

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

**Adriana Anunciação Ramos**

**Temporalidades Sincrônicas: as  
narrativas audiovisuais digitais na  
música eletrônica**

São Paulo

JUNHO 2011

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Escola de Comunicações e Artes

Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação

# **Temporalidades Sincrônicas: as narrativas audiovisuais digitais na música eletrônica**

**Adriana Anuniação Ramos**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração Interfaces Sociais da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Ciências da Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Massimo Di Felice.

**São Paulo**

**JUNHO 2011**

ADRIANA ANUNCIÇÃO RAMOS

**TEMPORALIDADES SINCRÔNICAS: AS NARRATIVAS  
AUDIOVISUAIS DIGITAIS NA MÚSICA ELETRÔNICA**

BANCA EXAMINADORA

---

---

---

São Paulo, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2011.

*Para meus pais, que me incentivaram e estiveram comigo durante toda esta  
jornada.*

*Para minha irmã Carol, minha companheira para toda a vida.*

## AGRADECIMENTOS

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (**FAPESP**)  
pelo financiamento dessa pesquisa.

Ao orientador e amigo Massimo Di Felice.

À minha família, pelo amor e apoio incondicionais.

Aos companheiros do Atopos, por todo apoio.

Aos expeditinos, pela amizade e carinho.

À Santo Expedito.

## RESUMO

A pesquisa busca descrever e analisar as experiências de temporalidades em narrativas digitais, desenvolvidas especificamente pelas produções audiovisuais digitais do grupo de *Vjs Embolex*. O estudo se dará a partir de uma análise comparativa entre a influência da narrativa midiática na percepção da temporalidade moderna e as temporalidades proporcionadas pelas novas tecnologias de comunicação e suas narrativas. Busca-se entender em que medida a inserção das tecnologias digitais provocaram mudanças no deslocamento da noção de temporalidade diacrônica proporcionando o advento de outras temporalidades técnicas.

Primeiramente, é feita a contextualização das narrativas midiáticas diacrônicas, por meio de numa análise histórica introdutória que estabelece a relação entre as distintas tecnologias midiáticas (a oral, a escrita e as eletrônicas) e as respectivas temporalidades narrativas que engendraram. Num segundo momento, a pesquisa busca desenvolver um estudo sobre as produções audiovisuais digitais do núcleo de *Vjs Embolex*. A análise destas produções buscará identificar os tipos específicos de temporalidades técnicas apresentadas por suas narrativas, além dos seus conteúdos e especificidades estéticas.

Palavras-chave: temporalidade, narrativas digitais, tecnologias da comunicação

## **ABSTRACT**

The research seeks to describe and analyse the experiences of temporality in digital narratives developed specifically by the audiovisual digital production of the group of *Vjs Embolex*.

The study will take place from a comparative analysis on the influence of media narratives on perception of the modern temporality and the temporalities offered by new communication technologies and their narratives. We seek to understand to what extent the insertion of digital technologies have caused changes in the displacement of the notion of diachronic temporality providing the advent of other technical temporalities.

Firstly, the context of the diachronic narratives produced by the media is drawn through an introductory historical analysis that establishes the relationship between the different media technologies (oral, written and electronic) and the type of temporality they engender. Secondly, the research seeks to develop a study on the audiovisual digital production of *Embolex Vjs*'. The analysis of these productions aims to identify the specific types of technical temporalities presented by their narratives, beyond their specific content and aesthetics.

Key words: temporality, digital narrative, communication technology

## LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 1</b> – Quadrante astronômico.....	<b>22</b>
<b>Imagem 2</b> – Gnomon, relógio solar.....	<b>22</b>
<b>Imagem 3</b> – Exemplo de clepsidra.....	<b>24</b>
<b>Imagem 4</b> – Relógio hidráulico de Ktesibios.....	<b>25</b>
<b>Imagem 5</b> – Autômato, relógio astronômico com autômatos.....	<b>33</b>
<b>Imagem 6</b> – Relógio de Dondi.....	<b>34</b>
<b>Imagem 7</b> – Embolex .....	<b>151</b>
<b>Imagem 8</b> – Simone Nunes SPFW Videocenario.....	<b>162</b>
<b>Imagem 9</b> – Nação Zumbi Videocenario.....	<b>162</b>
<b>Imagem 10</b> – Luiz Gonzaga Videocenario.....	<b>163</b>
<b>Imagem 11</b> – Código MTV Videocenario.....	<b>164</b>
<b>Imagem 12</b> – Santos Dumond Videocenario.....	<b>165</b>
<b>Imagem 13</b> – <i>Audiovisual Set Uzura</i> .....	<b>170</b>
<b>Imagem 14</b> – Vinheta para o canal Sky Live: <i>Remix</i> filme Matrix.....	<b>176</b>
<b>Imagem 15</b> - <i>Marginália II Mashup</i> .....	<b>177</b>
<b>Imagem 16</b> – <i>Outros Silverinos Remix</i> .....	<b>178</b>
<b>Imagem 17</b> – <i>Des.Control MashUp</i> .....	<b>180</b>
<b>Imagem 18</b> – <i>Rock n Rolla MashUp</i> .....	<b>180</b>
<b>Imagem 19</b> – <i>Caixa Prego Audiovisual Set</i> .....	<b>181</b>



## SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	11
<b>I Temporalidades Tecnológicas</b> .....	17
1.1 As máquinas do tempo.....	17
1.2 Temporalidades e narrativas tecnológicas: oralidade, escrita, mito, racionalidade.....	38
1.3 Historicidade linear e narrativas escritas.....	55
<b>II Temporalidades Eletrônicas</b> .....	65
2.1 Temporalidades e narrativas elétricas: velocidade e aceleração.....	65
2.2 Cinema e rumos sincrônicos.....	73
2.3 Walter Benjamin: cidade, cinema e percepção temporal.....	83
2.4 Historicidade linear em crise.....	97
2.4.1 Fim da história ou a “nova” história.....	103
<b>III A Mudança Tecnológica da Fruição do Som e da Imagem</b> .....	111
3.1 A inscrição do tempo na música.....	111
3.1.1 Música eletrônica e a narrativa do <i>DJ</i> .....	116
3.1.2 Música digital e sincronicidade.....	129
3.2 Tecnoimagens.....	134
3.2.1 A inscrição do tempo nas imagens.....	146
<b>IV Manipulações e Sincronias</b>	
4.1 Embolex: <i>Vjs</i> e narrativas audiovisuais digitais ao vivo.....	151
4.1.1 Música, imagens e temporalidades sincrônicas.....	160

4.1.2 Cultura do Remix.....	168
<b>Considerações Finais.....</b>	<b>170</b>
<b>Referências.....</b>	<b>173</b>

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa foi pensada em alinhamento com as temáticas tratadas pelo Centro de Pesquisa ATOPOS da ECA-USP, cuja produção reflete sobre a comunicação digital e as transformações que as novas tecnologias da comunicação trouxeram aos diversos setores da sociedade contemporânea. O estudo da produção audiovisual na música eletrônica foi proposto mediante o diálogo estabelecido entre o Centro de Pesquisa Atopos e o grupo de Vjs Embolex, cujos integrantes participaram ativamente do grupo de estudos intitulado *Soundscape*. Os encontros tinham por objetivo a discussão de bibliografia relacionada a novos tipos de narrativas e *performances* transmidiáticas.

O grupo de Vjs Embolex representa um dos coletivos de produção audiovisual mais importantes do cenário brasileiro, trabalhando com a narrativa *vjing* mediante uma relação direta com as novas tecnologias de comunicação digitais como universo de possibilidades de inovação e criatividade por meio da interatividade.

Considerando os conceitos de tempo e espaço como fundamentais para a construção da subjetividade humana, optamos por uma análise que busca identificar os tipos de temporalidade proporcionados por essas narrativas audiovisuais digitais na música eletrônica. A análise das temporalidades resultantes das narrativas produzidas pelo grupo Embolex se pretende à luz de um estudo comparativo que resgata as temporalidades resultantes das narrativas presentes nas culturas oral, escrita, elétrica e digital.

É importante esclarecermos aqui alguns direcionamentos teóricos e conceitos que estruturam a pesquisa. Em primeiro lugar, ressaltamos que não pretendemos realizar uma vasta discussão filosófica sobre o conceito de tempo, tampouco definir o tempo em si, tendo em vista que não há uma definição única que possa explicar tal idéia.

Identificamos, no entanto, que a tentativa de racionalização do tempo durante os séculos teve como resultado a inauguração de uma dicotomia entre a concepção

do tempo físico, absoluto, alheio à consciência e à vontade, e a concepção do tempo como psicológico, relativo à experiência e à percepção do ser humano:

Se o tempo físico independe de nós, pois é o tempo da natureza, ele na verdade sequer precisaria ou mesmo poderia ser por nós percebido. É o presente absoluto da ação, já que não é passado nem futuro. O *passado* não existe, pois já se foi; o *futuro* ainda não existe, pois ainda não acontece. Assim, estes dois conceitos apenas fazem sentido dentro da experiência vivida, dentro da racionalização e consciência do seu decorrer – constituem, portanto, o valor da memória e da projeção, causa e consequência do momento presente, medido pelo ser humano – ou seja, o tempo psicológico. Isso significa, em primeiro lugar, que só o presente é real, mas também que qualquer tempo por nós vivido só tem sentido se comparado com o tempo que ainda não é, ou não mais existe – o que se constitui no processo fundamental da consciência humana [...] Esse tempo é, em suma, a temporalidade. (MARQUES, 2008, p.45)

Para nosso estudo, portanto, tem-se como essencial a noção de temporalidade como percepção do tempo: o tempo que é apreendido pela consciência humana é temporalidade e não tempo em si, já que este não a determina, por ser apenas possível como um presente absoluto. A temporalidade prevalece em importância sobre o tempo (MARQUES, 2008, p.46).

Em segundo lugar, é de igual importância esclarecer que o conceito de narrativa considerado para a pesquisa parte do conceito trabalhado pelo autor Paul Ricoeur (1994). Em sua obra, o autor também pressupõe o tempo entendido como representação, como experiência subjetiva, e considera a narrativa uma forma privilegiada dessa representação. O tempo encontra na narrativa a sua representação mais clara e exata, a narrativa revela-se como caráter temporal da experiência humana (VIEIRA, 2001, p.605).

“O mundo exibido por qualquer obra narrativa é sempre um mundo temporal. (...) o tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo; em compensação a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal” (Ricoeur, 1994, p.15).

O autor ressalta que a representação temporal é muito complexa para ser expressa por meio de uma ordenação de eventos com um caráter linear e critica a definição da narrativa enquanto representação do tempo em uma seqüência ordenada de eventos. É proposta ainda uma descronologização da narrativa, dado que uma narrativa ordenada cronologicamente corresponderia a uma representação linear do tempo, representação esta que não corresponderia à experiência subjetiva do mesmo (VIEIRA, 2001, p.604-606).

Em terceiro lugar, destacamos a importância das concepções de diacronia e sincronia utilizados na pesquisa. Entendemos como diacrônico aquilo que é visto como causal, determinado, cronológico e linear: a temporalidade diacrônica se refere àquela temporalidade determinista resultante da noção científica de irreversibilidade do tempo:

No paradigma mecanicista da ciência newtoniana, o mundo era visto como completamente causal e determinado. Tudo o que acontecia tinha uma causa definida e dava origem a um efeito definido. O futuro de qualquer parte do sistema, bem como o seu passado, podia, em princípio, ser calculado com absoluta certeza se o seu estado, em qualquer instante determinado, fosse conhecido em todos os detalhes (CAPRA, 1996, p.151).

O que se entende por sincrônico, portanto, refere-se àquilo que pode desmembrar e distorcer o passado, a cronicidade temporal histórica, presentificando a temporalidade humana. Em lugar da cronologia e da causalidade, a temporalidade sincrônica se refere a uma temporalidade fragmentada que transforma e coloca em relação os eventos do passado.

O que buscamos na pesquisa é entender como ao mudar o suporte comunicativo, o modo de experienciar o tempo, ou seja, a percepção temporal do sujeito, pode se transformar. Para a análise da temporalidade das diferentes culturas, partimos da perspectiva da chamada escola de comunicação de Toronto, que realiza estudos sobre a mídia e sua influência nas sociedades. Seus autores postulam que as tecnologias comunicativas não se caracterizam como meros instrumentos, ao contrário, apontam para uma relação simbiótica entre o paradigma tecnológico

e o comunicativo de uma dada época e as transformações sociais, bem como as mudanças na subjetividade, incluídas aí os tipos de experiências temporais.

Para tanto, nos valem das proposições de Marshall McLuhan, cuja famosa frase “o meio é mensagem” interpreta e populariza uma das idéias chave de seu precursor, o professor Harold A. Innis da Universidade de Toronto.

Innis iniciou a partir da segunda guerra mundial um questionamento da importância da economia como aspecto primordial para o entendimento das causas do surgimento e declínio das civilizações e dos impérios históricos, dando um salto intelectual para analisar a história destes usando as tecnologias de comunicação e suas características como elementos fundamentais, dentre outros, que os permitiram surgir: “Pareceu-me que o tema da comunicação oferece possibilidades na medida em que ocupa uma posição fundamental na organização e administração do governo e, em troca de impérios e da civilização ocidental” (INNIS, 2007, p.23).

O conceito de império é tido para o autor como uma indicação da eficiência da comunicação, que reflete particularmente a eficiência da tecnologia de comunicação e as possibilidades por ela oferecidas ao criar condições favoráveis ao pensamento criativo. Uma das idéias centrais de Innis, que buscava superar as limitações do modo de ver o mundo de seu tempo, é a de que a consciência é largamente estruturada pelas tecnologias utilizadas para a expressão desses pensamentos. As observações de McLuhan seguem nesse mesmo sentido quando afirma que “[...] a mudança técnica não altera apenas os hábitos da vida, mas também as estruturas do pensamento e da valoração [...]” (McLUHAN, 2007, p.82).

Dessa maneira, entendemos o sentido da abordagem da famosa frase “o meio é a mensagem” do autor como a indicação de

[...] explorar o que um meio pode propor ao sistema corpo/mente do usuário deste meio em termos de transformações de comportamentos e de percepções, para além das mensagens simbólicas que os conteúdos veiculados por este mesmo meio possibilitariam e além, ainda, da manifestação mais aparente da função de um meio [...]. (PEREIRA, 2006, p. 3)

Para McLuhan (2007, p.34), os efeitos da tecnologia não ocorrem somente acerca das opiniões e dos conceitos, sendo refletidos também nas relações entre os sentidos e nas próprias estruturas da percepção “num passo firme e sem qualquer resistência”. O autor postula que as novas tecnologias da comunicação, tidas como extensões de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não somente entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam. A inserção de uma nova tecnologia provocaria, portanto, mudanças nas linguagens e narrativas já estabelecidas nos demais meios.

Chamamos atenção, no entanto, para que esse processo não seja entendido como determinista e evolucionista, evitando que afirmações presunçosas de que uma tecnologia de comunicação específica determinou o curso de uma civilização sejam ser feitas. Tomamos outra direção, na qual não se pode ignorar o significado e a importância das diversas tecnologias da comunicação para a civilização contemporânea, na qual diferentes mídias convivem e não se excluem.

Assim, partindo de uma perspectiva que abandona a visão instrumentalista sobre as tecnologias midiáticas, passando a considerá-las como elementos ativos na construção da subjetividade humana e, por consequência, na forma como o homem se relaciona com o mundo, analisamos como uma mídia, dominante em determinado período histórico, participa ativamente como fator condicionante, dentre outros, da construção das narrativas e a consequente experiência temporal que proporcionam.

Para tanto, foram analisados quatro contextos midiáticos dominantes: a oralidade, a escrita, a eletricidade e o digital. No primeiro capítulo iniciamos com um estudo histórico dos instrumentos de medição do tempo, buscando evidenciar a importância dos mesmos para a construção da concepção e do sentido do tempo nas diversas civilizações, bem como as consequentes mudanças que acarretaram no desenvolvimento das relações sociais e do uso do tempo. Dessa forma, o tempo se coloca como indicador fundamental de grandes processos de mudanças sociais.

A partir dessa breve revisão, partindo da premissa de Pierre Lévy (1993) de que as estruturas das narrativas refletem as mudanças no modo de viver e pensar do homem, sendo essenciais para a compreensão de suas experiências objetiva e subjetiva. No estudo das narrativas orais observamos como a estrutura de padrão formular representada por frases e expressões repetidas de modo rítmico para a memorização caracterizavam sociedades do contexto, sociedades vivendo num presente constante em que a experiência acontece com a atualização permanente da memória, onde o tempo mítico, a temporalidade do eterno retorno, responde às necessidades das sociedades codificando sob forma narrativa as representações essenciais destas.

No contexto da escrita observamos sua utilização com a finalidade de armazenar informações, liberando o sujeito do contexto presencial oral e trazendo à tona a ascensão da racionalidade e da narrativa histórica, linear: a temporalidade diacrônica pouco a pouco se estabelece. Já no contexto da eletrônica vislumbramos o início de uma transformação da experiência temporal dos indivíduos, na qual a velocidade propulsiona um movimento de maior sincronização narrativa. No contexto digital, esse movimento encontra um campo fértil no qual se propaga e assume formas diversificadas e interativas, onde a narrativa se cria a partir do clique do mouse.

Finalmente, nos lançamos à busca dos elementos constitutivos das narrativas do grupo de Vjs Embolex, bem como as relações estabelecidas entre a linguagem audiovisual e a música eletrônica. Foram analisados os processos de produção dessas narrativas a partir da tecnologia digital e as características constituintes desta que abrem novas possibilidades de experiência temporal.

O projeto de pesquisa previu a participação da pesquisadora numa festa de música eletrônica – *rave* – com *performance* do grupo Embolex, visando uma abordagem imersiva e posterior descrição e comparação com as características identificadas por meio da pesquisa bibliográfica. No entanto, até a entrega da pesquisa, o grupo não realizou *performances* em *raves*, o que inviabilizou essa etapa da pesquisa. Dado que o processo de pesquisa é contínuo e aberto, pretendemos completar essa etapa quando das condições estabelecidas para tal.



# I TEMPORALIDADES TECNOLÓGICAS

## 1.1 As máquinas do tempo

A obtenção de uma consciência histórica dos instrumentos para medir o tempo revela as transformações ocorridas nas sociedades e culturas: os respectivos usos e abandono desses instrumentos revelam as características da sociedade de que participam. Refletir sobre as novas temporalidades é também refletir sobre o futuro e, para tanto, é necessário obter as histórias que correspondem aos múltiplos objetos comuns que nos servem e, ao mesmo tempo, dominam.

A ciência moderna há muito tempo trata o tempo como algo em fluxo contínuo, concepção que é aceita como uma coisa natural. Essa noção de tempo como duração ininterrupta, incessante, sempre em fluxo contínuo, foi o resultado final das diferentes civilizações e de seus esforços para lidar com o tempo, e não surgiu até as recentes civilizações (HENRY, 1935, p.289).

