vanguarda: nas pinturas de Braque e Picasso o mundo exterior se apresenta através de fragmentos de bilhetes e jornais; nas instalações dos dadaístas encontram-se botões e retalhos como objetos; nos romances, montagens de textos são utilizadas por meio de citações e anúncios, e nas montagens dadaístas de Heartfield encontram-se fotografias e manchetes (BÜRGER, 2012, p. 134-148). O cinema leva estas tentativas a um nível técnico mais avançado, reorganizando a coexistência dos elementos num âmbito mais amplo (BENJAMIN, 2012, p. 103-109).

Devido a sua base fotográfica, o cinema, em sua fase inicial, é verdadeiramente caracterizado por essa *Travessia da realidade* em suas imagens. Ele se encontra numa interface particular entre arte, documento e política. Com isto, ele também causa efeito em um outro campo. Ele se torna modelo para um conceito de realidade que se baseia numa forma de percepção sempre determinada pelas novas tecnologias. A isto alude-se na filmologia quando se refere ao “fato filmico”: o cinema não só reproduz, mas também constrói realidade, e torna-se a principal mídia para a percepção moderna (BAZIN, 2004, p. 295-326). O elemento documental encontra-se em uma frágil relação de tensão com o elemento construtor. A relação entre os dois polos resulta do caráter analógico das primeiras tecnologias da reprodução fotográfica; a película absorve o rastro da luz exterior (BARTHES, 2001).

Hoje, a relação desloca-se para o segundo polo, e com as imagens em formato digital encontramos outra vez diante de um novo paradigma da realidade. Em um universo digital, a representação do mundo exterior aparece como distante semelhança, sem a qual as imagens como tais não seriam reconhecíveis. Atualmente, o paradigma da realidade desloca-se da imagem cinematográfica para a imagem digital. Com isso, o cinema transforma a sua própria natureza. A reprodutibilidade digital do período anterior conduz a reprodutibilidade analógica para uma crise, e com ela também seu conceito de realidade. Na mesma medida a realidade material perde terreno para o ciberespaço. Em suma, a noção de realidade é transferida do polo exterior para o polo interior, e com isso forma-se uma abordagem diferente da matéria.² Isso demonstra ser, ao menos, uma tendência.

1.3 Inversão

Sobre sua visita aos estúdios cinematográficos de Babelsberg, em 1935, Theodor W. Adorno relata brevemente que os cineastas daquele tempo pouco aproveitavam as possibilidades tecnológicas de usar a montagem como técnica: em vez de juntar e manipular as imagens na mesa de edição, a realidade exterior era reconstruída e filmada.³ Da mesma maneira surpreendemo-nos hoje ao ver nos *Making-Ofs* dos *blockbusters* de Hollywood que, até a década de 1990, os componentes fundamentais que formam a base das técnicas digitais de trucagem de hoje eram maquetes com alto nível de elaboração e câmeras em sequência tipo Muybridge.⁴

² Tal reorientação também significa uma outra forma de eficácia. Com base nesse conceito de realidade, a tecnologia digital, a engenharia genética e a nanotecnologia se inserem decisivamente nas coisas e atingem um outro nível de eficácia para além das forças externas manipuladoras. O modelo fundamental de tal eficácia continuam sendo os avanços na física, para os quais devemos a bomba de hidrogênio e o reator nuclear.

³ “Quando passei um dia nos ateliês de Neubabelsberg dois anos atrás, o que mais me impressionou foi quão pouco de montagem e todas as técnicas avançadas que você ressalta é efetivamente utilizado; antes, a realidade sempre é construída com apego infantil ao mimético e depois “fotografada”. (Wiesengrund-Adorno a Benjamin, Londres, 18 de Março 1936) [ADORNO; BENJAMIN, 2012, p. 21].

⁴ Como revela o *Making-Off* no DVD, para um filme como “13th Floor” (USA, 1999), são produzidos modelos endêmicos, assim como são utilizadas técnicas digitais de edição no computador. Trabalha-se, ainda, com recortes da realidade, mas em um nível de montagem mais avançado. Câmeras em sequência, montadas de todos os ângulos, permitem aos técnicos do filme “Matrix I” (USA, 1999) mostrarem novas imagens “congeladas”.