Portanto, conhecer as maneiras pelas quais o tempo foi medido e como elas se modificaram significa conhecer a trajetória que cada civilização seguiu e o modo de vida que engendraram. Entre os objetos presentes no cotidiano dos indivíduos, os instrumentos para medir o tempo são especiais em seus sentidos. A história dos instrumentos de medição do tempo é inseparável da história da civilização, da criação de novas exigências para o tempo e da do desenvolvimento da complexidade das relações humanas (SEELY, 1888, p.29). Perscrutar a história dos instrumentos de medição do tempo, identificando a necessidade e o uso dessas verdadeiras máquinas do tempo, revelam o sentido do tempo para cada sociedade e a maneira como o homem se situa, pensa e organiza o tempo.

Toda cultura se constrói ao redor de um sentido do tempo. Fantástica ambição do homem, fabuloso mistério da natureza, o tempo é sempre duplo: transcorre e volta a começar. E sempre ambíguo: tempos múltiplos das múltiplas histórias das coisas e dos homens, mas também tempo único em todas as sociedades. Em toda parte, o instrumento capaz de conseguir esse enraizamento dos ritos marca o surgimento das mais audazes máquinas e das mais extraordinárias teorias de uma época, e em toda parte é útil para a dinâmica social.

Sempre à frente, funcionando como um signo anunciador, sempre que ocorrem grandes processos de mudança histórica social, muda a medida do tempo. O futuro das sociedades, suas riquezas e ruínas, suas esperanças e seus pesares, estiveram sempre ligados ao uso que se faz do tempo. E cada um desses usos está acoplado a um instrumento que o mede, que nos permite pensá-lo, organizá-lo e situar-nos.

A cada tempo correspondem, conseqüentemente, instrumentos específicos de medição do tempo, inovações tecnológicas que refletem a estrutura do poder e da sociedade em questão e que anunciam uma nova ordem social. Em cada um desses tempos se sublinha dois elementos principais: a fonte de energia, que imita o transcorrer do tempo, e a regulação, que organiza a possibilidade de medir esse transcorrer (ATTALI, 1985, p. 34).

O conceito de tempo nas sociedades desaparecidas é quase desconhecido. As práticas das sociedades mais longínquas do mundo moderno impedem que as compreendamos totalmente. Os raros índices utilizados para desvendá-lo são os mitos que narram o tempo, e as línguas que os denominam. A partir deles é possível reconstruir uma imagem provável do ritmo do tempo em certos povos antigos e assim criar um esboço de seu papel na organização do poder e da sociedade.

Para os primeiros grupos humanos, o ritmo da natureza se impôs aos homens: o sol limitava os dias, as fases da lua limitavam um período estável e os movimentos de um e outro descreviam no espaço um ciclo de período maior, que media o conjunto das fases da atividade agrícola e pastoral. A primeira medida do tempo está, portanto, certamente ligada à necessidade de prever a aparição da chuva e do sol, para seguir e controlar a renovação das reservas alimentícias e para organizar a continuidade dos meios de sobrevivência da comunidade.

As fases de mudança da face da natureza não podiam deixar de atrair sua atenção [dos primeiros grupos humanos], nem [estes] podiam deixar de notar que algumas destas fases retornavam com grande regularidade. Dessas fases eles dependiam para seu sustento e delas dependiam suas próprias vidas. Todos os dias eram impingidos aspectos do mundo natural sobre eles, vindos do céu e da terra em intervalos amplos, desde os longínquos corpos

celestes no céu até a vida em constante mudança na terra, às árvores e plantas, ao gado e às aves e insetos: as observâncias sagradas do próprio homem baseadas na medida nem um pouco pequena do mundo natural (HENRY, 1935, p. 290 – tradução nossa).

Mas a natureza não tem existência em si mesma, dado que é somente uma das manifestações do invisível que envolve o homem. É, portanto, uma parte do sagrado e ainda o constitui. Os ritmos astronômicos se situam assim nas exigências do invisível e são suas maiores manifestações: o invisível é quem acorda e retira a chuva e o sol, dia e noite, abundância e miséria, num diálogo incessante entre cosmologia e cosmogonia, astrologia e astronomia, meteorologia e presságio.

Os próprios mitos, histórias dos deuses, são vividos então num tempo especial, num tempo sagrado que difere do tempo histórico. Os relatos míticos proporcionaram o primeiro sentido do tempo. Toda mitologia iniciava seus relatos com a descrição de um ato inaugural, tais como um dilúvio, um sacrifício ou um crime. Os atos inaugurais, representados em intervalos regulares, implicavam a anulação dos pecados da comunidade até então, gerando a tranquilidade sobre a capacidade de renascer mediante o desaparecimento das faltas passadas.

A partir desse ato inaugural os mitos passaram a organizar os ciclos em cujos cursos os diversos momentos do tempo se escalonam, sem dúvida de maneira favorável às atividades humanas. Cada coisa continha, desse modo, seu tempo “normal” em relação ao sistema do mundo. Os acontecimentos “fora de estação”, os mortos precoces, a gravidez prolongada, as anomalias cronológicas da natureza – as árvores que florescem no inverno, o sol que aparece durante a noite –, são outros tantos presságios de desordens sociais e de acontecimentos inusitados (ATTALI, 1985, p. 18).

As mais antigas sociedades colocaram o tempo em categorias rigorosas, que fixaram os mitos e as exigências da agricultura e da pecuária. O tempo não existia senão pelas atividades que o instalaram e pelos mitos que o descreviam. Nem a pressa nem a lentidão tinham sentido. Cada acontecimento tinha seu ritmo, sua

origem, sua duração. A natureza proporcionava, dessa forma, a instituição do sagrado e o sagrado deificava a natureza. Os deuses tomavam controle do tempo dos homens que, por sua vez, imitavam o tempo dos deuses em suas vidas. A natureza, logo, significava a fonte de tudo. Do conceito reativo ao transcorrer do tempo como o de sua duração e medida. Os fenômenos viventes proporcionavam também os únicos meios de avaliar a duração e o transcorrer do tempo.

Os antigos tinham, desse modo, a impressão de avançar ao futuro caminhando para trás, de costas para ele. Era necessário ser sacerdote, ser amado pelos deuses para operar essa conversão, se voltar ao que é invisível aos outros: o futuro. A formidável complexidade do passado, o tempo dos deuses, se mostrava muito maior comparada a uma sofisticação muito fraca do futuro, o tempo dos homens: o futuro não tinha profundidade, não existia senão no que permitia organizar a repetição dos tempos do passado, significava um mundo vago, desconhecido, sempre à espera dos tempos do passado: “Todo antepassado fundador, todo primeiro deus é necessariamente ‘Deus do Tempo’; todo primeiro tempo é também ‘Tempo dos Deuses’” (ATTALI, 1985, p. 22 – tradução nossa).

No tempo dos deuses, portanto, o tempo se media observando a natureza, pelo transcorrer dos fluidos e dos movimentos cíclicos dos planetas e das estrelas. A água e o quadrante formaram, neste contexto, a trama dos calendários. No tempo dos deuses a medição do tempo se organizava acerca de uma leitura sagrada dos ritmos da natureza. O principal receptáculo dessas medidas é representado pelo calendário, um documento escrito ou verbal em que se organizavam o conjunto das datas rituais de uma nação. Um documento ímpar da história dos povos, muitas vezes não considerado em sua importância.

O calendário foi o primeiro código, primeiro instrumento social, primeira mitologia, primeiro livro sagrado. Nenhum calendário jamais foi arbitrário, dado que foi sempre o resultado de incansáveis observações do céu e das impiedosas exigências dos ciclos alimentícios, além do registro de um conjunto de mitos e do relato das relações existentes entre os deuses do cosmos. O calendário opera a transição de várias tramas: a sucessão dos dias e das noites, marcada pela

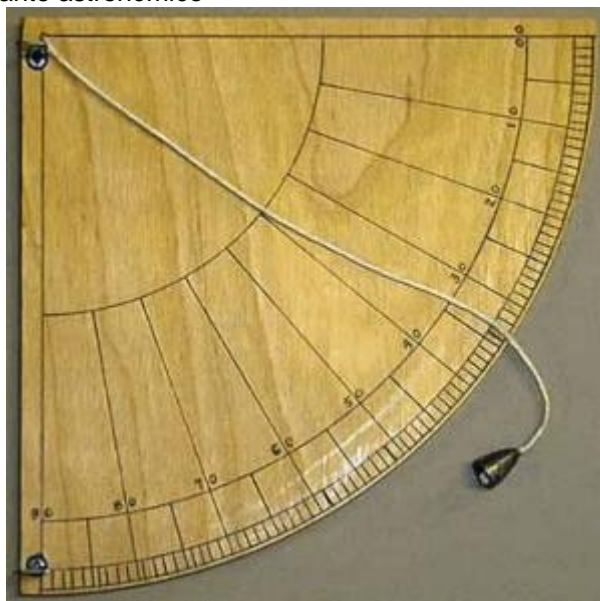
observação das posições dos astros e da lista de festas que recorda as histórias dos deuses.

Medir os períodos, conseqüentemente, se fez primeiramente pela observação obstinada da natureza. Medir o tempo dos deuses representava ir muito além das sensações corporais, mas antes de tudo, era estabelecer um calendário e comprová-lo: descobrir um equinócio, prever a aparição de estrelas e medir os ciclos do sol e da lua. Durante muito tempo isso era assunto da astronomia tendo o céu como instrumento principal de medição. Depois vieram objetos diferentes para observar o tempo e construir calendários.

Primeiras armadilhas estrangeiras, transformadores do irreversível em reversível, do contínuo em descontínuo, do impreciso em preciso, da desordem em ordem, da energia em informação, do ruído em sentido; tradutores de um tempo em um espaço e de um espaço em um tempo, [os calendários] são as primeiras racionalizações do mundo, presenças vacilantes do artificial em meio à natureza ameaçadora (ATTALI, 1985, p. 48 – tradução nossa).

As civilizações mais longínquas conheceram os quadrantes astronômicos que eram ao mesmo tempo instrumentos de medir e imagens do Deus-Tempo, lugares de sacrifício e altares. Todas as civilizações, desde o Egito até a China, desde o México até o Oriente Médio, conheceram esse instrumento. Um dos primeiros desses instrumentos de que se tem registro é de 3100 a.C., construído em Newgrave na Grã-Bretanha (ATTALI, 1985, p.49). Eram instrumentos muito aproximativos nos quais se lia o tempo de acordo com o movimento de uma estrela no espaço ou pela longitude de uma sombra suspensa. Através dessas medidas se construía os primeiros monumentos, no interior e no exterior dos templos, conquistadas com milênios de observações astronômicas e cronométricas.

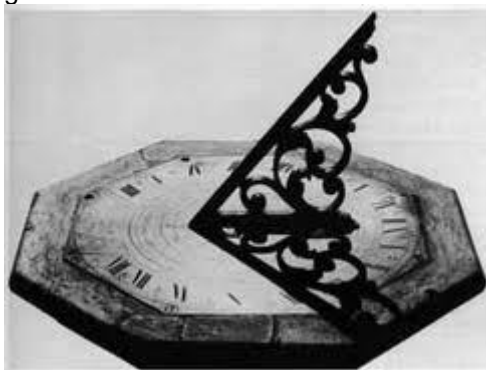
Imagem 1 – Quadrante astronômico



Fonte: < [http://www.ccvalg.pt/astrologia/historia/idade\\_media.htm](http://www.ccvalg.pt/astrologia/historia/idade_media.htm) >

O primeiro quadrante solar de tamanho reduzido que se conheceu, no século XV a.C., foi um *gnomon* – relógio solar – egípcio, uma simples barra colocada verticalmente. A palavra quadrante é uma alteração da palavra *quadrant* e designava o quarto de círculo no qual se lê a altura de um astro ao longo do horizonte. Em forma extensiva, essa palavra se aplicou aos instrumentos que marcavam a hora. Os quadrantes egípcios, dessa maneira, dividiam o quarto de círculo em seis segmentos iguais. Sua precisão era relativa: se nas regiões subtropicais se pode admitir que os tempos que transcorrem entre duas de suas divisões são quase iguais, o mesmo não acontecia na Europa (ATTALI, 1985, p.49).

Imagem 2 – Gnomon, relógio solar



Fonte: < [http://efisica.if.usp.br/mecanica/ensinomedio/tempo/evolucao\\_relogios](http://efisica.if.usp.br/mecanica/ensinomedio/tempo/evolucao_relogios) >

O sol era divino e as medições que se obtinham com seus raios eram revestidos de um caráter sagrado, ajudando a fixar o momento exato do equinócio, que determinava o calendário e regulava a atividade agrícola. As estrelas também eram observadas à noite:

Os babilônios, tendo notado que as estrelas ocupavam um lugar reconhecível no firmamento, e que apareciam no lado leste pela noite para desaparecer pelo lado Oeste seguindo uma sequência imutável, deduziram, por meio desses movimentos, o transcurso do tempo, o calendário e as conjunções favoráveis para o príncipe (ATTALI, 1985, p. 50 – tradução nossa).

Mas esses quadrantes eram muito imprecisos e cada povo utilizava materiais diferentes para construí-los, materiais normalmente inflexíveis, como bronze. Os gregos, no entanto, recorreram a instrumentos utilizados por outros povos e os integraram num sistema completamente novo. Na Grécia arcaica, os jônios adquiriram vários conhecimentos astronômicos das civilizações vizinhas, particularmente dos babilônios. No entanto, a astronomia grega marcou instantaneamente uma ruptura com a astronomia das religiões astrais que consideravam o sol e a lua como sagrados. Os físicos de Jonia, como Anaximandro, numa concepção geral do mundo, propunham efetivamente considerar um espaço não mítico, mas geométrico e definido essencialmente por relações de distância e posição.

Essas novas concepções astronômicas, resultadas de uma investigação de inteligibilidade, estavam relacionadas diretamente com os acontecimentos da *polis* grega e com o processo de dessacralizar e racionalizar a vida social e o calendário: o aspecto circular e esférico do universo correspondia, na cidade, ao espaço circular da *ágora*. A visão de mundo em forma de ostra foi substituída pela de um globo suspenso no ar e cercado por uma série de planetas. O tempo se tornou astronomicamente observável.

Como conseqüência dessa nova mentalidade novos instrumentos de medição do tempo, mais precisos, foram criados. Em 550 a.C., Anaximandro construiu o primeiro quadrante solar grego. Mais tarde apareceram sistemas de vários

quadrantes solares ligados uns aos outros, formando os relógios astronômicos. A partir de então o desenvolvimento de quadrantes solares universais, a projeção de mapas, a descrição dos movimentos de rotação e do sol e da lua, dos planetas, se deu em larga escala na Grécia e em Roma. A situação do sol, a duração do dia e da noite, do crepúsculo e da hora, também passaram a ser lidos por esses instrumentos (ATTALI, 1985, p.51).

Além desses instrumentos astronômicos, a duração pôde também ser medida de acordo com o ritmo do derramar de um líquido, ou a combustão de uma matéria: o derrame da água ou a combustão de uma vela. O relógio hidráulico, ou clepsidra, não produzia tempo, o tempo passava por ele: ele não agregava nada à ordem materializadora, mas conseguia converter um fluxo turbulento num fluxo laminar. Dele se serviram os indoamericanos, os caldeus e os fenícios. A clepsidra mais antiga tem 3500 anos e foi fabricada pelo egípcio Amenofis III (ATTALI, 1985, p.51).

Imagem 3 – Exemplo de clepsidra



Fonte:< <http://anavictoriaweaver.blogspot.com/2009/04/visita.html> >

Eram constituídas por um vaso colocado dentro de outro vaso o qual possuía uma abertura no fundo para que a água pudesse escorrer e o tempo pudesse ser medido (HENRY, 1935, p.299). As primeiras clepsidras eram muito imprecisas porque a água passava por elas de um recipiente a outro, cada vez menos rapidamente, dado que a pressão do primeiro recipiente diminuía. Seu uso era

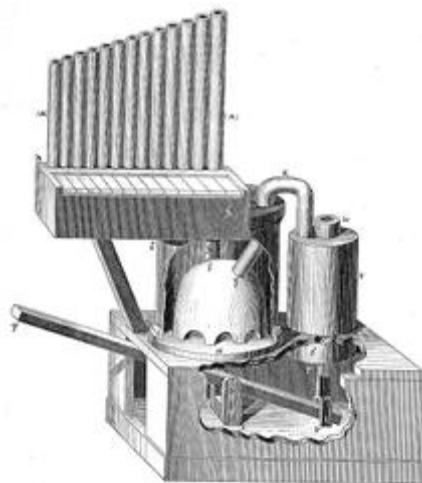


geralmente restrito para medir a duração do deslizamento da água ou da penetração total de um recipiente.

Muito menos precisas que o quadrante solar, as clepsidras se regulavam de acordo com este último. As duas técnicas logo foram reunidas, correspondendo ao quadrante solar e às clepsidras, os relógios astronômicos e hidráulicos respectivamente. Foi na Grécia onde essa articulação se deu pela primeira vez e onde se construiu o primeiro relógio astronômico de água, responsável por um salto considerável na medição do tempo. As condições de sua criação não são completamente conhecidas.

O relógio hidráulico, atribuído ao grego Ktesibios do séc. III a.C., media as horas variáveis ao longo do dia, indicando-as por meio de sinais sonoros. Dessa maneira, as clepsidras de Ktesibios mediam o tempo no espaço material e no espaço sonoro, unindo movimento e ritmo. O desenvolvimento desses instrumentos não significou somente um progresso na medição do tempo, mas o resultado e a oportunidade de aperfeiçoar um conjunto de técnicas de transmissão e de programação, de engrenagens e hastes (ATTALI, 1985, p.53).

Imagem 4 – Relógio hidráulico de Ktesibios



Fonte: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ktes%C3%ADbio> >

Na Grécia, como em qualquer outra parte, requeria-se um grande conhecimento de astronomia, astrologia, de mecânica, da física da água e do tempo a fabricação desses instrumentos. Os sacerdotes tinham esse controle e conservavam zelosamente o domínio da teoria do tempo e das técnicas utilizadas

para construir os instrumentos para medi-lo. Somente quando os engenheiros gregos os substituíram nesse domínio é que o sistema técnico evoluiu tornando-se, por isso, um domínio profano.

No calendário romano o ano era dividido em doze meses de trinta dias e tinha início no primeiro dia de março. O mês era formado por três partes desiguais e que variavam: as *nonas* (4 a 6 dias), os *idus* (8 dias) e as *calendas* (15 dias). Além disso, passavam series regulares de oito *nundinas* – mercado romana que acontecia a cada 9 dias –, sem interrupções de um extremo ao outro do ano, designadas no calendário pela repetição sucessiva das primeiras oito letras do alfabeto. O último dia de cada *nundina* era feriado e se reservava a cerimônias religiosas, a atividades judiciais e a celebração de comício, dado que era dia de feira (ATTALI, 1985, p.46).

Os dias eram compostos por doze horas de dia e doze horas de noite: as horas diurnas eram contadas a partir do nascer do sol até seu pôr e variavam de acordo com a estação, o que resultava na duração diferente entre as horas diurnas e noturnas. Independente da estação, a *séptima hora* se marcava ao meio-dia e à meia-noite. No dia-a-dia a precisão das horas não era utilizada, dado que a valoração do tempo se dava somente com relação ao Sol: dizia-se simplesmente *ante meridiem* ou *post meridiem* (ATTALI, 1985, p.46).