Mas também fica claro a transformação causada pelas tecnologias digitais como um novo nível de referência. No tratamento habitual da indústria cinematográfica, a realidade exterior torna-se uma categoria decorativa residual e, com isso, uma matéria-prima cada vez mais substituível. Desse modo, muda também o fator que exerce o maior efeito sobre as novas tecnologias: não se trata mais da ruptura de uma realidade proveniente do exterior, como foi entendido pelos vanguardistas de então. É o inverso: há uma redução do mundo exterior à lógica interior do mundo ciberespacial, que agora aparece como uma nova *Matrix* em tempo real: o tempo real é o momento em que o projétil conduzido pelo modelo informático se choca com o mundo real (VIRILIO, 1999). Portanto, não se trata apenas das imagens mas, em relação a isso, trata-se do poder de interpretação e manipulação da realidade.⁵ Oficialmente, os meios de comunicação ainda mantêm a retórica de uma representação da realidade externa por meio da reportagem e do filme. Ao mesmo tempo, o que é apresentado e a sua retórica direcionam-se cada vez mais para um mundo em que tudo será imagem, é imagem ou deveria ser imagem, mas sem por isso ser menos eficaz.

1.4 Transformação paradoxal da constelação de mídias

Se no início dos anos 90 ainda era possível falar metaforicamente de um fim do cinema devido à chegada da historiografia cinematográfica, a digitalização da imagem levou o cinema, como forma, para uma total transformação (ENGELL, 1992, p. 287-290). São dadas novas bases à produção, à distribuição e à recepção do filme. A maior mudança na qual estes acontecimentos se revelam reside, porém, na abordagem estilística do cinema.⁶

⁵ Cf. Vilém Flusser. *Digitaler Schein*. In: RÖTZER, Florian (Ed.). **Digitaler Schein**. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1991, p. 147-159 e do autor: “O que é a aparência digital? O que é a aparência de Flusser?”. Apresentação no Congresso Internacional: *Imagem, Imaginação, Fantasia. Vinte Anos sem juros Vilém Flusser*, Universidade do IFAC/UFOP, em Ouro Preto, Brasil, 18 a 21 de outubro de 2011. Quando, ainda, Benjamin (2012, p. 109) escreve: “A massa é matriz, da qual, atualmente, todo o comportamento familiar diante de obras de arte emerge de modo renovado”, os irmãos Wachowski invertem essa relação: o mundo digital torna-se a matriz do analógico (comparar “Matrix I”, USA, 1999).

⁶ O filme, como mistura entre representação do mundo exterior e sua transformação em uma realidade de segundo grau por *mise-en-scène*, profundidade de campo, enquadramento e montagem,

Com a digitalização, o cinema conhece uma evolução paradoxal. Por um lado, as imagens estão sendo divulgadas em dimensões nunca antes conhecidas, pelo menos no que se refere às sociedades ocidentais do segundo milênio. Estúdios de cinema, de televisão e de rádio, mas também cineastas independentes utilizam-se de novas técnicas eficientes, que economizam tempo de trabalho e material usado. Também a fronteira entre os produtores e consumidores vai se deslocando. Televisores com antena parabólica e centenas de programas digitais, aparelhos de vídeo e DVD, *camcorders*, câmeras digitais, celulares e *smartphones* – todos estes aparelhos produzem filmes e imagens que enchem os discos rígidos do computador caseiro, que podem ser gravados em DVDs e CDs, e que podem ser vistos por meio da tela do monitor, do televisor ou com a ajuda do *Datashow*. *Nunca houve tanta imagem*.

E a interligação de redes multimídias está apenas em seu início, pelo menos segundo os prognósticos de seus defensores. Ao mesmo tempo o cinema tradicional representa somente um subsetor desta constelação multimidiática digital. Na competição entre as mídias mais usadas na última década ele ficou em terceiro lugar, atrás da internet e da televisão. Isto evidencia-se também no fato de que, atualmente, as empresas de internet, como a AOL, absorvem as empresas de mídia dos períodos anteriores, como por exemplo a Warner Brothers. Hollywood segue sobrevivendo, ainda que de uma maneira diferente. Porém o cinema tende a desaparecer como evento de massas onde o mundo exterior se torna consumível. Ao invés de imagens do mundo exterior, vemos agora nos filmes muitas imagens que são feitas no computador.⁷