Um sacerdote, o Grande Pontífice, intercalava um mês a mais a cada dois anos, cuja duração era estabelecida para recuperar o atraso do calendário com relação ao ano solar. O Grande Pontífice designava os dias “nefastos”, nos quais os romanos não podiam trabalhar. No primeiro dia do mês os cidadãos eram convocados pelo pontífice para que os feriados fossem anunciados. O Colégio de pontífices guardava em segredo sua ciência do tempo. Considerado como inteligência soberana nacional, o Colégio era o único capaz de conhecer, elaborar e ditar as regras do calendário.

Os instrumentos de medição do tempo não evoluíram muito durante um longo período. Não foi na Europa dos primeiros séculos que isso mudou, mas em outras partes do mundo onde se organizaram impérios, como no Oriente, na África e na

América. Remete-se a eles a pista dos instrumentos que medem o tempo de grande utilidade ao poder e que refletiam as exigências desse poder: da Grécia à Pérsia, da China ao Islam e à Índia, se organizaram os calendários do primeiro milênio e se desenvolveram seus instrumentos (ATTALI, 1985, p.55).

A Europa começou a recuperar pouco a pouco o conjunto da sabedoria grega, árabe e chinesa por meio das traduções que os mercadores levavam e que os conquistadores árabes deixaram na Espanha. Os príncipes da Europa rapidamente sistematizaram essa sabedoria. Ainda no século XIII, o rei de Castilha y León empreendeu a tarefa de fazer com que um grupo de letrados judeus e cristãos traduzissem cinco livros árabes sobre os instrumentos de medição do tempo: dois sobre os quadrantes solares, um sobre a clepsidra, um sobre o relógio de mercúrio e um sobre um relógio de vela. A Europa cristã operou então uma última transformação do tempo dos deuses.

Fazendas que se administram conforme a ordem militar mais rigorosa e que estão protegidas das influências procedentes da Ásia, ajudam a construir, entre os séculos VII e X, a última ordem do tempo dos deuses, o tempo do cristianismo. Assim é esse milênio na Europa: a igreja tomou o poder da superfície, o calendário está sob controle cristão, se chega à última concepção sagrada do domínio da violência. Como todo novo poder, a igreja quer mudar imediatamente a designação do ponto zero da era [em questão] e fixá-lo na data de sua própria fundação. Consegue isso por vários séculos, porque seu interesse vai ao encontro dos interesses dos senhores do tempo futuro: os comerciantes (ATTALI, 1985, p.59-60 – tradução nossa).

A igreja buscou fixar a data de primeiro de janeiro para o início da contagem dos anos, com base no nascimento de Cristo que teria acontecido em 25 de dezembro de 753 da era de Roma. No entanto, esse calendário não foi prontamente aceito na Europa. O ritmo da vida européia ainda estava muito ligado ao tempo das estações, da agricultura e dos ritos tradicionais, celtas e gauleses. O tempo do campo continuava sendo o tempo da espera e da paciência, de permanências, de novos começos, de lentidão, de imobilismo e de resistência às mudanças.

Os primeiros a viverem com o tempo imposto pela igreja são os primeiros conventos, verdadeiras ilhas de ordem dentro de um oceano de desordem, e as fazendas da igreja moldadas como as vilas romanas. Com o ritmo das orações e dos ofícios, o tempo clerical foi rapidamente instalado nos campos e nas cidades. Mais tarde o tempo cristão se impôs: o tempo se tornou laico, sem ritos e vazio de sentido.

O controle do tempo conquistado pela igreja partiu do movimento monástico. Um monge, o futuro São Benedito, ditava as regras gerais de funcionamento que eram válidas nos mosteiros de todos os lugares. Ilha de paz, utopia de movimento perpétuo nas atividades reguladas por um instrumento para medir o tempo, o mosteiro se converteu ele próprio num imenso relógio para o uso do mundo. O triunfo do mosteiro foi excepcional. Em dois séculos fez sacudir a Europa de acordo com seu ritmo e impôs uma nova maneira de contar as horas e os dias, bem como novas datas em que circunscrever a violência.

De fato, tais comunidades – isoladas do resto do mundo pelos seus muros e fundadas pela Regra, isto é, por um texto – transformaram-se em células de novos meios de organização econômica e social, cujos efeitos deixarão signos importantes na vida cotidiana e na cultura das cidades medievais européias. (Di FELICE, 2009, p.84)

A regra de beneditina excluía a surpresa, a dúvida, o capricho. À insegurança do mundo, ela opunha a disciplina, a previsão. Contra o ruído da história, Beneditino propunha o silêncio e o canto. Um calendário muito rigoroso dos anos e dias regia a vida de cada um. Os doze meses de 30 e 31 dias permaneceram divididos segundo o calendário romano e conservaram os mesmos nomes. Mas as horas mudaram e foram denominadas de acordo com as orações. Não havia mais 24 horas, mas sete. Os ofícios eram descritos na regra justificados pela palavra do profeta: disse o profeta “sete vezes ao dia cantei vossos elogios”, logo, o número sagrado sete seria utilizado (ATTALI, 1985, p.61).

De acordo com Di Felice (2009, p.84), os mosteiros constituíram um dos primeiros exemplos de cidades projetadas a partir de um manuscrito, já que

surgiram inspirados nos ideais do Novo Testamento. O habitat era silencioso e marcado pela leitura:

Nos mosteiros, toda a vida religiosa, assim como as relações sociais, era regulamentada tanto pela regra como por outro livro – o Breviário – utilizado para a oração coletiva e pessoal. Esse texto unia os Salmos, parte do Velho Testamento e do Novo Testamento, cantos e litânias. Dividido em capítulos, cada um dos quais representando um período do ano litúrgico, o breviário era um instrumento de organização da oração e da vida cotidiana. Além de conter o calendário litúrgico, o texto era organizado por dias da semana, cada um deles dividido em sete períodos correspondentes aos sete momentos do dia dedicados à oração. (Di FELICE, 2009, p.84)

A regra beneditina, portanto, não pretendia fugir totalmente do tempo da natureza e, como em todas as outras sociedades do sagrado, o tempo dos homens imitou o tempo dos deuses: as orações ainda seguiam o curso do sol, símbolo de Deus e de justiça; cada uma das sete horas canônicas relembra um acontecimento bíblico, como outros calendários imitavam o mito.

Dessa maneira, a partir da Alta Idade Média, o nome das horas mudou nos conventos e depois nos campos: as 24 horas se dividiram em quatro quadrantes, cada um equivalendo a seis horas. O dia iniciava a partir da Prima hora, ou seja, a partir do nascer do sol. Essas sete horas canônicas representaram uma ruptura com o sistema de horário que se utilizava até então. As horas do dia e da noite deixaram de ter duração desigual. Em lugar de contar as horas de um a doze, os monges não contavam além de sete momentos do dia, os sete instantes de Deus (ATTALI, 1985, p.62-63).

Esse sistema se difundiu pelo Ocidente cristão porque os intervalos de tempo que o mesmo definiu se adaptavam melhor ao ritmo de vida da época e de maneira mais eficaz do que os intervalos romanos. Cada instante da vida monástica se destinava a uma ocupação precisa. A regra impunha uma organização temporal da jornada perfeitamente regular e definida, bem como os horários de trabalho, que uniformizaria o tempo de cada indivíduo e o tempo coletivo da comunidade.

A duração do trabalho manual era muito mais importante no verão do que no inverno, o qual era consagrado à leitura. Dia após dia, do início ao fim do ano, a sucessão das atividades se repetia idêntica e incansavelmente. A regra impunha sua disciplina férrea às variações da vida secular: em meio a um mundo totalmente dominado pelos ritmos agrícolas, os monastérios beneditinos viviam um tempo diferente e eram os únicos lugares onde o tempo cotidiano era objeto de regulamentação precisa.

A partir do séc. VII, como mostra, por exemplo, o projeto da abadia de Sain-Gall, o monastério se torna 'um conjunto complicado de construções, igrejas, oficinas, almanaques, escritórios, clínicas, que abriga uma população inteira de clientes, trabalhadores, funcionários, como os templos-cidades da antiguidade. O monastério toma o lugar da cidade moribunda, e devia seguir sendo o núcleo da civilização medieval até que apareceu o novo tipo de cidade, que foi a comuna, nos séculos XII e XIII'. Para garantir a aplicação precisa do emprego do tempo decretado pela regra de São Benedito, os monastérios da Alta Idade Média deveriam ser capazes de determinar a hora de forma bastante exata, conservar a hora com certa precisão e anunciar os sete momentos à comunidade dos monges (ATTALI, 1985, p. 64-65 – tradução nossa).

Se para o europeu a precisão para empregar o tempo dos monastérios era uma novidade radical na época, não parece que o movimento monástico contribuiu muito para desenvolvimento de técnicas para medição do tempo. Para alcançar essa precisão, os monges utilizavam quadrantes astronômicos, clepsidras e velas. A única novidade foram os sinos que soam as horas. A importância do controle do tempo nos monastérios era enorme dado que, controlar o anúncio do tempo já se mostrava um instrumento de poder: submeter-se ao sinal dos sinos era submeter-se à autoridade, ao abade, logo, mais amplamente, a Deus.

O tempo dos conventos começou a se impor aos povoados e às cidades a partir da época carolíngia. Enquanto o clero da cidade não empregava nenhuma precisão do tempo, as autoridades eclesiásticas trataram pouco a pouco de disciplinar este clero e de fazer com que este seguisse o passo dos conventos. A partir do século VIII, a população que vivia sob a dependência direta da igreja no

campo e na cidade começou a crescer. A vida diária adquiriu então, naturalmente, o ritmo das horas canônicas e do calendário da igreja (ATTALI, 1985, p.66). O processo de generalização do sistema de horas da igreja na Europa passou a incluir também o controle da igreja sobre o ensino. Em 789, Carlos Magno outorga às abadias e aos bispados a responsabilidade pelo ensino religioso.

Os sinos representam o instrumento que marcou a história da medida e controle do tempo no Ocidente durante mais de um milênio, dado que eram utilizados para impor as horas canônicas como marcas da medida do tempo da jornada dos indivíduos e também dado que suprimiram os meios tradicionais de determinação da hora. Cada igreja, cada monastério, cada abadia, adquiriram gradativamente o hábito de anunciar ao mundo ao redor as horas graças aos sinos, que ditavam o novo tempo de Deus. A igreja buscou impor seus ritmos aos outros calendários existentes e começou a impor seu calendário ao campo e à cidade: controlar o poder significava controlar o tempo; a igreja passou a desempenhar o papel de controle, vigiando pesos e medidas, administrando os dias e os anos. A unidade religiosa encontrou sua expressão política no Império carolíngio e durante este período se impôs às populações do Ocidente.

No entanto, nas cidades que começam a surgir aparecem novas ameaças representadas pelos pobres e pelos mendigos, que andam pela cidade sem rumo e que deveriam ficar circunscritos no espaço e no tempo. Este se torna o dever do poder civil quando se libera da igreja. A partir do ano mil a cidade européia começou a administrar seu próprio tempo e a viver de acordo com seu próprio ritmo. A cidade começou também a controlar o campo, que a alimentava. Se, anteriormente, o convento, o monastério e o clero fizeram-na seguir seus passos, a cidade mudou a hierarquia e tratou de impor seu ritmo à igreja (ATTALI, 1985, p.70).

No início, de monastério em monastério e logo de cidade em cidade, renasceu o comércio através a da Europa. O ouro e a prata voltaram à tona, bem como as comercializações com o Oriente Médio, centro econômico mundial. O poder se deslocou do campo para a cidade, do proprietário de terra para o negociante de trigo (ATTALI,1985, p.70). A cidade formava um território jurídico e quem estava

dentro de suas portas estava protegido por seus direitos. A cidade se tornou uma entidade política. A construção dos muros urbanos foi o ponto de partida para a construção das finanças urbanas. A cidade da Idade Média já não podia deixar o controle do tempo com a igreja:

A hora e o ano, os sinos e o calendário não desaparecem, mas mudam de mãos. Os magistrados, de maneira muito natural, começam a usar os sinos para convocar as assembléias e convocar à defesa. Eles [os sinos] convidam às reuniões do Conselho da cidade, mobilizam os habitantes, indicam que se apaguem os fogos. O instrumento adequado a chamar à oração, que rege a vida religiosa e o trabalho rural há três séculos, se converte em instrumento de poder da cidade. O que era tão somente sinal de recolhimento se ouve mais e mais como ordem os laicos dão significado ao começo e o fim das atividades profanas. Quando soa a Prima hora ao amanhecer, a cidade acorda e se prepara para trabalhar. A Nona hora, que se fixa em torno do meio dia entre os séculos X e finais do século XIII, marca uma pausa na jornada do trabalho urbano. (ATTALI, 1985, p.71)

A clepsidra e o quadrante solar, o relógio astronômico e o calendário, acompanham os sinos em seu movimento até as cidades. Elevadas às torres dos vigias das cidades, as clepsidras se tornaram visíveis à multidão. Na cidade, onde as atividades se diversificaram, o anúncio do tempo não significava a mesma coisa para todos, como o era no tempo da igreja. É nesse contexto que chegou o tempo dos autômatos, que estabeleceram o novo domínio do tempo.

Vindos do Oriente, o espetáculo dos autômatos se inclinou para uma racionalidade rigorosa, dado que respondeu às exigências dos novos poderes que estavam preocupados em criar, sob uma aparência ordenada, um consenso cultural, político e econômico. O autômato se tornou, no século XII, num verdadeiro instrumento de medição do tempo, dando um valor ao número que anunciava. O autômato das torres das cidades se tornou recomendação moral e política, com um desfile das corporações de ofícios que estabelecem novas divisões do trabalho.



Imagem 5 – Autômato, relógio astronômico com autômatos



Fonte: <<http://www.relogioserelogios.com.br/timeline.asp?idTimeLine=2&idPeriodoTimeLine=7>>

Privar uma cidade de seus sinos e autômatos significava tirar-lhe o meio e o direito de se reunir, comunicar e administrar seus assuntos. Quando se afirmou o poder do magistrado e quando a cidade se tornou um lugar violento, o tempo deixou de passar para escapar do ritual. O relógio hidráulico se transformou em mecânico, o calendário deixou de ser unicamente ritual e se converteu também naquele dos comerciantes.

O tempo que escorria gota a gota, o movimento controlado imprecisamente, da água e dos astros, o espetáculo aterrorizado da irreversibilidade da natureza, começou a ser substituído pelo jogo de engrenagens: a mecânica dos corpos. À água e às estrelas, durações inscritas na natureza, se impuseram os pêndulos, fabricados pelo homem, ainda que obedientes às leis mais explícitas da natureza, como a gravidade. Em lugar do quadrante que media um movimento contínuo, o pêndulo surgiu interrompendo em intervalos regulares o movimento acelerado dos corpos, objetos, que caem. O relógio astronômico passou a imitar um mundo novo que estava livre do correr das águas e das sombras, no qual a ordem era a do equilíbrio de forças e não mais o temor ao sagrado e no qual o sincronismo era aquele dos sinos do trabalho e não mais do calendário, que passa a circunscrever a violência nos carnavais e períodos de férias.

As condições históricas do avanço tecnológico da clepsidra ao relógio mecânico não são totalmente conhecidas. Os poucos fatos isolados que foram conservados quanto à medição do tempo durante essa transição não são suficientes, por si só, embora cuidadosamente recolhidos, para constituir um esquema inteligível do processo (SEELY, 1888, p.27). O relógio mecânico não apareceu de repente, mas foi o resultado de um aperfeiçoamento progressivo das clepsidras, das engrenagens e dos quadrantes, além da substituição do peso da água para pesos sólidos como meio de pesar e medir o tempo. Dados aproximados indicam que essa inovação aconteceu nas primeiras cidades mercantis do século XIV, sendo a Itália o país no qual são superadas as anteriores experiências frustradas de sua invenção.

Atribui-se a Giovanni di Dondi, físico e astrônomo, o início da construção de um relógio mecânico, no ano de 1344 (ATTALI, 1985, p.86-88). A eterna busca que os homens do sagrado resolveram com o mito da regeneração, os técnicos trataram de resolver pela mecânica: não se tratava mais de imitar a um deus que era fonte de vida e de morte, do transcorrer e dos ciclos repetidos eternamente, mas de construir uma mecânica reversível cujo funcionamento era perfeito por não necessitar de fonte de energia exterior.

Imagem 6 – Relógio de Dondi



Fonte:<<http://www.relogioserelogios.com.br/timeline.asp?idTimeLine=2&idPeriodoTimeLine=7>>

Desde meados do século XIV, todas as cidades já instalavam relógios e deixavam claro que controlavam o tempo dos cidadãos. A divisão das horas em sessenta minutos e dos minutos em sessenta segundos surgiu em 1345 (ATTALI, 1985, p.92). Os primeiros a se apoderaram dos relógios foram as classes ricas, primeiramente por causa dos altos preços e principalmente porque descobriram que tempo é poder. Ter um relógio se tornou símbolo de sucesso para um comerciante. O ritmo cada vez maior do comércio aumentou a demanda de energia, que seguiu o mesmo padrão e acelera o ritmo da vida e dos negócios.

A partir do século XIII o capitalismo europeu se organizou em torno de cidades centrais, onde os intercâmbios da economia mundial e dos mercados aconteciam, os preços eram fixados e a demanda definida e onde estavam presentes os riscos e a ganância. A localização dos centros de relojoarias revelou a dimensão um pouco oculta da economia-mundo européia nos tempos de poder urbano. Os principais relógios urbanos se instalaram onde o poder dos governantes estava mais bem estruturado e onde as indústrias têxtil, de ferramentas e maquinário, eram mais desenvolvidas.

Assim como o mundo do sagrado era imitado nos instrumentos para medição do tempo, o mundo da Idade Média se tornou a imagem do relógio construído pelo homem. Como no relógio, o tempo urbano passa a ser vivido como uma sucessão de equilíbrios entre pesos e violências de corpos em movimento. A ordem social é vivida como um equilíbrio de forças, como uma oscilação entre pesos liberados em intervalos regulares, ou seja, as festas e o carnaval do calendário urbano. O calendário deixou de ser dos rituais para se tornar o calendário da polícia: a relação entre mente e tempo muda e a energia já não é mais do transcorrer (da água), mas da posição de um corpo no espaço.

Gradativamente, a metáfora do relógio se colocou como a maior representação da Idade Média, como imagem de perfeição, ao mesmo tempo reversível e irreversível, da sociedade urbana do século XIV. O universo tornou-se nada mais do que um mecanismo de relojoaria: um movimento perpétuo e material. O tempo se afastou cada vez mais do tempo dos deuses: primeiramente pelas engrenagens e ainda mais por causa da economia, da moeda. Pelo comércio, o tempo adquiriu valor: era preciso estabelecer uma compatibilidade anual entre aqueles que

negociam. O calendário se tornou um registro de valores e não de ritos. O tempo se quantificou para o comerciante, não mais para o sacerdote; para o empréstimo, não mais para a oferenda (ATTALI, 1985, p.106).

Os príncipes e devotos do tempo do futuro se esforçaram desde o século XIV para trazer para si os atributos de seu controle. Conforme ficavam cada vez mais precisos, os relógios criavam um novo tempo, rítmico, constante: o tempo da precisão. Representando uma técnica máxima, o relógio iniciou a medida metódica do tempo, principalmente do tempo do trabalho. Dessa maneira, não é mais o corpo coletivo quem obedece ao tempo coletivo, é o indivíduo que obedece, indivíduo este que começou a ser conceituado como um relógio, como uma máquina.