É claro que ainda existem salas de cinema e filmes, mas a percepção cinematográfica deixou de ser a percepção prototípica da imagem há muito tempo. Pouco a pouco, ela vai ser substituída pela percepção individualizada – diante da própria tela, como o televisor ou

passa, como já foi dito, a substituir a parte documental da fotografia por imagens digitais e imagens criadas no computador. A parte do processo que representa o mundo exterior de maneira fotográfica é minimizada diante de representações do mundo interior. Isso faz com que a constelação de mídias, que no final do século XIX por meio de documentação, fotografia e reportagem apostava num realismo específico, retorne a uma relação dominada por mundos interiores.

⁷ Com isso, refere-se a mais um sentido quando se fala do “fim do cinema”, um termo que já foi mencionado por Engell.

o monitor. O paradigma objetivista da realidade possui um lado subjetivo, produzido pela tecnologia de reprodução digital que começa em cada indivíduo. Isso se apresenta, em especial, na transformação lenta, mas progressiva, dos costumes nas salas de cinema. Se antigamente existia nas salas de cinema o acordo implícito de fazer silêncio durante a exibição do filme principal, hoje o frequentador de cinema, muitas vezes, se vê exposto a um ambiente de pessoas consumindo alimentos com avidez e, simultaneamente, cochichando e comentando. Isso não está relacionado apenas à crescente transformação das salas de cinema em restaurantes, mas remete, antes de tudo, para o costume de fazer comentários frente ao televisor em casa, como nova forma de também consumir filme no cinema. Ainda existe o público de cinema como massa; mas ela já se tornou tão pseudo-individualizada como os consumidores de televisão ou de computador.⁸ Não está longe o dia em que o cinema perderá sua atratividade pelo fato de o público – exceto para comer e falar – não pode interagir ativamente com a imagem como está acostumado nos jogos interativos do *Xbox* (MONACO, 2009).

1.5 Desaparecimento e reaparecimento

Com isso, muda a avaliação do ensaio enfático de Benjamin sobre a obra de arte. Já na década de 1930 era disparatado ter esperanças nas possibilidades da tecnologia de reprodução analógica, tendo em vista a crescente indústria cultural. Isto vale mais do que nunca para o novo milênio e seus mundos de imagens digitais. Se entendemos o cinema não só como a representação de um mundo artificial autônomo, mas também sob o ponto de vista de uma ruptura da realidade provocada por forças externas – fator que dava ao cinema sua importância entre as vanguardas naquele tempo –, então é necessário constatar que essa forma da realidade fílmica encontra-se em vias de desaparecer, no momento em que, com as tecnologias digitais, a possibilidade de filmar se dá para qualquer um. O cinema, em seu sentido forte, está sujeito a

⁸ De uma perspectiva operacional uma das raízes da digitalização está no conceito da Nova Fábrica na Itália. Nesse conceito, propõe-se dividir a massa de trabalhadores e dirigir-se a cada indivíduo. Nesse contexto, a tecnologia digital representa a tecnologia chave (ROTH, 1994, p. 115-116).

um desaparecimento; ele é substituído pela fantasmagoria do *Palácio de Cristal* global, em um mundo totalmente midiaticizado.⁹

2 Ocultar mostrando. Tendências para um falso desenquadramento

2.1 Ruptura do quadro e interatividade. Ou: “O que você acha sobre isso, Linda?”

O que se poderia dizer sobre as diferenças entre teatro e cinema? No teatro, o espaço cênico é separado do mero espaço ao redor – as antigas salas de cinema ainda têm os drapeados vermelhos aveludados que marcavam a transição da tela para o auditório. Até um *Kinoplex* de alta tecnologia tem semelhança com um palco rudimentar. Mas essa semelhança se perderá, em grande parte, com as futuras tecnologias. Com a ajuda de projetores digitais serão criados suportes de luz que tendem a não depender mais de uma tela ou de qualquer outra superfície sólida. Consequentemente, a ambientação mudará.¹⁰ Em vários cenários, esse ambiente é ajustado com a ajuda de elementos provenientes do teatro e, desta maneira, estabelece-se a simulação de um jogo interativo. Para isso, é necessário ter conscientemente em foco a zona fronteira entre o mundo real e ficcional ao lado da exibição do filme. Cada efeito de imagem representa uma passagem que leva o espectador a essa zona fronteira. Desta maneira, habilidosas agências de publicidade tentam aproveitar-se da coincidência entre o tempo cinematográfico e os espaços do tempo real. Um conhecido exemplo de propaganda é aquela em que,