O relógio se tornou metáfora do mundo, um sistema autômato que não têm dependências externas para funcionar. O cronômetro, construído por volta de 1732 na Inglaterra, impulsionado pela necessidade de precisão para as navegações, deu novo impulso e sentido à medição do tempo e forjou um enfoque racional e cada vez mais desligado da experiência sensível do mundo (ATTALI, 1985, p.142-151). Um depoimento de aproximadamente um século após sua invenção ressalta esse aspecto:

No meu quarto no Escritório de Patentes está pendurado um relógio de Connecticut de padrão comum e regulado de maneira bastante imperfeita. Sua variação de talvez meio minuto por dia, no entanto, não me dá preocupação, uma vez que, estando conectado por fios com o relógio de transmissão no Observatório Naval, todos os dias ao meio-dia é regulado na hora exata. No momento das 12 horas vem um golpe em um pequeno sino e, simultaneamente, os três ponteiros, de hora, minuto e segundo, tendo adiantado ou atrasado durante as últimas 24 horas, se alinham em posição vertical. Imediatamente depois eu ouço um coro de assobios nas fábricas, que soaram em obediência ao mesmo sinal do sino, liberando os trabalhadores para a refeição do meio-dia. No mesmo instante, e controlada pelo mesmo impulso, a bola, visível em seus quadros sublimes de todos os navios no porto de Nova York, cai, e os marinheiros ajustam seus cronômetros para sua viagem próxima. O mesmo sinal é enviado para os escritórios de transporte ferroviário e governa os relógios em milhares de quilômetros de pista e determina o início e o término das viagens, bem como a velocidade de seus trens. O sinal vai para as cidades do Golfo e do Pacífico, bem como para

as da costa atlântica, observado em toda parte como um elemento importante na condução segura, rápida, e precisa do comércio; assim, o trabalho da regulação do relógio do Observatório, enviados por meios que nota as mínimas frações de segundo do tempo, têm o seu papel importante na economia do nosso século. Eu não posso segui-lo em pormenor, cada um vai fazer isso, em certa medida em sua própria mente. Mas se tivéssemos de dividir a história humana em épocas de acordo com a minúcia com que a passagem do tempo é observada nos assuntos ordinários da vida, devemos ter chegado, e muito recentemente, naquela que poderia ser chamada a era da segundo. (SEELY, 1888, p.25 – tradução nossa)

É então que o tempo e o espaço se tornaram linguagens matemáticas: o cálculo substituiu a força para a medida do tempo. É então que as máquinas do tempo abriram caminho para a sociedade das máquinas. O tempo valorado em si tornou a vida dos cidadãos cada vez mais acelerada, seguindo os passos da aceleração do comércio. Nesse contexto, a indústria finalmente se liberou do poder da igreja e da polícia urbana. Os novos ritmos aparecem como reflexo dessas mudanças: os relógios já não marcam o tempo dos deuses ou o tempo dos homens, do compasso das mudanças no interior do corpo social, mas conceitualiza o mundo e o indivíduo máquina. O tempo que se tornou dinheiro pressupõe velocidade e toma a direção única do progresso. A busca pela precisão dos relógios se converteu na fonte de espírito da industrialização e do progresso.

As mudanças suscitadas pelo desenvolvimento de novas tecnologias de medição do tempo influenciaram a vida do homem em todos os aspectos: do convívio social à crescente regulamentação da vida individual. Essas mudanças são refletidas nas atividades e formas de expressão humanas. A expressão por meio de diferentes narrativas, portanto, resultada de um processo de mutação contínuo pelo qual o homem passa e reflete as características e o contexto em que são forjadas.

## **1.2 Temporalidades e narrativas tecnológicas: oralidade, escrita, mito e racionalidade**

Se a humanidade construiu outros tempos, mais rápidos, mais violentos que o das plantas e animais, é porque dispõe deste extraordinário instrumento de memória e de propagação das representações que é a linguagem.

De acordo com Lévy (1993, p.76), linguagem e técnica são contribuintes para a produção e a modulação do tempo. As estruturas narrativas e suas dinâmicas são, portanto, fundamentais para compreender a expressão humana objetiva e subjetiva em seus diferentes contextos. Quando novas tecnologias da comunicação surgem, estas provocam mudanças no modo de viver e pensar do homem, sendo as narrativas as primeiras refletoras desse processo de mudança.

As características que os diferentes tipos de narrativas apresentam refletem o tipo de experiência social vivida e, por meio delas, podem-se observar mais diretamente os aspectos que são alterados, dentre eles, destaca-se a maneira como o homem se posiciona com relação ao tempo e como lida com este, ou seja, os diferentes tipos de temporalidade sociais. A compreensão do lugar fundamental das tecnologias da comunicação e dos aspectos temporais que engendram elucidam suas influências nessa experiência social.

Neste sentido, partindo do contexto das culturas orais ocidentais, Walter Ong (1998) aponta para a importância da narrativa em todas as culturas: “A narrativa, em toda parte, constitui um gênero capital da arte verbal sempre presente, desde as culturais orais primárias até a alta cultura escrita e o processamento eletrônico da informação” (Ong, 1998, p.158).

Encontrada em todas as culturas, Ong (1998, p.158) afirma que a narrativa é especialmente funcional nas chamadas culturas orais primárias. O autor denomina “oralidade primária” a oralidade de uma cultura que não tem nenhum conhecimento da escrita ou da impressão, diferentemente da “oralidade secundária” da cultura contemporânea de alta tecnologia em que “uma nova oralidade é alimentada pelo telefone, pelo rádio, pela televisão ou por outros

dispositivos eletrônicos, cuja existência e funcionamento dependem da escrita e da impressão” (Ong, 1998, p.19). Lévy (1993, p.77) define como oralidade primária aquela que remete ao papel da palavra numa sociedade antes que esta tenha adotado a escrita, e que a oralidade secundária se relaciona ao estatuto da palavra como complementar ao da escrita.

A dificuldade em imaginar a oralidade primária se apresenta porque tal tentativa é realizada por meio da escrita. As palavras estão inscritas em textos e livros, estão armazenadas como em depósitos. Embora não existam depósitos na tradição oral, produziram-se conceitos na tentativa de abarcá-la que, em lugar de abranger sua complexidade, somente destacaram a incapacidade de compreender uma situação em que a verbalização “é tão pouco semelhante a alguma coisa”, como destaca Ong (1998, p.20). Sobre a expressão “literatura oral”, o autor complementa:

Em virtude dessa primazia da cultura escrita, parece não haver nenhuma possibilidade de usar o termo “literatura” para abranger a tradição e a apresentação orais, sem que estas sejam sutil mas irremediavelmente reduzidas a variantes da escrita” (ONG, 1998, p.21)

Para o autor, o discurso oral pode ser definido como texto, no sentido da raiz do termo que significa tecer, ou ainda definido como alinhar – *rhapsoiein*, fazer rapsódias, que em grego significa basicamente alinhar canções – mas não definido pela palavra texto quando esta se refere a uma analogia à escrita. Citando o exemplo de Homero, e partindo das descobertas de que o traço distintivo da poesia homérica se devia aos métodos orais de composição, Ong (1998: p. 30) observa que o poeta oral costurava sua história de maneira diferente a cada narração, já que os poetas orais não memorizavam palavra por palavra: Homero costurava partes de cantos pré-fabricados, clichês. Esses clichês eram valorizados porque:

[...] o mundo noético oral ou o mundo do pensamento apoiava-se na constituição formular do pensamento. Na cultura oral, o conhecimento, uma vez adquirido, devia ser constantemente repetido ou se perderia: padrões e pensamento fixos, formulares,

eram essenciais à sabedoria e à administração eficiente. (ONG, 1998, p.33)

O padrão formular trata de frases ou expressões, como provérbios, por exemplo, prontas, repetidas de modo mais ou menos exato que tinham uma função essencial na cultura oral, já que caracterizava não somente a poesia, mas também o pensamento e expressão da cultura oral primária. A palavra proferida, por sua evanescência característica do som, não pode ser detida, resiste completamente a uma imobilização, é um evento e também um modo de ação que acaba quando termina de ser pronunciada.

Numa cultura oral primária, para resolver efetivamente o problema da retenção e da recuperação do pensamento cuidadosamente articulado, é preciso exercê-lo segundo padrões mnemônicos, moldados para uma pronta repetição oral. O pensamento deve surgir em padrões fortemente rítmicos, equilibrados, em repetições ou antíteses, em aliteraões e assonâncias, em expressões epítéticas ou outras expressões formulares, em conjuntos temáticos padronizados [...], em provérbios que são constantemente ouvidos por todos, de forma avir prontamente ao espírito, e que são eles próprios modelados para a retenção e a rápida recordação – ou em outra forma mnemônica. (ONG, 1998, p.45)

Logo, o pensamento prolongado fundado na oralidade, principalmente os mais complexos, tende a ser muito fortemente rítmico, em estruturas formulares constantes, para que possa ser lembrado: a experiência é intelectualizada mnemonicamente. Lévy (1993, p.77) destaca que a função básica da palavra nessas culturas é a gestão da memória social, que vai muito além de seu uso como expressão das pessoas ou comunicação prática cotidiana. A memória exerce papel fundamental nesse contexto: “Numa sociedade oral primária, quase todo o edifício cultural esta fundado sobre as lembranças dos indivíduos. A inteligência, nestas sociedades, encontra-se muitas vezes identificada com a memória, sobretudo com a auditiva” (LÉVY, 1993, p.77).

As definições da mente oral estão, portanto, centradas em termos operacionais, ou seja, os integrantes de uma sociedade oral remetem às experiências



situacionais para reflexão sobre os problemas, utilizando um conhecimento que vai além das próprias palavras. Essas culturas tendem a usar conceitos mediante quadros de referência operacionais que exigem o mínimo de abstração possível.

Por isso, em uma cultura oral primária, o pensamento e a narrativa tendem a ser mais aditivos do que subordinativos, pois muitas vezes consideram a pragmática em lugar da sintaxe – organização do próprio discurso –, ou seja, estão apoiados nos contextos existenciais que ajudam a determinar os significados do discurso oral:

“[...] as culturas orais conceituam e verbalizam todo o seu conhecimento com uma referência mais ou menos próxima ao cotidiano da vida humana, assimilando o mundo estranho, objetivo, à interação imediata, conhecida, de seres humanos” (ONG, 1998, p.53).

De acordo com Kerckhove (2003, p.8), a percepção é dominante, ou seja, os membros confiam nos seus sentidos mais do que no significado para dar sentido à realidade. A narrativa oral apresenta direções e aponta caminhos para a ação humana.

A narrativa característica das culturas orais primárias é agregativa, no sentido que agrega aos termos ou expressões atributos que facilitam sua memorização, característica que está diretamente ligada às estruturas formulares. Isso se faz necessário, pois a narrativa oral desaparece tão logo é pronunciada, ou seja, não há como voltar ao que já foi proferido, daí a importância da redundância, da repetição do que já foi dito: para manter tanto o falante quanto o ouvinte na pista certa. Kerckhove (2003, p.9) destaca que a oralidade se caracteriza pela circulação contínua das palavras, as quais não têm descanso, sendo necessário, por isso, muita repetição e expressões formulares.

A originalidade da narrativa oral reside na administração da interação entre narrador e a contexto social vivido, por isso, muitas vezes, um mito varia de acordo com o número de vezes em que é narrado, ou seja, de acordo com a situação existencial em que é narrado, visto que a narrativa está sempre no

presente, reflete valores culturais atuais, presentes, em lugar de valores do passado. As rapsódias serão diferentes a cada vez, sendo que a narrativa depende muito da empatia, da conexão entre narrador e público, e é muito participativa: “nas sociedades orais primárias o contador adaptava sua narrativa às circunstâncias de sua enunciação, bem como aos interesses e conhecimentos de sua audiência” (Lévy, 1993, p.89).

Ong (1998, p.58) destaca o fato de que, ao contrário de culturas escritas, as sociedades orais podem ser caracterizadas como homeostáticas: “[...] isto é, elas vivem preponderantemente num presente que se mantém equilíbrio ou homeostase, descartando-se de memórias que já não são relevantes para esse presente”.

Isso porque a mente oral encontra o significado das palavras, de uma narrativa, pelas situações reais da vida, no seu habitat real que inclui gestos, inflexões vocais, expressão facial e o cenário humano e existencial presente. Neste sentido, Kerckhove (2003, p.7-8) assinala que as sociedades orais eram sociedades do contexto, – não do texto – em que viviam num presente prolongado, de certa maneira condicionadas a viver num mundo no qual o corpo também faz o trabalho de lembrar, já que o suporte de memória verbal era restrito: “Situações orais implicam intersubjetividade, que é a co-presença do tempo real dos sujeitos que falam” (KERCKHOVE, 2003, p.9). Os significados nascem sempre do presente, aqui e agora.

Julian Jaynes (1977) descreve em seus estudos os estágios iniciais da consciência da psique bicameral, ou psique primitiva, que possuíam características como falta de introspecção, de audácia analítica, de preocupação com a vontade como tal e falta de uma percepção de diferença entre passado e futuro. Essas características são impressionantemente semelhantes às da psique nas culturas orais.

Neste sentido, Kerckhove (2003, p.8) afirma que as sociedades orais não estudavam o passado, tonavam-no presente. Para que mantivessem o contexto vivo, o ritualizavam e o reforçavam para que a coletividade pudesse lembrá-lo: a

sobrevivência delas se baseava e dependia de uma experiência em comum, compartilhada.

Esse tornar-se presente, portanto, dava-se principalmente por meio da atuação de seus membros, que observavam, escutavam, repetiam, imitavam, ou seja, atualizavam o que estava sendo transmitido. Kerckhove salienta que tais sociedades eram “religiosas” quase por necessidade, não por escolha: “Elas reverenciavam os seus ancestrais que lhes mostravam as regras operacionais da sua principal referência, Deus (deuses), o ur-contexto” (2003, p.8).

Lévy (1993, p.78) observa que nas sociedades orais, a memória humana associada ao manejo da linguagem fornece quase totalmente as bases para a produção de espaço-tempo. Nas culturas orais primárias, as representações dos fatos ou de novas informações que tendiam a sobreviver eram aquelas tipicamente míticas. As representações deveriam ser ricamente interconectadas entre elas, fator que exclui quaisquer tipos de apresentações em que a informação estivesse disposta de forma muito modular, muito recortada, como listas, por exemplo.

As conexões estabelecidas além de serem numerosas, deveriam envolver principalmente relações de causa e efeito dos fatos evocados, já que esse tipo de relação era mais eficaz do ponto de vista mneumônico. Tudo que era apresentado aos membros da sociedade deveria fazer referência a domínios de conhecimentos concretos e familiares a eles, jamais conteúdos completamente abstratos, para que os mesmos pudessem estabelecer ligações com esquemas já estabelecidos em sua memória. Por fim, as representações deveriam manter relações estreitas com os problemas da vida real que os envolvessem diretamente e bastante carregados de emoção, dado que quanto maior o envolvimento emocional dos membros mais facilmente a informação passada seria recordada.

Essas são características principais do mito, e, em contextos orais em que existe a dependência da memória para que se estabeleçam as representações espaço-

temporais, é essa a forma de representação mais eficaz utilizada. De acordo com Lévy (1993, p.82):

O mito codifica sob forma narrativa algumas das representações que parecem essenciais aos membros de uma sociedade. Dado o funcionamento da memória humana, e na ausência de técnicas de fixação da informação como a escrita, há poucas possibilidades que outros gêneros de organização das representações possam transmitir conhecimentos de forma duradoura.

De posse apenas do recurso da memória para reter e transmitir as representações julgadas dignas de perdurar, informações e conhecimento, o mito foi a forma explorada ao máximo pelas culturas orais primárias. A utilização dos mitos foi a melhor estratégia de codificação encontrada por essas culturas.

Lévy (1993, p.83) lembra ainda que, neste contexto, existe uma tendência natural a reduzir acontecimentos singulares a esquemas estereotipados e que esse é o fator que provoca a sensação de “eterno retorno” nessas sociedades. Com o passar do tempo, a personalidade e os atos dos ancestrais nessa sociedade se fundem aos tipos heróicos ou míticos tradicionais, ou seja, tornava-se difícil lembrar aspectos específicos e singulares sem que estes se reduzissem a cenários, estruturas formulares preestabelecidas, “eternas”.

Como não existiam formas externas de armazenamento e registros, a repetição periódica em voz alta era a responsável por não deixar o conteúdo transmitido desaparecer: o movimento é de reiteração constante, de contínuo recomeço, e os mitos – e também os ritos – são retidos pela roda das gerações. De acordo com Lévy (1993, p.83), “Se o curso das coisas supostamente retorna periodicamente sobre si mesmo, é porque os ciclos sociais e cósmicos ecoam o modo oral de comunicação do saber”.

Para o autor, existe, portanto, certa circularidade cronológica secretada pelo tipo de comunicação majoritariamente presente nas culturas orais primárias. Dessa maneira, “a forma canônica do tempo nas sociedades sem escrita é o círculo” (LÉVY, 1993, p.83).

O tempo da oralidade primária também é o devir, porém um devir sem marcas nem vestígios. Na sociedade oral as coisas mudam, as técnicas estão em constante transformação, as próprias narrativas se alteram, são recriadas, por meio das diferentes rapsódias, mas nada disso pode ser medido já que não existe um ponto fixo definido de referência. Os próprios mitos são tecidos com fatos e gestos dos ancestrais ou dos heróis: neles essas entidades continuam atuantes e, mesmo que estejam personalizadas, são capturadas numa espécie de devir imemorial, “ao mesmo tempo único e repetitivo” (LÉVY, 1993, p.84).

Esse devir diferencia-se do devir das sociedades escritas, já que não está caracterizado por um estilo cronológico como nestas últimas, mas pela mudança sem ponto de referência e pela ação e participação pessoais onipresentes de seus membros.

Flusser (2007, p.132) aponta também para o eterno retorno como característico das culturais orais primárias: seus membros estão programados pelo mundo do imaginário, um mundo de cenas que exigia um comportamento mágico, o mundo mítico. O tempo do retorno organiza as coisas em situações: tempo do dia e noite, da semente e da colheita, do nascimento e morte e renascimento, etc, fases engendradas umas com as outras de modo cíclico. A magia, o mítico, ordena as coisas da maneira como elas devem se comportar dentro do circuito do tempo.

Para essas pessoas, todas as coisas estão relacionadas entre si de maneira reversível e o seu universo é estruturado pelo “eterno retorno”. Isso é tão verdade quanto dizer que a noite segue o dia assim como a colheita se segue a semeadura, que após a vida vem a morte, assim como após a morte surgirá a vida outra vez. O canto do galo convoca o sol a se levantar, assim como o nascer do sol convoca o galo a cantar. Nesse tipo de mundo circular o tempo ordena todas as coisas, “designa a elas seu exato lugar”, e, se uma coisa está deslocada do seu lugar, será realocada pelo próprio tempo. (FLUSSER, 2007, p.141)

Kerckhove (2003, p.7) afirma que duas tecnologias modificaram significativamente esses nossos primeiros relacionamentos com a linguagem: a escrita e a eletricidade. Para o autor, o tipo de tecnologia que sustenta ou gerencia a linguagem afeta também a mente, dado que a linguagem é um sistema para a

articulação da mesma e possui estreita relação com nossa sensibilidade interna e com o conteúdo e estrutura de nossas mentes.