⁹ Sloterdijk (2008) orienta-se, em grande parte, pela recepção de Benjamin da Casa de Cristal; nisso, ele distorce Benjamin em uma perspectiva marxista ortodoxa, para depois usar todos os motivos ignorados do texto de Benjamin como se fossem seus próprios argumentos, e os usa contra seu autor.

¹⁰ Sobre o futuro do cinema, comparar, por exemplo, Edgar Reitz. **Bilder in Bewegung**. Reinbek: Rowohlt, 1995, p. 254-263, as “holo-projeções” em “A Ameaça Fantasma” (USA, 1999) de George Lucas ou a manipulação de imagens por luvas de dados em “Minority Report” (USA, 2002) de Spielberg. Durante a Segunda Guerra do Golfo, o canal N24 apresentou um estúdio, onde a mais nova tecnologia de armamento foi exibida em um tablet digital. Nisso, antes de explicar, os modelos voaram pelo estúdio para ressaltarem efeito. Mas no que se refere às possibilidades da recepção do espectador, também as mais novas visões, inspiradas em tecnologias digitais, não conseguem ultrapassar o conceito do *Polykino*, que Lászlo Moholy-Nagy já esboçava no ano de 1924 (cf. Moholy-Nagy, **Pintura, fotografia, cine: y otros escritos sobre fotografia**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2005). Filmes de ficção científica, como “Star Wars” ou “Star Trek”, voltam, nas representações de telas nas cabines de comando, para as formas estilísticas da *Arte nouveau*. Possivelmente, aqui, se trate de uma referência a Jules Verne. Comparar, nesse contexto, a adaptação “Duna” (USA, 1983), de David Lynch, do romance de Frank Herbert.

durante a publicidade, a voz do projetor é simulada para solicitar que um motorista estacione seu carro corretamente. Também vale a pena lembrar a tendência de interromper a exibição depois da propaganda de sorvete, acender a luz e deixar entrar uma vendedora de sorvete real.

Por meio desses métodos mais diletantes do que profissionais visa-se sempre, de maneira eficaz, a fronteira entre simulação, ilusão e realidade. Em filmes como "The Rocky Horror Picture Show" (USA, 1975) de Jim Sharman, o público da década de 1970 e 1980 ainda participava por meio da repetição ritualizada de certos gestos, como por exemplo a ação de atirar grãos de arroz ou acender isqueiros. Assim é produzida a simulação do espaço de apresentação. Nesses métodos ainda predomina um desejo forçado.¹¹ Mesmo que aqui ainda não existam as possibilidades técnicas, é perceptível o desejo premente do público de interagir mais com o filme. Trata-se de um desejo que, até mesmo nos meios da informática, é atendido de forma rudimentar. Contudo, entre espectador e protagonista opera um outro meio que não é primordialmente de natureza técnica. Ele dá liberdade a um interlocutor realizar um discurso livre que, de certa maneira, só é permitido pelo público. No caso dos interlocutores, o uso de um texto preparado anteriormente é atribuído, muitas vezes, ao medo de se entregar de maneira descontrolada à atmosfera midiática que existe, no momento do discurso, entre ele e os ouvintes. Efetivamente, também no cinema a participação dos espectadores aparentemente passivos não se limita só à mera recepção: no ato da recepção trata-se, sobretudo, do restabelecimento do filme cujo aspecto físico já é considerado como fixado.¹²

Esse desejo de participar da mídia em si é também ambivalente. O termo "interatividade", que é estranhamente reduzido a um acontecimento fisiológico ou físico, já acentua um aspecto que o espectador assume naturalmente – mesmo se ele reagisse neste meio de exibição ou em outro.