Ong (1998, p.98) afirma que as tecnologias são artificiais, mas que a artificialidade é natural aos seres humanos e que, aquela, quando interiorizada, acentua a vida humana em lugar de rebaixá-la:

Dizer que a escrita é artificial não é condená-la, mas elogiá-la. Como outras criações artificiais e, na verdade, mais do que qualquer outra, ela é inestimável e de fato fundamental para a realização de potenciais humanos mais elevados, interiores. As tecnologias não constituem meros auxílios exteriores, mas, sim, transformações interiores da consciência [...].

Para o autor (1998, p.93), os seres humanos inseridos no mundo da escrita, funcionalmente letrados, são seres que têm processos de pensamento estruturados pela tecnologia da escrita. Além de qualquer outra invenção, a escrita foi responsável pela transformação da consciência humana.

Neste sentido, a escrita possibilita uma emancipação do homem com relação ao contexto do discurso, ou seja, este não pode ser diretamente contestado, como na oralidade, porque se separa de seu autor. Kerckhove (2003, p.8) salienta que a utilização da escrita para armazenar a linguagem auxilia o indivíduo a transformar o contexto em texto, a separar o texto do contexto e, conseqüentemente, a separar a si próprio do contexto.

Para Lévy (1993, p.89), a escrita viabiliza uma prática de comunicação radicalmente nova exatamente por separar o discurso da circunstância em que foi produzido, eliminando a mediação humana no contexto em que era necessário adaptar ou traduzir as mensagens transmitidas.

Diferentemente da enunciação oral, onde um indivíduo vivo, real, se dirigia a outro(s) indivíduo(s) vivo(s), real (ais) num tempo específico e num contexto real, existencial, que ia além da própria enunciação, o texto escrito está isolado do contexto em que é produzido. O autor está igualmente isolado, sozinho, o que

caracteriza o ato da escritura um ato de isolamento e solitário em contraposição à interação imediata da enunciação oral (ONG, 1998, p.117-118).

O contexto extra-textual, dessa maneira, está ausente para escritor e leitor: é necessário que o escritor construa uma ficção de estado de espírito, um papel ao qual leitores ausentes e muitas vezes desconhecidos possam se moldar, bem como o leitor também deve construir uma ficção para o próprio autor, já que no momento em que o texto será lido, o estado de espírito daquele que escreveu pode estar completamente diferente.

Lévy (1993, p.89), salienta que, como resultado da ausência de co-presença, os hipertextos do autor e do leitor podem ser tão diferentes quanto possível. Logo, autor e leitor devem ter a capacidade de ficcionalização para a escritura e leitura do texto escrito. A oralidade relega o significado em grande parte ao contexto, enquanto na escrita deve-se fazer com que a linguagem se torne clara por si mesma: “Ao separar o conhecedor do conhecido, a escrita permite uma articulação crescente da introspecção [...]” (ONG, 1998, p.122).

A escrita, em especial a escrita alfabética, é uma tecnologia e seu processo de registro da língua falada é guiado por regras conscientemente planejadas e inter-relacionadas: o alfabeto opera diretamente sobre o som, reduzindo-o a equivalentes espaciais e a unidades menores, mais analíticas e manipuláveis. O alfabeto implica no fato de que as palavras deixam de ser eventos para que se tornem marcas imóveis, que podem ser cortadas em pedaços.

O registro escrito alfabético representa o som em si, transformando o mundo evanescente do som no mundo espacial mudo, paralisado. A espacialização da palavra traz uma ampliação quase ilimitada do potencial da linguagem, reestrutura o pensamento. A entrada num novo mundo de conhecimento foi realizada dentro da consciência humana com a escrita.

Esta última pode ser definida como um sistema codificado de marcas visíveis por meio do qual um escritor foi capaz de determinar as exatas palavras que um leitor geraria a partir do texto escrito. Os textos são imóveis, portanto disponíveis para análises e retrospectivas, fator inexistente nas chamadas culturas orais primárias.

Para Kerkhove, mais do que quaisquer outros sistemas de escrita, o alfabeto inteiramente fonético criado pelos Gregos estimula a atividade do hemisfério esquerdo do cérebro e, de acordo com as bases neurofisiológicas, favorece o pensamento analítico, abstrato (KERKHOVE *apud* ONG, 1998, p.106).

Kerckhove (2003, p.10), ao considerar o modo como as tecnologias afetam a mente, observa que, enquanto na oralidade as relações perceptuais ou perceptivas eram favorecidas, a escrita encoraja a predominância de referências conceituais. Em lugar do contexto, na escrita estabelecem-se conexões referentes a padrões e modelos abstratos para que se dê sentido à realidade: “As mentes da sociedade de leitores são dominadas por conceitos. Em comparação com a sociedade oral, a sociedade escrita está muda, muito ascensorializada e abstrata”.

A atribuição de sentido, portanto, começa a ocupar lugar central no processo de comunicação. Por meio de processos de interpretação dos textos está a tentativa de diminuir a distância entre autor e leitor, já que a interpretação visa exatamente revestir os escritos de circunstâncias, experiências e discursos que possam lhes dar sentido, reconstruindo o contexto, mesmo que se corra o risco de que este tenha pouquíssimas relações com o contexto do autor no qual foi escrito (Lévy, 1993, p.91)

Segundo Lévy (1993, p.90), a escrita, pela impossibilidade de interação no contexto para a construção do conhecimento, suscitou o aparecimento de saberes que pretendiam autonomia diante das situações em que eram elaborados, ou seja, discursos que se bastavam a si mesmos. A intenção teórica, na ciência ou na filosofia, implicava exatamente a autonomia em relação à tradição, representada pela transmissão pessoal sobre um fundo de experiência compartilhada tipicamente oral.

A ascensão do gênero teórico, e a correspondente queda da transmissão oral, se dão também pela radical transformação no processo de armazenamento das informações, anteriormente dependentes dos ritos e mitos para sobreviverem. Os heróis das culturais orais primárias, representados nas aventuras míticas,



começam a ser traduzidos pela nascente cultura alfabética grega em idéias e princípios abstratos imutáveis (LÉVY, 1993, p.95). A escrita pode estender indefinidamente a memória de trabalho biológica, já que as representações perduram em formatos diferentes do canto, do rito e do mito, e podem ser transmitidas e durar de forma autônoma (LÉVY, 1993, p.91-92).

A partir desse dessa mudança, as informações se tornam cada vez mais modulares e livres, fora de contexto, e a encenação compartilhada dá lugar a disposições sistemáticas de informações. Os números e as palavras podem ser dispostos em listas e tabelas: a escrita tornou possíveis os registros, dos quais o calendário é um exemplo. Ela foi inventada em boa medida para registrar, como mostram os antigos escritos cuneiformes sumérios iniciados em aproximadamente 3500 a.C. que registravam cálculos (ONG, 1998, p.115).

A ampla utilização de registros, tão comum em culturas de alta tecnologia, resulta da escrita e da profunda interiorização da impressão. A impressão reforça, portanto, os efeitos da escrita sobre o pensamento e a expressão, instaurando um novo estilo cognitivo. A impressão surge na Europa do século XV e seus efeitos sobre a consciência são cruciais: "A impressão de caracteres tipográficos alfabéticos, na qual cada letra era gravada em uma peça separada de metal, assinalou uma ruptura psicológica de primeira ordem" (ONG, 1998, p.137).

Se a escrita moveu as palavras do mundo do som para um mundo do espaço visual, a impressão encerra as palavras numa posição em tal espaço. No processo da escrita, desde o manuscrito até a época inicial da impressão, a leitura ainda era sentida como um processo acústico, daí a grafia das palavras juntas ou com espaços mínimos entre elas. Não fazia diferença a condição visual estética do texto, já que seu entendimento ainda estava estritamente ligado a leitura em voz alta.

Os antigos manuscritos ainda imitavam a comunicação oral, dado que eram formulados em perguntas e respostas, discussões contra e a favor. Com a crescente interiorização da escrita, os textos começaram a se apresentar de forma mais sistemática: "A cultura manuscrita ainda altamente oral sentia que o

ato de escrever séries de coisas preparadas para a recordação oral aperfeiçoava, por si mesmo, o intelecto” (ONG, 1998, p.143).

A apresentação do texto escrito começa a ter uma estrutura própria. Embora com variações de leitura, da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda, etc., os textos nunca eram lidos de baixo para cima, pelo contrario, assimilaram a enunciação ao corpo humano:

Eles introduzem um gosto por “cabeçalhos” em uma acumulação de conhecimento: “capítulo” deriva do latim *caput*, que significa “cabeça” (como a do corpo humano). As páginas não possuem apenas “cabeças”, mas também “pés”, para notas de rodapé. Fazem-se referências ao que está “acima” e “abaixo” em um texto, quando o que se quer dizer são várias páginas atrás ou adiante. (ONG, 1998, p.116)

Essas formas de estruturar constituem um mundo de ordem que não encontra nenhuma similaridade na sensibilidade oral, em que é impossível a utilização de “cabeçalhos” ou com a linearidade das páginas seqüenciais: o alfabeto é colocado também a serviço da seqüencialidade na medida em que as letras *a*, *b*, *c* e assim por diante, são utilizadas para indicar seqüência.

A impressão aprofunda o processo de leitura como atividade visual e silenciosa iniciado pela escrita, daí o crescimento da importância estética do texto, dos espaços entre as palavras, das nuances que permitem inferir determinada entonação, etc. Os textos impressos se tornam de mais fácil leitura que os manuscritos e sua maior legibilidade favorece a leitura rápida e silenciosa de acordo com textos que apresentam plano coerente de apresentação, estruturado com paginação regular, sumário, cabeçalhos aparentes, índice, uso freqüente de tabelas, esquemas e diagramas.

Os livros diferenciaram-se dos manuscritos, apresentando indexadores, paginas de rosto e títulos, estruturados com partes pré-definidas, produzindo uma afirmação visual reproduzível exata que teve como conseqüência a ciência moderna, possível somente por meio da disponibilização de descrições exatas

provindas de observações exatas em livros (impressões cuidadosamente realizadas, técnicas, precisas). Segundo Lévy:

Resta dizer que a prosa escrita não é um simples modo de *expressão* da filosofia, das ciências, da história ou do direito. Ela os *constitui*, já que estes domínios do conhecimento, tal como os conhecemos hoje, não preexistem a ela. Sem a escrita, não há datas nem arquivos, não há listas de observações, tabelas de números, ao há *códigos* legislativos, nem *sistemas* filosóficos e muito menos crítica destes sistemas. Estaríamos no eterno retorno [...] da cultura oral. (LÉVY, 1993, p.96)

A impressão prepara também psicologicamente o cenário para o surgimento do leitor solitário que, por meio do acesso a livros menores e mais portáteis do que os antigos manuscritos, se isola num local calmo para uma leitura silenciosa: a impressão constitui fator essencial da percepção da privacidade pessoal moderna. Lévy (1993, p.96) ressalta que: “[...] não seria mais possível que cada leitor fosse introduzido as suas interpretações por um mestre que tivesse, por sua vez, recebido um ensino oral. O destinatário do texto e agora um individuo isolado que lê em silencio”.

Ong (1998, p.150-151) aponta para o fato de que a impressão contribui para formas artísticas mais estreitamente fechadas, sendo a narrativa principal:

“Ao isolar o pensamento em uma superfície escrita, separada de qualquer interlocutor, produzindo uma enunciação, nesse sentido, autônomo e indiferente a ataques, a escrita apresenta a enunciação e o pensamento como livres de tudo o mais, de algum modo auto-cerrados, completos. A impressão, do mesmo modo, situa a enunciação e o pensamento livres de tudo o mais, porem vai ainda mais longe na sugestão de auto-encerramento”.

As profundas mudanças que a escrita e sua crescente interiorização por meio da impressão, que geraram novas estruturas e procedimentos mnemônicos, acarretaram, se manifestam em seus efeitos sobre a narrativa. A escrita, ao permitir o registro ao qual se volta e o qual pode ser modificado, inicia um processo altamente organizado de narração, com começo, meio e fim definidos

em uma seqüência temporalmente correspondente 'a dos acontecimentos narrados.

Numa cultura oral, tal linearidade incessantemente progressiva e extensa não existia, as coisas às quais a narrativa se refere não eram ordenadas cronologicamente: se apoiavam em estruturas formulares e sem referência temporal, como mostra o descaso dos poetas épicos com a seqüência temporal (ONG, 1998, p.160).

A narrativa organizada, seletiva e em ordem cronológica rígida surge com a escrita em virtude de um controle consciente crescente da expressão e pelo distanciamento cada vez maior entre expressão e vida real, propiciado pela mesma.

Evidentemente, a narrativa trata da seqüência temporal de eventos e, assim, em toda narrativa existe algum tipo de enredo. Como resultado de uma seqüência de eventos, a situação no fim é subsequente ao que era no início. Não obstante, a memória, na medida em que o poeta oral, muitas vezes tem pouco a ver com a apresentação linear estrita de acontecimentos em seqüência temporal. O poeta se deterá na descrição do escudo do herói e perderá completamente o fio da narrativa. Na nossa cultura tipográfica e eletrônica, ficamos totalmente encantados com a correspondência exata entre a ordem linear de elementos no discurso e a ordem referencial, a ordem cronológica no mundo ao qual se refere o discurso. [...] A narrativa oral não está muito preocupada com o paralelismo seqüencial exato entre a seqüência narrativa e a seqüência em referentes extra-narrativos. Esse paralelismo se torna um objetivo central apenas quando a mente interioriza a cultura letrada. (ONG, 1998, p.166)

Outro aspecto importante diferencia amplamente a cultura oral da cultura escrita: a cultura escrita não existe a preocupação com a perda do passado, não se busca incessantemente torná-lo presente como na oralidade, pois a partir do momento em que existem registros, o passado pode ser arquivado.

Os registros, se é que se pode utilizar tal termo, dentro das culturas orais se situavam em narrativas formulares, não como registros de contas objetivos como

os que a cultura escrita propiciou. As narrativas orais são sempre ocorrências no tempo presente, impossíveis de serem analisadas retrospectivamente, pois possuem a evanescência do som. Nem mesmo as genealogias nessas culturas são registros de dados, elas são memórias de canções que foram cantadas.

Por isso, em algumas culturas mais antigas, que conheciam a escrita, mas não a tinham interiorizado o suficiente, não existiam sistemas de datação nos documentos. O principal motivo era que a datação exigia um posicionamento no tempo, inexistente e desnecessária numa cultura oral que sempre se refere ao presente, ao contexto atual, situacional:

Antes que a escrita fosse profundamente interiorizada pela impressão, as pessoas não se sentiam situadas, a cada momento de suas vidas, em qualquer tipo de tempo computado abstratamente. Parece improvável que a maioria das pessoas na Europa Ocidental medieval ou até mesmo renascentista estivessem comumente conscientes do número do ano calendário corrente – contado a partir do nascimento de Cristo ou de qualquer outro ponto do passado. Por que estariam? À indecisão quanto a partir de que ponto computar o tempo atestava as trivialidades da questão. Em uma cultura sem jornais ou outro tipo de material correntemente datado para ser impingido à consciência, qual a utilidade, para a maioria das pessoas, de saber o ano corrente? O número do calendário abstrato não estaria relacionado a nada na vida real. (ONG, 1998, p.114)

Kerckhove (2003, p.8) aponta para a capacidade de armazenamento em formas de registros escritos como sendo responsável por uma das principais características da cultura escrita: sua propulsão para o futuro. Quando não é preciso se preocupar com o passado, ser melhor que ele significa um avanço.

A impressão permite que o passado seja percebido como tal, que este seja identificado como algo separado do presente: as categorias temporais passado, presente e futuro começam a ser nitidamente delineadas. Exposto a análises e passível de perscruta, este passado incita a busca de seu “sentido histórico”, a busca pela compilação de conhecimentos e por reencontrá-lo sem anacronismos.

Seja nas mentes, através de processos mnemotécnicos, no bronze ou na argila pela arte do ferreiro ou do oleiro, seja sobre o papiro do escriba ou o pergaminho do copista, as inscrições de

todos os tipos – e em primeiro lugar a própria escrita – desempenham o papel de travas de irreversibilidade. Obrigam o tempo a passar em apenas um sentido; produzem história [...]. (LÉVY, 1993, p.76)

O passado passa a ser percebido como terminado, morto, e, a partir desse momento, o progresso adquire grande importância, dado que o passado reflui rumo a sua antiguidade, aliviando o peso do presente e diminuindo a carga da memória: o futuro parece muito mais promissor.

O movimento de transição que vai da ideografia ao alfabeto e da caligrafia a impressão torna o tempo cada vez mais linear, histórico. Os signos aparecem numa ordem seqüencial nas páginas, estas também seqüenciais inseridas em livros ordenadamente organizados em capítulos, etc. O acúmulo de registros de informação que podem ser transmitidas é aumentado potencialmente quase ao infinito, distendendo o círculo da oralidade até rompê-lo. O surgimento dos calendários, do sistema de datação, dos arquivos, ou seja, de todo tipo de referência fixa, permite o surgimento da história. De acordo com Lévy:

Após o triunfo da impressão, graças a um imenso trabalho de comparação e de harmonização das tabelas cronológicas, das observações astronômicas e das indicações das antigas crônicas, será possível reconstruir, retrospectivamente “o” tempo da história, carregando em uma mesma corrente uniforme, ordenando em uma lista monótona os anos e as idades, as dinastias e os sonhos, os reinos e as eras inumeráveis que secretavam seu próprio tempo e se ignoravam soberanamente. A história é um efeito da escrita. (LÉVY, 1993, p.94)

A temporalidade cíclica, o eterno retorno da oralidade é substituído pelas longas perspectivas da história. Às representações e narrativas míticas para a manutenção do conhecimento humano, seguem a interpretação de textos, a teoria e a lógica, resultantes dos registros externos à memória.

### 1.3 Historicidade linear e narrativas escritas

Flusser (2007, p.102-103) afirma que desde a invenção da escrita alfabética o pensamento ocidental passou a ser articulado. Para ele, as linhas escritas passaram a envolver o homem exigindo-lhe explicações e representando o mundo tridimensional em que vive: as linhas são discursos de pontos em que cada um dos pontos é um símbolo de algo que existe no mundo, ou seja, um conceito.

As linhas, ressalta o autor, representam o mundo ao projetá-lo numa série de sucessões, logo, o mundo passa a ser representado por linhas na forma de um processo: “O pensamento ocidental é “histórico” no sentido em que concebe o mundo em linhas, ou seja, como um processo” (2007, p.103). O sentimento histórico é, portanto, articulado pelos povos do livro, da escrita linear.

As linhas escritas impõem ao pensamento uma estrutura específica na medida em que representam o mundo por meio dos significados de uma seqüência de pontos. Isso implica um estar-no-mundo “histórico” para aqueles que escrevem e que lêem esses escritos. (FLUSSER, 2007, p.110)

O autor acrescenta ainda que o tempo envolvido na leitura das linhas escritas é denominado histórico porque a história almeja chegar a algum lugar, exatamente como na escrita em linhas: partir de um ponto e seguir uma linha para captar a mensagem. Nesse sentido, a história busca conhecer o passado, dissecá-lo, almejando chegar ao futuro. Para a posição histórica, o estar-no-mundo histórico, os processos são os métodos pelos quais as coisas acontecem: conceitos lineares progressivos. Esse método de olhar as coisas as divide em fases distintas, é um método diacrônico.