¹¹ Nesse aspecto, ainda me lembro de um evento combinado, durante o qual se apresentou em primeiro lugar uma banda ruim de alunos e, depois, foi exibido o filme musical "Burn down the house" da banda Talkin' Heads. Na segunda parte, o público simulou fazer parte de um show ao vivo. Nesse contexto, a apresentação medíocre anterior dos músicos escolares virou um sucesso.

¹² Nesse contexto, Walter Benjamin (2011, p. 107-108) fala: "Existe uma maturação póstuma mesmo das palavras que já se fixaram o que à época do autor pode ter obedecido a uma tendência de sua linguagem poética, poderá mais tarde esgotar-se; tendências implícitas podem surgir como novas da forma criada". O que foi dito em relação ao texto impresso, também vale para as imagens fixadas do filme.

A mensagem transmitida através de aplauso, intervenção ou a saída barulhenta da sala, mas também através de resenhas, crítica, boicote de compra de bilhetes ou acalorada discussão sobre o filme, remete – apesar de toda a diferença de acesso a essa mídia – às tarefas distintas do ator e do espectador. Também aqui os dois lados estão unidos em uma relação especialmente ambivalente.¹³

Mas o que hoje é oferecido como interatividade pelos meios eletrônicos reduz esta relação, em grande parte, em prol de uma retórica do ciberespaço. Sabe-se que o ato de utilizar um console de jogos, clicar botões diferentes, escrever uma mensagem eletrônica ou conversar via chat estabelece-se como se houvesse uma igualdade, em princípio, entre emissor e receptor. Com isso, apesar das possibilidades resultantes, oculta-se ainda mais a diferença, em princípio, entre as duas posições e, desse modo, ela é determinada. Nesse processo, o espectador escolhe entre as possibilidades que lhe são oferecidas, e no caso das mídias mais modernas, muitas vezes ele consegue ainda menos se dar conta do que está por trás do dispositivo, como é o caso do rádio ou da televisão. O envolvimento faz o espectador esquecer a distância necessária. Ele deixa de ser a entidade soberana cujo dinheiro sustenta o espetáculo para se transformar em um coadjuvante dos *entertainers* públicos, mas pagando por eles.¹⁴

2.2 "Fahrenheit 451" de Truffaut

O modelo deste tipo de interatividade ainda remete ao que Truffaut, em sua adaptação do romance "Fahrenheit 451" (GB, 1967) de Ray Bradbury, faz ao transformar em uma imagem arquetípica relativa

¹³ Benjamin (1985, p. 80) define esta relação precisamente: “quanto mais frequentemente interrompemos o protagonista de uma ação, mais gestos obtemos.” Isso refere-se ao quadro e o quebra. O potencial de improvisação dos atores aumenta no ato de empenhar-se em tal experiência. Mas as novas mídias põem em prova parodística a noção de possibilidades de atuação e interação do público, proposta por Brecht e Benjamin.

¹⁴ Isto vale também para os canais privados, para os quais, na Alemanha, é obrigatório pagar taxas à GEZ e à GEMA. Essas são as duas instituições que se encarregam de direcionar esse dinheiro às respectivas entidades de meios de comunicação. Assim, o usuário de meios é automaticamente inserido nessa comunidade, tal e qual o segurado de carro é inserido na totalidade de acidentes ocorridos na sua cidade. Esses seguros não são desregulados. Nesse contexto Ignacio Ramonet (2013) salienta a transição dos meios de comunicação da retórica oficial de „informar, educar, entreter” para a não oficial de “convencer, fazer publicidade, vender”. Pois, nem as chamadas ofertas gratuitas na internet são de graça. Se não incluem custos ocultos, ao menos servem de propaganda para a rede.

a esta situação. Em um futuro não tão distante, o mundo está praticamente invertido: os bombeiros queimam livros, é proibido ler. Em vez disso, cada família possui paredes de imagens superdimensionadas em casa. Ao contrário, a rebelião mostra-se na posse de livros, no ato de ler e decorar textos.¹⁵

Linda, a mulher do protagonista Guy Montag, tem uma vida de dona de casa que se centraliza basicamente nos costumes de uma família de programas televisivos. Em um momento lhe é dada a oportunidade de participar, de sua casa, da novela diária. Muito concentrada, ela acompanha na parede de imagens um diálogo exageradamente trivial entre dois atores sobre o alojamento dos convidados de um casamento, e espera sua deixa. Finalmente, a ação do filme no filme é interrompida, e na grande parede de imagens televisivas começa a acender uma luz vermelha. Os atores viram para a espectadora e, com olhos bem abertos e em coro, perguntam de modo sugestivo: “O que você acha sobre isso, Linda?” Nervosa, Linda começa a balbuciar um texto banal. Mas no final, não se sabe se isso realmente será transmitido ou se todas as Lindas do país serão impedidas de falar.