Quando se quer decifrar (“ler”) um texto [...] os olhos tem de deslizar ao longo da linha. Somente ao final da linha é que se recebe a mensagem, e é preciso tentar resumi-la, sintetizá-la. Códigos lineares exigem uma sincronização de sua diacronia. Exigem uma recepção mais avançada. E isso tem como efeito uma nova experiência temporal, a saber, a experiência de um tempo linear, de uma corrente do irrevogável progresso, da

dramática irrepitibilidade, do projeto, em suma, da história. Com a invenção da escrita começa a história, [...] porque ela transforma as cenas em processos: ela produz a consciência histórica. (FLUSSER, 2007, p.133)

O pensamento histórico passou a classificar as sociedades em diferentes estágios de evolução cultural e histórica de acordo com um parâmetro essencial: o grau de desenvolvimento da razão. O modo de compreender o mundo na modernidade se baseia nessa valorização da racionalidade como aspecto fundamental:

A Razão é, de fato, o elemento comum a todos os seres humanos e, por isso, assume a condição de fundamento a partir do qual o mundo deve ser organizado. É ela quem deve, a partir de agora, dar unidade e sentido a todas as esferas que compõem a existência humana. Tudo quanto pretenda ter legitimidade para existir necessita, pois, de submeter-se ao crivo da Razão. (HANSEN, 1999, p.37)

A chamada modernidade caracterizou-se por ser dominada pela idéia da história do pensamento como uma iluminação progressiva, desenvolvida com base na apropriação e reapropriação dos fundamentos, ou origens. Considerado o fundador da modernidade, o filósofo René Descartes (1596-1650) visava apresentar uma nova maneira de investigação para chegar ao conhecimento último: a verdade. Para o autor a filosofia deveria chegar à verdade, inaugurando a busca pelo conhecimento último por meio da racionalidade: “Em outras palavras, o sujeito busca a verdade voltando-se para si e se abstraindo das distrações e erros provocados pelos juízos prováveis e pelos sentidos” (MALTA, 2008, p.1). A busca da verdade última resultou no método cartesiano, método no qual adotou a observação, colocou nas suas investigações em primeiro lugar o princípio da dúvida e buscou as respostas em si mesmo, mas longe dos hábitos:

Nesses termos, podemos resumir o método cartesiano em quatro etapas: 1) Não aceitar nada que não seja evidente e evitar a prevenção e a precipitação; 2) Dividir um problema em tantas partes quanto forem possíveis e necessárias, a chamada regra da análise; 3) Conduzir o pensamento por ordem, partindo dos objetos mais simples para os mais complexos, a chamada regra da síntese; 4) Efetuar enumerações tão completas de modo a ter certeza de nenhum elemento ter sido esquecido. (MALTA, 2008, p.2)



A existência humana é, pois, colocada em subordinação ao pensamento e o homem é definido como uma substância cuja essência ou natureza consistia apenas no pensar. Para tal concepção racionalista, a razão é a única faculdade capaz de propiciar o conhecimento da realidade, do que ela é capaz de iluminar o real e perceber as relações e conexões nele presentes.

Na filosofia da chamada modernidade, a noção de superação, do novo, é fundamental, concebendo o curso do pensamento como um desenvolvimento progressivo, diacrônico, característico da lógica de desenvolvimento desse pensamento que considera a história humana como um processo de emancipação, como a cada vez mais perfeita realização do homem ideal. Uma das mais difundidas visões da modernidade é a que a caracteriza como a época da história, com seus corolários, progresso e superações, em oposição àquela mentalidade antiga dominada por uma visão naturalista e cíclica do mundo (VATTIMO, 2007, p.VIII).

Para Agamben (2005, p.111), toda concepção de história está sempre acompanhada de um tipo de experiência do tempo que a condiciona. Da mesma maneira, toda cultura é, antes de tudo, uma experiência do tempo e uma nova cultura não é possível sem uma transformação dessa experiência. A chamada modernidade concentrou sua atenção na história e recorreu a uma concepção de tempo que domina há séculos a cultura ocidental: “A representação vulgar do tempo como um *continuum* pontual e homogêneo [...]” (AGAMBEN, 2005, p.111).

Segundo o autor, a mente humana concebe o tempo por intermédio de imagens espaciais. A concepção UT H-romana do tempo é fundamentalmente circular e contínua. Como conseqüência primeira desta concepção tem-se que o tempo, sendo essencialmente circular, não tem direção. “Em sentido próprio não tem início, nem centro, nem fim, ou melhor, ele os tem na medida em que, em seu movimento circular, retorna incessantemente sobre si mesmo” (AGAMBEN, 2005, p.112).

No entanto, a característica fundamental da experiência grega do tempo, que determinou por dois mil anos a representação ocidental do tempo, é o que faz dele um *continuum* pontual, infinito e quantificado.

O tempo é assim definido por Aristóteles como <<número do movimento conforme o antes e o depois>>, e a sua continuidade é garantida pela sua divisão em instantes (*to nyn*, o agora) inextensos, análogos a pontos geométricos (*stigmé*). O instante em si, nada mais é que a continuidade do tempo (*synécheia chrónou*), um puro limite que **conjunge** e, simultaneamente, divide passado e futuro. (AGAMBEN, 2005, p.113)

Desta concepção do tempo como um *continuum* quantificado e infinito de instantes pontuais advém a incapacidade do homem ocidental de dominar o tempo e sua obsessão ganhá-lo e de fazê-lo passar. De acordo com o autor, a história deseja combater o caráter destrutivo do tempo e é essencialmente isto que confirma a natureza não histórica da concepção antiga do tempo:

Assim como a palavra que indica o ato de conhecer (*eidénai*), também a palavra *história* deriva da riz *id-*, que significa ver. *Hístōr* é, na origem, a testemunha ocular, aquele que viu. [...] A determinação do ser autêntico como <<presença do olhar>> exclui uma experiência da história, que é aquilo que já está sempre lá sem jamais estar sob os olhos como tal. (AGAMBEN, 2005, p.114)

A representação clássica do tempo é circular, mas a imagem que direciona a conceitualização cristã do mesmo é a de uma linha reta. No cristianismo o mundo é criado e deve acabar no tempo, em oposição ao eterno retorno da imagem clássica: o universo cristão é único, criado como um mundo finito que começou, durará e acabará no tempo.

À representação do tempo sem direção do mundo clássico, corresponde no cristianismo a do tempo com direção e sentido. O cristianismo foi o responsável por estabelecer as bases para uma experiência moderna da historicidade, e não o mundo antigo. A separação resoluta do tempo do movimento natural dos astros, para torná-lo essencialmente humano e interior, se deu no cristianismo.

Se os astros no céu se detivessem – escreve santo Agostinho – e a roda do oleiro continuasse a girar, não haveria porventura o

tempo para medir as suas rotações, para nos permitir dizer que elas realizam a intervalos iguais ou ora mais lentos, ora mais rápidos? [...] Pois que não me venham mais dizer que é o movimento dos corpos celestes que constitui o tempo [...] É em ti, meu espírito, que eu mensuro o tempo. (*apud* AGAMBEN, 2005, p.115-116)

Dessa maneira, o tempo interiorizado é aquele matematizado da sucessão contínua de instantes pontuais da antiguidade clássica, transferido do curso dos astros à duração interior. O caráter que domina toda concepção ocidental do tempo é a pontualidade, ou seja, o tempo vivido é representado por um conceito geométrico – o ponto-instante inextenso – e se procede como se tal conceito fosse o tempo real da experiência. A concepção do tempo moderno representa uma laicização do tempo cristão retilíneo e irreversível. Este tempo é, no entanto, dissociado de qualquer idéia de um fim, tornando-se esvaziado de sentido que não seja o de um processo estruturado de acordo com o antes e o depois.

A representação do tempo como sendo homogêneo, retilíneo e vazio provém da experiência do trabalho nas manufaturas e é sancionada pela mecânica moderna – que prioriza o movimento retilíneo uniforme ao movimento circular. Essa dinâmica resulta numa experiência do tempo como morto, subtraído à experiência, visivelmente presente como característico da vida nas grandes cidades modernas e nas fábricas, dando crédito à idéia de que o instante pontual em fuga é o único tempo humano (AGAMBEN, 2005, p.117).

O antes e o depois se tornam em si e por si o *sentido* e este é o sentido apresentado como o verdadeiramente histórico. A noção que guia a concepção da história é a do processo. O *sentido* não se dá no *agora* pontual e inapreensível, mas pertence apenas ao processo em seu conjunto, processo este que é uma simples sucessão:

Sob o influxo das ciências da natureza, <<desenvolvimento >> e <<progresso>>, que traduzem simplesmente a idéia de um processo orientado cronologicamente, tornam-se as categorias-guia do conhecimento histórico. Semelhante concepção do tempo e da história expropria necessariamente o homem de sua dimensão própria e o impede o acesso à historicidade autêntica. (AGAMBEN, 2005, p.118)

Para Walter Benjamin, o tempo subtraído à experiência em nome do progresso deve ser contestado. As teses *Sobre o conceito de história* escritas pelo autor exibem uma crítica da filosofia do progresso e da consciência moderna do tempo. O autor aponta a necessidade de uma articulação histórica do passado como possibilidade de resgate da experiência, o que só poderia ser alcançado por meio de uma nova visão da história (LOWY, 2005, p.14).

A temporalidade histórica, a tendência amorfa do progresso, são temas debatidos pelo autor ao longo de sua trajetória filosófica. De acordo com Benjamin, a concepção moderna da história confia na infinitude do tempo, distinguindo apenas o ritmo dos homens e das épocas que avançam pelas vias do progresso: a história como acumulação de conquistas, com rumo a cada vez mais racionalidade ou civilização.

A historiografia do tempo homogêneo e vazio se baseia numa concepção do tempo como cronologia linear e opera com um princípio narrativo no qual um conceito totalmente embotado de causalidade histórica, como se a sucessão cronológica fosse um sinônimo de uma relação substancial de necessidade histórica. Benjamin alerta para o fato de que o nexos causal é estabelecido entre os diversos momentos da história, mas nenhum fato, por ser causa, é por si próprio um fato histórico (GAGNEBIN, 1999, p.97).

Benjamin opõe ao tempo vazio da ideologia moderna do progresso, uma concepção qualitativa do tempo de acordo com o qual a vida da humanidade se caracteriza por um processo de realização e não simplesmente de devir, de uma série de acontecimentos acumulados (LOWY, 2005, p.93). Na concepção moderna do tempo o progresso é tido como um fenômeno natural, inevitável, irresistível, onde existe a constante instauração do novo substituindo o que fica automaticamente obsoleto.

Essa conduta determinada pelo autor como um conceito de progresso dogmático, positivista e naturalista do evolucionismo histórico, é aquela identificada na social-democracia alemã criticada por Benjamin:

A teoria, e, mais ainda, a prática da social-democracia foram determinadas por um conceito dogmático de progresso sem qualquer vínculo com a realidade. Segundo os social-democratas, o progresso era, em primeiro lugar, um progresso da humanidade em si, e não das suas capacidades e conhecimentos. Em segundo lugar, era um processo sem limites, idéia correspondente à da perfectibilidade infinita do gênero humano. Em terceiro lugar, era um processo essencialmente automático, percorrendo, irresistível, uma trajetória em flecha ou espiral. Cada um desses atributos é controvertido e poderia ser criticado. Mas, para ser rigorosa, a crítica precisa ir além deles e concentrar-se no que lhes é comum. A idéia de um progresso da humanidade na história é inseparável da idéia de sua marcha no interior de um tempo vazio e homogêneo. A crítica da idéia do progresso tem como pressuposto a crítica da idéia dessa marcha. (BENJAMIN, 1994, p.229)

O tempo homogêneo, a temporalidade vazia, se refere ao tempo puramente mecânico, automático, quantitativo dos relógios. Enquanto nas sociedades antigas o tempo era carregado de significados qualitativos, na sociedade moderna ele foi sendo progressivamente substituído pelo tempo único do relógio: para Benjamin, o tempo histórico não poderia ser confundido com o tempo dos relógios, o infinito temporal qualitativo não deveria ser confundido com o infinito temporal vazio das ideologias, da cronologia e da linearidade do progresso (LOWY, 2005, p.125).

No texto mais conhecido de suas reflexões sobre a história, a Tese IX, a alegoria apresentada por Benjamin reflete a face hipócrita da história que se apresenta ao espectador como uma imagem primitiva petrificada (LOWY, 2005, p.87). Tendo como pano de fundo a análise de um quadro, Benjamin projeta suas idéias sobre a história e o progresso:

Existe um quadro de Klee que se chama "Angelus Novus". Representa um anjo que parece querer afastar-se de algo que ele encara fixamente. Seus olhos estão escancarados, sua boca dilatada, suas asas abertas. O anjo da história deve ter esse aspecto. Seu rosto está dirigido para o passado. Onde nós vemos uma cadeia de acontecimentos, ele vê uma catástrofe única, que acumula incansavelmente ruína sobre ruína e as dispersa a nossos pés. Ele gostaria de deter-se para acordar os mortos e juntar os fragmentos. Mas uma tempestade sopra do paraíso e prende-se em suas asas com tanta força que ele não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impele irresistivelmente para o

futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até o céu. Essa tempestade é o que chamamos progresso. (BENJAMIN, 1994, p.226)

Benjamin responde com a temporalidade da rememoração como uma possibilidade de fuga da uniformidade da temporalidade moderna, ao progresso como amontoado de escombros, à história universal linear. A rememoração tem por tarefa a construção de constelações que ligam o presente ao passado, ou seja, momentos arrancados da continuidade histórica vazia diante dos quais se faz uma reflexão, momentos privilegiados que constituem a possibilidade de ação no presente (LOWY, 2005, p.131).

Benjamin opõe um conceito pleno de 'tempo de agora' (*Jetztzeit*) ao mesmo tempo surgimento, *Ursprung*, do passado no presente e 'evento do instante', daquilo que começa a ser... que deve, pelo seu começo, nascer a si, advir a si, sem partir de lugar nenhum. (GAGNEBIN, 1999, p.97).

Quando propõe escrever a história a contrapelo, é exatamente contra esse historicismo servil que Benjamin se manifesta. É no presente e a partir dele que se pode articular historicamente o passado, é por meio da verdadeira imagem do passado que surge uma conexão que propõe superar as contradições entre passado e presente.

O passado surge na busca pelo que não aparece na história dominante, na busca por um conteúdo que se perderia completamente. Para tanto, a história deve deixar de ser tida como tempo vazio, mas pensada no registro de uma temporalidade não-linear e heterogênea, composta por diferentes durações e temporalidades no interior de um mesmo tempo.

O instante mobiliza esse desenvolvimento temporal infinito que se esvazia e esgota e que chamamos – rapidamente demais – de história; Benjamin lhe opõe a exigência do presente, que ela seja o exercício árduo da paciência ou o risco da decisão. Se o lembrar o passado não for uma simples enumeração oca, mas a tentativa, sempre retomada, de uma fidelidade àquilo que nele pedia outro devir, a estes 'signos dos quais o futuro se esqueceu em nossa casa' como as luvas ou o regalo que uma mulher desconhecida, que nos visitou em nossa ausência, deixou numa cadeira, entre a

história, então a história que se lembra do passado também é sempre escrita no presente e para o presente. A intensidade dessa volta/renovação quebra a continuidade da cronologia tranqüila, imobiliza seu fluxo infinito [...] (GAGNEBIN, 1999, p.97).

O autor rejeita a concepção historicista da história na qual um historiador, pretensamente neutro que tem acesso diretamente aos fatos reais, deveria representar o passado tal como ele foi. Essa história somente confirma a visão dos vencedores: dos reis, dos papas, dos imperadores de todas as épocas (LOWY, 2005, p.65). Segundo Benjamin, o historicismo sempre teve identificação com os vencedores, obedecendo a uma lógica de centralização através da qual a história é escrita: uma doutrina progressista em que a evolução das sociedades é a norma.

A historiografia não deveria se considerada um luxo, um assunto de curiosidade arqueológica, mas servir para o presente, servir para a vida e para a ação. Suas considerações sobre a história são contra o tempo linear e a simples documentação do passado (LOWY, 2005, p.108). Para ele, a virtude do historiador consistiria em se opor à tirania do real, a nadar contra as ondas da história universal e saber lutar contra elas.

Não se trata, no entanto, de abandonar a história, mas de chegar a uma concepção mais autêntica da historicidade, capaz de liberar o homem de sua sujeição ao instante vazio, ao tempo linear contínuo, à sua subserviência ao inapreensível. A história não é um objeto inteiramente explicável e seguramente compreensível, mas dever ser, antes de tudo, uma maneira pela qual nos deparamos com fatos que nos são obscuros, aproximando aspectos desconectados da vida, de maneira a substituir o ininteligível pelo inteligível.

[...] Em primeiro lugar, segundo Benjamin, a historiografia “burguesa” e a historiografia “progressista” se apóiam na mesma concepção de um tempo “homogêneo e vazio” (teses 13 e 14), um tempo cronológico e linear. Trata-se, para o historiador “materialista” – ou seja, de acordo com Benjamin, para o historiador capaz de identificar no passado os germes de uma *outra* história, capaz de levar em consideração os sofrimentos acumulados e de dar nova faze às esperanças frustradas – , de fundar um outro conceito de tempo, “tempo de agora” (“*Zetztzeit*”),

caracterizado por sua intensidade e sua brevidade, cujo modelo foi explicitamente calcado na tradição messiânica e na mística judaica.

Em lugar de apontar para uma “imagem eterna do passado”, como o historicismo, ou, dentro de uma teoria do progresso, para a de futuros que cantam, o historiador deve construir uma experiência (“*Erfahrung*”) com o passado (tese 16). (GAGNEBIN, 1994, p.8)

A proposta de Benjamin é, portanto, a de adentrar no tempo do passado para que o presente possa compreender em sua inteligibilidade o passado e para que se possa ver este último por outro ângulo, construindo uma relação com o passado que é da construção, não a da repetição. De acordo com Matos, para Benjamin “o passado não permanece tal como gostaríamos que permanecesse, como dele só nos restam fragmentos que nos vêm aos pedaços, recebemos uma tradição como herança, mas uma herança sem testamento”, ou seja, não sabemos o que fazer dessa herança, não existe um controle do tempo histórico de acordo com o qual o presente possa compreender em toda sua inteligibilidade o passado (MATOS, 1992, p.152).

Benjamin diz ser possível reingressarmos numa verdade fechada do passado para contá-la de outra maneira, porque o passado não é um *continuum* passado, presente, futuro. O passado não é simples devir abstrato do tempo, mas diversos fragmentos a serem descobertos, logo, cabe ao historiador construir por meio desses fragmentos uma experiência, caracterizada por deslocamentos numa relação mais qualitativa com o tempo. (MATOS, 1992, p.152). O autor acrescenta ainda que assim como a classe dominante constrói sua tradição, sua narrativa, os dominados também devem construir a suas próprias narrativas.



## II TEMPORALIDADES ELETRÔNICAS

### 2.1 Temporalidades e narrativas elétricas: velocidade e aceleração

A arte sobre a continuidade e descontinuidade do tempo narrativo, o segredo do ritmo e da captura do tempo, pode ser reconhecida desde a poesia épica com sua métrica até a narrativa em prosa com suas diferentes maneiras de manter o interesse do ouvinte. O ritmo pelo qual a ação narrativa decorre, a articulação temporal da mesma, mostrou-se essencial desde suas manifestações mais remotas para que se pudesse seguir o curso discursivo. Essa velocidade de acordo com a qual uma narrativa se desenrola é fundamental e trata-se de uma velocidade mental: rapidez de adaptação, agilidade da expressão e do pensamento (CALVINO, 1990, p.50).

Essa característica marcou toda a história da literatura, prenunciando toda a problemática própria do nosso horizonte tecnológico (CALVINO, 190, p.53):

A era da velocidade, nos transportes como nas informações, começa com um dos mais belos ensaios da literatura inglesa, *The English mail-coach* [A mala postal inglesa] de Thomas De Quincey, que em 1849 já havia compreendido tudo o que hoje sabemos sobre o mundo motorizado e as rodovias, inclusive colisões mortais a alta velocidade.

O autor ressalta a presença marcante na narrativa literária da inexorável precisão da tecnologia, que coloca o indivíduo numa posição de crescente impotência e fragilidade frente numa época em que a experiência das grandes velocidades se tornou fundamental para a vida humana: grandes velocidades físicas que impactam a velocidade mental dos indivíduos.

Ilustrando o início de uma transformação radical da experiência temporal do indivíduo, a rapidez, a velocidade e a concisão aparecem nos estilos de narrativa literária, que já apresentam “à alma uma turba de idéias simultâneas, ou cuja sucessão é tão rápida que parecem simultâneas, e fazem a alma ondular numa tal abundância de pensamento, imagens e sensações espirituais, que ela ou não consegue abraçá-las todas de uma vez nem inteiramente a cada uma, ou não tem

tempo de permanecer ociosa e desprovida de sensações” (LEOPARDI *apud* CALVINO, 1990, p.55).

O autor observa que a contínua motorização que impôs a velocidade como um valor mensurável estabeleceu recordes que nortearam a história do progresso da máquina e do homem. No entanto, ressalta que a velocidade mental não pode ser medida e não dispõe resultados numa perspectiva histórica: ela vale por si mesma e sua ligeireza permite exatamente escapar à velocidade física. A rapidez dos estilos narrativos literários, portanto, permite maior agilidade, mobilidade e desenvoltura: uma escrita em percursos ziguezagueados, embora o fio do relato ainda seja reencontrado ao fim, que caracteriza mudanças profundas e que prenuncia novas narrativas.

Marshall McLuhan também vê na aceleração um elemento essencial de transformação e mudanças em nossas formas de percepção e expressão. O autor identifica na era da eletricidade esse traço fundamental e o relaciona às novas tecnologias de comunicação. Segundo ele, a utilização do termo comunicação esteve fortemente relacionada às conexões de transporte como estradas, pontes, rotas marítimas, rios e canais, antes de significar o movimento da informação a que se refere na era da eletricidade. Para McLuhan (2007, p.108), a melhor maneira de identificar a natureza da era da eletricidade é o estudo do surgimento da idéia de transporte como comunicação, para depois entender a transição da idéia de transporte para a idéia de informação, por meio da eletricidade.

Neste sentido, Abruzzese (2006, p.132) aponta para as profundas relações existentes entre meios de transporte e meios de comunicação. Para o autor, o sentido das inovações tecnológicas extrapola a simples dimensão da qualidade dos materiais e dos dispositivos: seu verdadeiro impacto está na transformação da sensibilidade, nas transformações dos modos de sentir e ver o mundo, de como este é representado e de como a “realidade” é construída:

Os veículos pesados das vias de transporte mostram incidir nas formas mentais e imaginárias, assim como, por sua vez, as redes de comunicação mostram incidir nas formas materiais do território. (ABRUZZESE, 2006, p.132)

Proveniente do grego *meta pherein*, a palavra metáfora se refere a transporte, condução através. Para McLuhan (2007, p.108), toda forma de transporte além de conduzir, efetua também um processo de tradução e transformação não somente daquele que transmite uma mensagem, mas também daquele que a recebe, e da própria mensagem em si. A inserção de novas tecnologias em quaisquer agrupamentos altera as estruturas de interdependência entre os homens e o modo como estes percebem o mundo. Segundo o autor, cada nova tecnologia tende a um aumento de força e velocidade dentro dessas estruturas. Esse aumento da energia e da rapidez, em qualquer estrutura, representa uma ruptura nos processos e provoca mudanças nas suas formas de organização.

Esses processos de desenvolvimento têm a ver com o tempo e com o espaço, ou seja, tempo e espaço assumem diferentes dimensões na medida em que há um crescimento contínuo da formação de comunidades, cidades, de territórios e dispositivos, bem como de industrialização no mundo ocidental. Para Abruzzese (2006, p.133), essas modificações dimensionais se exprimiam na circularidade cada vez mais estreita entre as modificações da experiência do dia-a-dia e àquelas dos meios de comunicação e consumo. O crescimento das cidades, dos territórios e da industrialização, para que expandissem e efetuassem as rupturas nos processos, recorreram à invenção e à exploração de novas tecnologias destinadas a produzir “as novas fontes energéticas da artificialidade humana e os novos modos de seu consumo social” (ABRUZZESE, 2006, p.133).

McLuhan (2007, p.109) afirma que a alteração de agrupamentos sociais e a formação de novas comunidades se dão através da aceleração do movimento da informação, por meio de mensagens em papel e do transporte rodoviário. Esse processo de aceleração significa maior possibilidade de controle a distâncias cada vez maiores também, acarretando também mudanças nos contextos habitacionais, que se tornam desenvolvidos e bem distintos daqueles tribais. Para Abruzzese (2006, p.133), a máquina moderna começa seu movimento numa relação entre aceleração e intensificação da experiência coletiva.

O Império Romano é exemplo da aceleração, bem como o desmantelamento das cidades-estado do mundo grego. Estas últimas só podiam perdurar enquanto o

uso do papiro e do alfabeto ainda não estava difundido, uma vez que sua utilização incentivou a construção de vias pavimentadas mais rápidas e o conseqüente alargamento das distâncias a que se poderia ter controle.

A aceleração apresenta-se como aspecto fundamental provocador de mudanças, já que tende a separar as funções comerciais e políticas, provocando até mesmo o colapso de um sistema, se exacerbada. A desintegração de um sistema é conseqüência dos movimentos de informação cada vez mais rápidos: quando a aceleração se torna extensiva demais para o centro gerador e controlador do sistema, partes dele começam a destacar-se para constituir novos sistemas autônomos.

A velocidade elétrica descentraliza, eliminando as margens. A falta de homogeneidade na velocidade do movimento informacional provoca diversidades na organização de uma estrutura. No entanto, somente se um novo meio é acessível a todos os pontos da estrutura ao mesmo tempo é que existe a possibilidade de que esta se modifique sem entrar em colapso. Caso contrário, sérios conflitos podem ocorrer nessa organização (McLUHAN, 2007, p.110).

No entanto, as separações e as divisões em fases, espaços e tarefas, características do tempo mecânico sofrem impactos sem precedentes com a inserção das inter-relações instantâneas e orgânicas da eletricidade (McLUHAN, 2007, p.277). As divisões tão fortemente estabelecidas na era mecânica, tendem a se dissolver na era da eletricidade em que a velocidade instantânea do movimento informacional acontece.

Essa transformação se inicia com o surgimento do telégrafo sem fio, inaugurando uma era caracterizada pelas tecnologias comunicativas elétricas. Inicialmente subordinado às ferrovias, dado que era utilizado para coordená-las em seu processo de expansão, o telégrafo, como qualquer nova tecnologia de transporte de bens ou de informações, provocou rupturas não somente comerciais, mas principalmente sociais e psicológicas (McLUHAN, 2007, p.281).

Segundo McLuhan (2007, p.277), os meios elétricos tendem a criar uma espécie de dependência mútua entre todas as esferas e instituições da sociedade, fator

que começa a superar a inorganicidade mecânica, iniciando um processo de quebra das fases de individualização e especialização mecânicas. Isso porque, em lugar da mecanização das funções – segmentação de cada fase de uma ação comum numa série de partes uniformes, repetitivas e móveis –, o que caracteriza os novos meios elétricos é exatamente a consideração dessa ação como um sistema integrado de manipulação da informação (McLUHAN, 2007, p.278): “[...] os meios elétricos criam, instantânea e constantemente, um campo total de eventos interagentes do qual todos os homens participam”.

Isso porque a característica essencial da comunicação elétrica é a simultaneidade, que torna cada um presente e acessível a qualquer pessoa e em qualquer contexto. Essa possibilidade de co-presença em todos os lugares e ao mesmo tempo constitui um novo tipo de experiência incomparável àquelas proporcionadas pelas tecnologias de comunicação precedentes.

A simultaneidade significa exatamente o oposto da seqüencialidade, o fim do ponto de vista da era da escrita mecânica. A informação imediata proporciona a participação em grau muito elevado, na medida em que as pessoas também respondem e contribuem instantaneamente para o contexto em que estão inseridas, para a experiência vivida (McLUHAN, 2007, p.284).

Para ter acesso à informação, a província não dependia mais dos correios e do controle político exercido pelo mesmo sobre a informação, libertando-se por conseqüência grande imprensa metropolitana central. A própria informação se libertou dos suportes como o papel, além de se desvincular de grandes agentes centralizadores e limitadores, como a ferrovia e as estradas:

Foi só com o advento do telégrafo que a mensagem começou a viajar mais depressa que o mensageiro. Antes dele, as estradas e a palavra escrita eram estreitamente interligadas. Com o telégrafo, a informação se destacou de certos bens sólidos, como a pedra e o papiro [...] (McLUHAN, 2007, p.108)

A informação elétrica viaja desvinculada das estradas de papel e de ferro, reflexo da revolução elétrica que efetua a descentralização sob múltiplas formas. McLuhan (2007, p.54) afirma ainda:

A obsessão com as velhas estruturas de expansão mecânica e unidirecional, do centro para a periferia, já não tem mais sentido no nosso mundo elétrico. A eletricidade não centraliza, mas descentraliza. É como a diferença entre o sistema ferroviário e o sistema da rede elétrica: um exige terminais e grandes centros urbanos, enquanto que a energia elétrica, presente tanto na fazenda quanto na sala do executivo, faz com que todo lugar seja centro, sem exigir grandes conjuntos e aglomerações.

A aceleração da era da eletricidade se vinculou a toda tecnologia mecânica do mundo ocidental, que foi levada a velocidades exorbitantes. Em consequência, todos os aspectos mecânicos sofreram os impactos em suas estruturas hierárquicas e especializadas, que não resistem à aceleração elétrica: se a dinâmica da escrita mecânica do livro e do jornal era a de criar uma visão unificada segundo uma estrutura centralizada – de padrão horizontal, uniforme e homogêneo – o telégrafo a desconstrói, na medida em que descentraliza o mundo da escrita mecânica de tal maneira que as visões uniformes e lineares se tornam cada vez mais difíceis (McLUHAN, 2007, p.268).

A nova estruturação e configuração elétricas da sociedade se opõem crescentemente aos velhos instrumentos lineares e fragmentários de análise da era mecânica. Para McLuhan (2007, p.53):

A aceleração da velocidade da forma mecânica para a forma elétrica instantânea faz reverter a explosão em implosão. [...] as energias de nosso mundo, implosivas ou em contração, entram em choque com as velhas estruturas de organização, expansionistas e tradicionais. Até recentemente, nossas instituições e disposições sociais, políticas e econômicas obedeciam a uma organização unidirecional. [...] A soberania dos departamentos se dissolve tão rapidamente quanto as soberanias nacionais sob as condições da velocidade elétrica.

Kerckhove (1997, p.192) aponta a implosão como uma redução cada vez maior e constante dos intervalos espaço-temporais entre as operações, redução esta

causada pela inserção de novas tecnologias comunicativas nas estruturas sociais. O princípio elétrico efetua uma dissolução da técnica mecânica e diacrônica da separação em fases de um processo, dado que efetua maior sincronização da informação em que os processos fragmentados cedem à inter-relação que supera a seqüência linear do livro e das cadeias de montagem.

Segundo McLuhan (2007, p.391), depois do telégrafo, rádio e televisão operaram essa sincronização instantânea da informação estabelecendo uma nova inter-relação entre indivíduos de uma audiência por meio de novos processos não-hierárquicos e multidirecionais. Esse processo é denominado pelo autor como automação:

A automação traz uma real “produção em massa” – não em termos de tamanho mas de abrangimento inclusivo e instantâneo. Este também é o caráter dos “meios [de comunicação] de massa”. Eles indicam, não o tamanho de suas audiências, mas o fato de que todo mundo se envolve neles ao mesmo tempo. Dessa maneira, sob a automação, as indústrias de utilidades compartilham do mesmo caráter estrutural das indústrias do entretenimento, naquilo que ambas se aproximam da condição da informação instantânea. (McLUHAN, 2007, p.392)

Para o autor, a própria idéia de comunicação como inter-relação é inerente a eletricidade, que é responsável pela combinação de energia e informação na sua multiplicidade concentrada.

Com a aceleração do movimento elétrico da informação, as estruturas formais da escrita, seguidas pelas da palavra impressa e seus mecanismos, são profundamente abaladas. Segundo McLuhan, a prova disso viria com “a era eletrônica, que descobriu que as velocidades instantâneas abolem o tempo e o espaço, restituindo o homem a uma consciência mais integral e primitiva” (McLUHAN, 2007, p.175-176). O impacto trazido pela aceleração elétrica questiona o espírito calculista mecânico, que buscava medir tudo, principalmente o tempo até transformá-lo em algo abstrato, processado uniformemente e unidirecionalmente.

Na era da eletricidade os meios de armazenar e movimentar a informação se tornam cada vez mais integradores, dada uma maior sincronia proporcionada pela instantaneidade inerente à eletricidade. O campo total criado pelas formas elétricas instantâneas não pode ser visualizado, bem como as velocidades e partículas eletrônicas, para que seja medido, separado em pedaços, fragmentado e disposto linearmente. Para McLuhan (2007, p.161), o instantâneo cria uma ligação entre o tempo, o espaço e as ocupações humanas: “Tanto o tempo (visual e segmentariamente medido) como o espaço (enquanto visual, uniforme e fechado) desaparecem na era eletrônica da informação instantânea” (McLUHAN, 2007, p.161).

Kerckhove (1997, p.262), afirma que o telégrafo foi a primeira tecnologia de processamento de informação que reduziu as limitações espaço-temporais através da comunicação instantânea, impactando quase que imediatamente a coordenação das atividades humanas que, até então, eram conduzidas separadamente. Para o autor, essa tecnologia: “Também introduziu algumas novas possibilidades nos métodos de processamento da inteligência humana” (KERCKHOVE, 1997, p.263)

Neste sentido, McLuhan (2007, p.148) afirma que as tecnologias de comunicação elétricas alteraram a experiência espaço-temporal da sociedade. Se a própria energia elétrica, aplicada à iluminação das cidades e das habitações alterou os espaços de vida e de trabalho, os meios de comunicação provocaram impactos ainda maiores. Nossas concepções ocidentais lógicas e lineares, baseadas na palavra escrita, são consideravelmente afetadas por tecnologias como o telefone, o rádio e a televisão, que, segundo Kerckove (1997, p.103) aceleraram o ritmo de uma cultura anterior. O telégrafo, que revolucionou o modo de captação e transporte de informações – estas passaram a se constituir em si próprias o tráfego mais importante –, abriu o caminho para o surgimento de novas linguagens que impactaram de forma irreversível a seqüencialidade linear da tradicional narrativa moderna.



## 2.2 Cinema e rumos sincrônicos

Hayles (2001, p.21) afirma que os pressupostos narrativos literários específicos da impressão foram dominantes durante séculos e que somente com novas tecnologias de comunicação eletrônicas esta hegemonia começou a ser abalada. A autora destaca ainda que o grande desafio trazido pelas novas linguagens eletrônicas foi justamente o desenvolvimento de vocabulários e conceitos adequados aos novos meios de comunicação, capazes de reconhecer suas especificidades, as maneiras distintas em que suas camadas de código se correlacionam através de regras de correspondência e diferem das marcas duradouras da impressão.

Ao mesmo tempo, os pressupostos de impressão também podem ser vistos de forma mais clara, pois, agora eles não aparecem como convenções naturalizadas através de centenas de anos de uso, mas como práticas específicas resultantes de uma mídia: o livro. Segundo Hayles, dentre as principais práticas que sofrem transformações visíveis com a inserção dessas novas tecnologias de comunicação está a narrativa, tradicionalmente literária e fundamentada no livro (2001, p.21-22).

A narrativa em contexto eletrônico difere significativamente da tradição da narrativa literária como se desenvolveu nos estilos impressos. Com a eletricidade, a narrativa forma uma rede de possibilidades ao invés de uma seqüência linear pré-definida de eventos. Para McLuhan (2007, p.26) a natureza fragmentada ou seqüencial da mecanização nunca se mostrou mais claramente do que quando do nascimento do cinema:

A mecanização nunca se revelou tão claramente em sua natureza fragmentada ou seqüencial como no nascimento do cinema – o momento em que fomos traduzidos, para além do mecanismo, em termos de um mundo de crescimento e de inter-relação orgânica. O cinema, pela pura aceleração mecânica, transportou-nos do mundo das seqüências e dos encadeamentos para o mundo das estruturas e das configurações criativas. A mensagem do cinema enquanto meio é a mensagem da transição da sucessão linear para a configuração. (McLUHAN, 2007, p.26)

O autor destaca que o cinema, híbrido da tecnologia mecânica e elétrica, constitui um momento de verdade e revelação do qual uma nova forma nasce e que nos mantém nas fronteiras entre formas distintas que nos despertam para a força latente de uma nova tecnologia e as mudanças perceptivas que ela pode propiciar: “O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos” (McLUHAN, 2007, p.75).

De acordo com o autor, a marca mais significativa da narrativa impressa é o desligamento, o não-envolvimento – o poder de agir sem reagir. Esses distanciamentos e integridade ética do homem tipográfico tornaram-se símbolo do temperamento erudito e científico de uma sociedade letrada, especializada e fragmentadora do conhecimento e da sensibilidade. Seria um erro pensar que a narrativa eletrônica representa somente uma outra forma de apresentação dessa narrativa impressa: com o cinema e com a aceleração do movimento elétrico da informação, a estrutura formal da palavra impressa, bem como de todo mecanismo em geral, é radicalmente questionada. A disposição narrativa dos acontecimentos numa sequência linear, com características de causa e efeito e respeitando uma cronologia evolutiva dos mesmos, é, portanto, uma das principais características que sofrem modificações.

Carrière (1995) alerta para o fato de que cinema jamais caminhou sozinho e que conviveu com todas as tecnologias e formas artísticas que o precederam, destacando a utilização de textos literários e teatrais por parte do mesmo: “Assim, ainda que seja verdadeiramente novo, o cinema não é, de modo algum isolado e autônomo. Formas tradicionais [...] se introduzem nas (suas) técnicas” (1995, p. 39). O cinema está, portanto, diretamente ligado à tecnologia que o antecede, à tecnologia da impressão tipográfica.