Com esse episódio, Truffaut faz uma paródia não só da novela e da cultura de interrogações, mas já também da estereotipia de figuras geradas por computador, conhecidas de jogos eletrônicos e de programas de *quiz* na televisão, que surgirão evidentemente só trinta anos depois. Tal interatividade significa, até hoje, preencher, no ritmo adequado, os espaços vazios do formato preestabelecido, mas não significa questionar o enquadramento do cenário em si.

Nesse contexto, a ambivalência significa que as novas mídias acatam o desejo legítimo do público de poder participar do que é oferecido nas apresentações. Nesse sentido, os eventos interativos anteriormente descritos são indícios de um tratamento mais democrático das pessoas com a ajuda da tecnologia da comunicação. Estamos assistindo ao início de um desenvolvimento em cujo fim o espectador

¹⁵ A visão de Bradbury (2012) falha, por um lado, por causa da rudeza da comparação que ele faz entre televisão e livro e, por outro lado, pela falsa afinidade com o livro enquanto um velho bem cultural. Comparativamente, o mérito de Truffaut consiste na sutileza da adaptação dessa abordagem grosseira. Isto deve-se crucialmente ao desempenho artístico de Julie Christie no duplo papel da Linda (no livro: *Millie*) e da Clarisse, assim como a Oscar Werner no papel do Montag.

distanciado e privilegiado do teatro ou do cinema será anulado. Também isso já se anuncia com a adoção de novos termos como “interatividade” ou “interface”. A tecnologia informática não permite apenas estimular as pessoas em seu tempo livre a participarem mais. Mais ainda, ela transforma essa possibilidade em uma realidade social em contraposição a uma atitude de recepção passiva.

Já nos dias de hoje, pode-se observar cada vez mais como os clientes mais velhos ficam desesperados diante dos caixas eletrônicos ou das máquinas automáticas de bilhetes de transporte. Não poucas vezes, também para as pessoas mais novas, a compra de um bilhete toma mais tempo do que a forma tradicional, frente a frente com o vendedor de bilhetes, sempre mal humorado, que cada vez mais é substituído pela variante automatizada, exageradamente simpática e agressiva. Também a solicitação de um livro, trabalho antigamente executado com orgulho pelos funcionários da biblioteca, é hoje cada vez mais recusado por eles, seguido da desdenhosa indicação de que o leitor poderia realizá-lo propriamente na sala de computadores. Visto que os computadores das bibliotecas não servem só para a pesquisa no catálogo, mas também oferecem o acesso à internet, ocorre com frequência não se encontrar mais lugares vazios; eles estão ocupados por usuários navegando na internet. Depois de uma odisséia por todos os andares, o leitor volta novamente ao guichê de atendimento onde, no final das contas, vai ser realizado o pedido do livro desejado, seguido de um gesto generoso de um técnico experiente.

É possível que estes exemplos sejam exagerados, mas eles não constituem uma exceção. Eles chamam a atenção para o fato de que o progresso da tecnologia vem acompanhado de um retrocesso na vida ordinária que, afinal, ninguém quer aceitar. Pois não é a realidade dos planejadores e dos slogans publicitários do comércio eletrônico que é introduzida ao se utilizar as novas tecnologias, mas sim a realidade dos chamados “usuários”.

O desenvolvimento indicado já está inserido no espaço perceptivo do cinema. Estão contados os dias em que a atendente do caixa do supermercado ainda memoriza os preços para assim poder digitar mais

rapidamente do que suas colegas de outros supermercados, que utilizam um leitor de código de barras no caixa. Da mesma maneira como estavam contados os dias de Buster Keaton que, em um filme curto, fala ao telefone com sua namorada quando a ligação é interrompida: Buster não tem nada melhor para fazer do que atravessar correndo toda a cidade para encontrá-la. Nisso, ele consegue ser mais rápido do que o telégrafo.

Mas, em pouco tempo, a distância ficará ainda mais acentuada e a crença na força humana orgânica de superá-la mudará definitivamente para as fantasmagorias dos super-heróis que saltam de arranha-céu para arranha-céu e, também, para as tecnologias digitais. Ao mesmo tempo, essa transição também significa o fim do cinema em sua forma original. O fim do espectador distanciando, que acompanha a ruptura do enquadre, equivale ao fim do cinema como formato. Se essa tendência prevalecer, o futuro do espectador será um palco permanente, sem distância e sem amplitude de visão.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; BENJAMIN, Walter. **Correspondência, 1928-1940**. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

_____.; HORKHEIMER, Max **Dialética do esclarecimento**. Fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1995. p. 99-138.

_____. Das Altern der Neuen Musik, Dissonanzen. Musik in der verwalteten Welt. **Gesammelte Schriften in zwanzig Bänden**, Frankfurt/M.: Suhrkamp, v. 14, p. 143-167, 1997.

_____. **Bild, Schrift, Cyberspace**. Bielefeld: Aisthesis, 2002.

BARTHES, Roland. **A câmera clara**. São Paulo: Nova Fronteira, 2011.

BAZIN, André. Der filmische Realismus und die italienische Schule nach der Befreiung (1948). In: _____. **Was ist Film?** Berlin: Alexander Verlag, 2004.

BENJAMIN, Walter. Que é o teatro épico? In: _____. **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras Escolhidas, v. 1).

_____. A tarefa do tradutor. In: **Escritos sobre mito e linguagem (1915-1921)**. Organização, apresentação e notas: Jeanne Marie Gagnebin, tradução de Susana Kampff-Lages e Ernani Chaves. São Paulo: Editora 34, 2011. p. 107-108.

_____. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. 2. ed. Apresentação, tradução e notas Francisco De Ambrosio Pinheiro Machado. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**: a temperatura na qual o papel pega fogo e queima (1953). São Paulo: Biblioteca Azul, 2012.

BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. Tradução de José Pedro Antunes. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

ENGELL, Lorenz. **Sinn und Industrie**. Einführung in die Filmgeschichte. Frankfurt/M., New York: Campus, 1992.

FLUSSER, Vilém. Digitaler Schein. In: RÖTZER, Florian (Ed.). **Digitaler Schein**. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1991.

MONACO, James. **How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond**, Art Technology, Language, History, Theory. USA: Oxford University Press, 2009.

PASCUAL SERRANO, Ignacio Ramonet. **Mídia, poder e contra poder**: da concentração monopólica a democratização da informação. São Paulo: Boitempo, 2013.

ROTH, Karl Heinz (Ed.). **Die Wiederkehr der Proletarität**. Dokumentation der Debatte. Köln: Neuer Isp Verlag, 1994.

SLOTERDIJK, Peter. **Palácio de cristal**: para uma teoria filosófica da globalização. São Paulo: Editora Relógio D'água, 2008.

VIRILIO, Paul. **Un paysage d'événements**. Paris: Galilé, 1999.

Recebido em abril de 2014.
Aprovado em maio de 2014.

SOBRE O AUTOR

Wolfgang Bock foi professor de Teoria e História das Comunicações Visuais na Faculdade de Arte e Design da Bauhaus-University em Weimar. É atualmente professor de Língua e Literatura Alemã na UFRJ e professor visitante da UNIRIO. É autor de *Walter Benjamin — Die Rettung der Nacht: Sterne, Melancholie und Messianismus* (1995); *Bild, Schrift, Cyberspace* (2002); *Medienpassagen* (2006); *Vom Blickvispern der Dinge: Sprache, Erinnerung und Ästhetik bei Walter Benjamin* (2009); *Die Erwartung der Kunstwerke. Ästhetische Modelle bei Benjamin, Adorno und Bataille* (2013) e também de numerosos artigos sobre arte, mídia, literatura, filosofia e estudos culturais. É co-editor de *Zeitschrift für kritische Theorie*.

E-mail: wolfgang.bock@thragos.de