Enquanto o leitor “como que projeta as palavras, seguindo sequências de tomadas em preto e branco – e que constituem a tipografia – fornecendo sua própria trilha sonora” (McLUHAN, 2007, p.320) e busca acompanhar as voltas da mente do autor, em velocidades diversas e com vários graus de ilusões de compreensão, o cinema, por sua vez, também tem o poder de gerar fantasias no

espectador. A tarefa do escritor e do cineasta é a de levar o leitor e o espectador de seu próprio mundo para outro criado pela tipografia e pelo filme.

Os grandes sucessos da indústria cinematográfica tiveram como fonte os romances e textos teatrais, assim como suas produções se baseiam em roteiros e *scripts*, o que explicita o entrelaçamento inevitável dessa indústria com a forma da palavra impressa, do livro. A íntima relação entre o mundo cinematográfico e a fantasia criada pela palavra impressa é evidente e indispensável à compreensão e aceitação da forma cinematográfica no Ocidente:

Sendo uma forma de experiência não-verbal, o cinema, como a fotografia, é uma forma de expressão sem sintaxe. No entanto, como a impressão e a fotografia, o cinema pressupõe um alto índice de cultura escrita em seus apreciadores, ao mesmo tempo em que intriga os analfabetos, ou não-letrados. Nossa aceitação letrada do simples movimento do olho da câmera, em cujo campo as figuras aparecem e desaparecem de vista, é incompreensível para uma audiência africana. Se alguém desaparece de algum dos lados do campo cinematográfico, o africano quer saber o que aconteceu com ele. Uma audiência letrada, porém, acostumada a acompanhar as imagens impressas, linha a linha, sem pôr em questão a lógica da linearidade, aceitará a sequência fílmica sem protesto. (McLUHAN, 2007, p.320-321)

Ainda Existe, portanto, uma lógica racional de tudo aquilo que a câmera quer mostrar e que é incondicionalmente aceita pelos espectadores. Carrière (1995, p. 43) afirma, neste sentido, que os filmes são imagens fotográficas em movimento dentro de um enquadramento delimitado e que tem que mostrar alguma coisa identificável, e, dado que seus métodos de produção são extensos e seqüenciais, o cinema nunca escapa dessa racionalidade. Tal fator se mostra claramente na dificuldade que as audiências que não tiveram contato com a alfabetização e a tipografia linear encontram para “ler” os filmes que lhes são apresentados. Mesmo quando aprendem a “ler” tais filmes, as nossas ilusões de espaço e tempo não são completamente aceitas por eles:

Quando a câmera se desloca, eles vêm árvores em movimento ou edifícios crescendo e encolhendo, pois não podem partir da

pressuposição dos povos letrados de que o espaço é contínuo e uniforme. [...] As pessoas letradas pensam em causa e efeito em termos seqüenciais [...]. (McLUHAN, 2007, p.322)

Carrière (1995, p.14) chama atenção para esse mesmo fato:

Naquelas mesmas terras africanas, nos primórdios do cinema, quando os espectadores menos intransigentes abriam os olhos para o novo espetáculo, mal podiam compreendê-lo. Mesmo quando reconheciam algumas das imagens de outro lugar – um carro, um homem, uma mulher, um cavalo – , não chegavam a associá-las entre si. A ação e a história os deixavam confusos. Com uma cultura baseada em rica e vigorosa tradição oral, não conseguiam se adaptar àquela sucessão de imagens silenciosas, o oposto absoluto daquilo a que estavam acostumados. Ficavam atordoados. Ao lado da tela, durante todo o filme, tinha que permanecer um homem, para explicar o que acontecia. (grifo nosso)

No entanto, a linguagem cinematográfica inicia um processo de transformação na composição narrativa. Comparado a uma página impressa, o filme tem a capacidade muito elevada de armazenar e transmitir grandes quantidades de informação. Um filme pode apresentar numa tomada uma cena de paisagem com detalhes e nuances precisos que demandariam muitas páginas em prosa para ser descrita.

O romance realista de estilo panorâmico pode ser considerado uma antecipação da forma fílmica. Neles, a abordagem estrutural, escultórica, de uma situação antecipa o ato de justaposição do cinema. Carrière (1995, p.111) ressalta, no entanto, que o jogo temporal nesses romances ainda possui referências de tempo bem demarcadas e que remetem a um continuum: o autor para fazer com que o leitor avance no tempo ou retroceda nele, utiliza frases como “vinte anos depois” ou “uma cena da infância subitamente lhe ocorreu”, que fazem referências claras a uma seqüencialidade do tipo causa e efeito dos acontecimentos. O autor exemplifica:

Se, num romance, eu escrevo “na manhã seguinte ele saiu de casa”, o leitor não é obrigado a nenhum esforço. Ele mal percebe o que escrevi. Seus olhos e cérebro, movendo-se, por assim dizer,

no piloto automático, conservam apenas os poucos elementos de que necessitam para acompanhar a ação dessa frase: elementos específicos, funcionais, registrados desapaixonadamente, sem força emocional ou senso estético intrínsecos, mas cuja falta seria indubitavelmente sentida caso fossem omitidos. [...] Mas como mostrar, em um filme, que se trata do dia seguinte, e pela manhã? A idéia de *dia seguinte* é sempre muito difícil de transmitir, porque no cinema os dias e as noites não se movem em uma sequência regular [...]. Eles nem chegam perto de uma tal sequência. Existem até *dias fílmicos* e *noites fílmicas*, que dividem o tempo de uma maneira única, que pertence exclusivamente ao cinema. É possível, por exemplo, se mover de um *interior – sala de jantar – dia* para um *exterior – campo de batalha – dia*, e então ordenar as cenas que se sucedem nas filmagens de forma que similarmente se sucedam na suposta realidade da história. O tempo da narração e o tempo do filme são desta forma confundidos. Ambas as cenas se passam no mesmo dia. (CARRIÈRE, 1995, p.111)

Para uma cultura que atingiu o extremo do condicionamento tipográfico, a justaposição surpreende na medida em que não se refere a traços e qualidades uniformes e encadeados: as cenas não aparecem necessariamente niveladas por uma narrativa contínua, sendo que esta passa a exigir inter-relações em profundidade (McLUHAN, 2007, p.322-325).

Para Bettetini (1984, p.19), a dimensão temporal na narrativa fílmica adquire importância determinante e excede as funções representativas e codificadas das significações em jogo, pois se libera de condicionamentos em sua estrutura, utilizando referências à realidade como suporte frágil de um discurso que vai muito além dos limites da história a ser contada, organizando-se numa forma acronológica.

O cinema implica modificações que se estendem à exploração das suas especificidades, de suas materialidades, que entram no contexto como poderosas novas formas de representação. Essa ênfase na materialidade inverte vários séculos de obras jurídicas e literárias que afirmavam que a obra literária consistia em linguagem e conceitos por si só, não considerando o livro – o suporte físico – como parte integrante da mesma (HAYLES, 2001, p.22).

Bettetini (1984, p.8) enfatiza que todo o projeto cinematográfico engloba a narrativa e que esta está presente também na materialidade significativa, uma

zona ocupada e formada pelo material audiovisual, que vai além de nova linguagem cinematográfica. A materialidade do cinema realiza um conjunto de atos de significação: a diversidade material produz formas diferentes de fruição e de práticas narrativas.

Segundo Hayles (2001, p.23), com o surgimento das novas tecnologias eletrônicas estabeleceu-se um caminho de maior abertura para um processo de criação mais colaborativo, menos individualista do que a escrita. McLuhan (2007, p.328) também aponta para esse aspecto na produção cinematográfica, destacando que o cinema não é um meio simples, mas uma forma de arte coletiva na qual vários indivíduos contribuem para orientar a cor, a iluminação, o som e até mesmo a interpretação e a fala.

Trata-se do fato de que a produção da obra de arte, e não somente sua recepção [...] torna-se cada vez menos individual, e cada vez mais coletiva. [...] Um número maior de técnicos colaboram de modo decisivo na elaboração do filme. Instaure-se uma divisão do trabalho que, longe de ter a crueldade desumana do taylorismo, partilha as tarefas mais nobres e as responsabilidades. (MISSAC, 1998, p.131)

Para Hayles (2001, p.22), as novas tecnologias eletrônicas propiciaram maior abertura às imagens e outros efeitos multimídia, além da possibilidade de disseminação instantânea através do mundo, que intensificou o processo de aceleração da circulação de conteúdo. As novas materialidades expandiram o espaço da narrativa para além das duas dimensões da página achatada do livro, transformando-a de uma sequência linear de letras, palavras e frases em espaços topográficos em camadas, abertos para uma exploração mais livre.

Os sintomas mais profundos da chamada pós-modernidade, tais como o desaparecimento do senso histórico, a situação num presente perpétuo e a perda de referências temporais, foram causadas, ao menos em parte, pela viagem temporal proporcionada pelo cinema e pela televisão (FRIEDBERG, 1991, p. 20).

A capacidade mecânica, posteriormente eletrônica, de manipular o tempo e o espaço, característica da televisão e do cinema, iniciou um processo de criação

de experiências cada vez menos diacrônicas, destemporalizadas. Ao mesmo tempo, a ubiquidade dessas experiências simuladas fomentou um senso de presença e de identidade crescentemente irreais. Neste contexto, a experiência espacial e temporal do deslocamento tornou-se plenamente integrada à vida cotidiana.

De acordo com Friedberg (1991, p.427), o aparato cinematográfico propicia a ilusão de um presente, bem como de outro lugar e outro tempo diferente e ausente. Segundo a autora, essa capacidade do aparelho de simulação cinematográfico é o que prepara a longa história do cinema, ou seja, a construção de uma máquina capaz de simular percepções.

Uma das propriedades essenciais do cinema é proporcionar o deslocamento temporal do espectador: o tempo de produção de um filme, o tempo em que se desenvolve a ficção a ser projetada, e o tempo em que está sendo projetado o filme para os espectadores são todos confundidos no mesmo momento em que o filme é visualizado. O efeito de realidade criado pelo aparato cinematográfico, criado pela construção ilusória da narrativa, trabalha para ocultar essa fusão temporal, para produzir percepções (FRIEDBERG, 1991, p.427). Percepções e sensações novas somente tornadas possíveis por meio de uma nova linguagem que revolucionou: a linguagem cinematográfica.

De acordo com Jean-Claude Carrière (1995, p.14), o cinema criou uma linguagem absolutamente nova que, no início, poucos espectadores podiam absorver sem esforço ou ajuda. O autor observa que no início, um filme ainda era uma sequência de tomadas estáticas, os acontecimentos vinham necessariamente um após o outro, numa sequência ininterrupta, dentro de um enquadramento imóvel, o que facilitava o acompanhamento da ação, dado que esse tipo de narrativa estava mais estreitamente ligado à linearidade e seqüencialidade da tecnologia anterior.

A partir do momento em que os cineastas começaram a cortar o filme em cenas, dando início ao processo de montagem e edição, é que uma linguagem revolucionária surgiu. De acordo com Carrière:

“Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema gerou uma nova linguagem. No ardor de sua implementação, essa técnica aparentemente simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade. [...] Das primeiras seqüências de desenhos dos artistas pré-históricos até a sucessão das chapas de projeção da lanterna mágica, a mão e o olho humanos trabalharam incansavelmente, e às vezes com surpreendente sucesso, para nos mostrar o impossível – para nos mostrar movimento numa imagem estática. Mas a verdadeira inovação – empolgante e talvez nunca sonhada – reside na justaposição [...]. (CARRIÈRE, 1995, p.14-15)

Essa relação de justaposição das cenas jamais havia sido sugerida até o surgimento do cinema. Os processos narrativos que suscitam comparações, impressões e novas formas aos sentimentos foram possíveis graças aos deslocamentos e associações de imagens que fogem à seqüencialidade narrativa hegemônica até então. A câmera passa a ser vista como um engenho capaz de converter o espaço em tempo e vice-versa. (CARRIÈRE, 1995, p.19). A linguagem cinematográfica passa, portanto, a ser manipulada de maneiras diferentes para organizar a narrativa na criação de sensações e percepções, inaugurando temporalidades artificiais.

O autor dá exemplos de como a manipulação do tempo na narrativa pode ser efetuada num filme:

Em *A bela da tarde (Belle de jour)*, de 1966, Luis Buñuel interrompeu, de forma repentina, uma cena em que Catherine Deneuve sobe a escada numa casa desconhecida, para mostrar uma cena em que aparece uma menina. Ele fez esse corte sem nenhuma mudança perceptível na imagem, sem nenhum tipo de sinal (oscilação, enevoamento, escurecimento, passagem da cor para o preto e branco) que nos avisasse – como teria sido o caso, trinta anos antes – que estávamos saindo da vertente principal da história. [...] essa menina é a própria Séverine (o personagem interpretado por Catherine Deneuve), quando criança. (CARRIÈRE, 1995, p.20)

No texto acima, o autor aponta para algumas das técnicas utilizadas pela linguagem cinematográfica para produção de deslocamento temporal na narrativa: tipos de planos diferentes, *flashbacks*, densidades de luz, movimentos de câmera



e, a última delas, o corte seco, repentino. A evolução da linguagem cinematográfica da montagem foi rápida e extensa ao longo dos anos e se tornou parte essencial da nossa forma de pensar e de sentir o mundo (CARRIÈRE, 1995, p. 31).

Para Carrière (1995, p.107), sem se aproximar dos nanossegundos dos cientistas, que são frações de tempo não apenas imperceptíveis, mas efetivamente imagináveis, a montagem cinematográfica possibilita uma relação altamente refinada com tempo. Um segundo de filme é composto por vinte e quatro quadros e, não raro, apenas um desses quadros (a vigésima-quarta parte de um segundo) pode mudar a cena e alterar a narrativa em questão. Neste momento, o cinema se comporta como um mágico que utiliza o equipamento para proporcionar temporalidades diversas, capaz de jogar com o tempo de variadas formas.

Sem dúvida isto se aplica ao *flashback*, essa técnica de narrativa maravilhosamente cinematográfica muito em voga nos anos 40. Ele primeiro nos mostra algo, alegre ou triste, acontecendo no presente, e depois nos joga de volta ao passado para procurar as origens dessa ação – como se remássemos de volta contra a corrente num rio causal –, antes de nos devolver ao fim da história que o filme está contando. O tempo é, desta forma, verdadeiramente negado. É possível, de fato, voltar. Contrariando o que dizem os filósofos, o rio passa duas vezes, sim. Uma hora e meia depois nós nos encontramos no nosso ponto de partida, que agora é o nosso destino. Fecha-se um círculo no tempo, tempo este que foi virtualmente preservado, como que imune ao envelhecimento natural. (CARRIÈRE, 1995, p.123)

A capacidade de alongar o tempo através da câmera lenta, ou de adiantá-lo e acelerá-lo através de uma alternância abrupta das cenas, capacita a montagem cinematográfica a alterar nossas sensações e percepções temporais. A ação física, cotidiana, de ritmo e duração familiares cede à ação dramática dos atores e à montagem dos quadros.

A ficção elimina o tempo real, acontecimentos que na vida real teriam ocupado meses são compactados em minutos: “[...] em cinema não existe ação – (o cinema) ele próprio um tempo-dentro-de-um-tempo – que possa ser medida em relação à (chamada) realidade” (CARRIÈRE, 1995, p.120). Tudo o que estamos

vendo – ou, graças à montagem, não vendo – é uma multidão de minúsculos subterfúgios em meio ao que parece ser a realidade, que criam um novo tipo de temporalidade.

De acordo com Bettetini (1985, p.29-30), o filme se manifesta num discurso que pode falar do tempo, que se realiza num tempo e que impõe um tempo à sua fruição. A potencialidade temporal do discurso fílmico é imanente à um texto que permite o contato frutivo com seu significado e com sua expressividade somente através da atuação temporal da narrativa. Para o autor, o cinema, com seus aparatos, produz tempo além de produzir sentido; não se limita a produzir uma temporalidade simbólica, dado que significa e expressa através de uma temporalidade concreta própria: produz tempo e significação através do tempo. O filme organiza diferentes espacialidades numa dimensão temporal através da qual se verifica a fruição da obra.

O tempo é, ainda segundo o autor, a matéria da expressão cinematográfica porque sua narrativa se organiza de tal modo que sua estruturação não está desligada da definição de seu conteúdo. O tempo do filme em si é formado, discursivo e pensado; é, obviamente, substância em si da expressão. Uma substância que não somente se forma no tempo, mas que produz a forma de seu tempo.

Entre o tempo do filme e o do espectador não há nenhum vazio operável, nenhum distanciamento; a encenação do telespectador se produz no tempo que o filme impõe. Todos os objetos estão ausentes durante a projeção fílmica, ou seja, o tempo está presente, na sua condição não manipulável pelo espectador, na sua concretização de experiência que o espectador deve viver para poder acessar o âmbito da significação do filme (BETTETINI, 1984, p.30-31).

O filme não é somente o relógio de uma história ou o metrônomo de diferentes ações: ele produz tempo concreto, é a atualização de uma temporalidade obtida através da presentificação de diferentes durações captadas numa única duração poética (BETTETINI, 1984, p.31).

O tempo fílmico não é um objeto de contemplação, como o é o de qualquer relato escrito ou qualquer texto literário. A contemplação implica por si sair um distanciamento, uma separação entre o tempo do leitor e o tempo do relato. No cinema, é impossível contemplar o tempo fílmico com certo distanciamento: o espectador o vive como experiência, vive o tempo da narrativa em exibição. A temporalidade propiciada pelo aparato cinematográfico apresenta um estímulo constante e articulado junto ao espectador, um poderoso ativador psíquico. Bettetini (1984, p.33) ressalta: “Na fruição cinematográfica os tempos do desenvolvimento narrativo condicionam e produzem os tempos do espectador”.

### **2.3 Walter Benjamin, cidade, cinema e percepção temporal**

Os novos estilos de vida no meio urbano, ligadas às concentrações de grandes grupos de pessoas nos centros industriais, modificarão não somente as relações sociais, como o modo de perceber dos indivíduos. (Di FELICE, 2009, p.128).

Simmel (1973, p.14) indica que a especialização funcional do homem e de seu trabalho pela industrialização trouxe a base psicológica do tipo metropolitano: resistente a nivelamentos e uniformização, individualista e com uma base psicológica na extrema intensificação dos estímulos nervosos. A vida psíquica na metrópole está baseada no intelecto, requerido para atender à precisão minuciosa da forma de vida exigida como elemento de sobrevivência na metrópole, e promoveu uma estruturada de grande impessoalidade. O autor elege a atitude *blasé* como representativa desse extremo intelectualismo e pressão:

A atitude *blasé* resulta em primeiro lugar dos estímulos contrastantes que, em rápidas mudanças e compressão concentradas, são impostos aos nervos. Disto também parece originalmente jorrar a intensificação da intelectualidade metropolitana. Portanto, as pessoas estúpidas, que não têm existência intelectual, não são exatamente *blasé*. Uma vida em perseguição desregrada ao prazer torna uma pessoa *blasé* porque agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente cessam completamente de reagir. (SIMMEL, 1973, p.16)

Dessa maneira, o indivíduo moderno se torna incapaz de reagir às novas sensações com a energia necessária, dado que está sujeito às mais diversas e bruscas mudanças no seu dia-a-dia. Conforme o autor, na atitude *blasé* os nervos encontram a recusa a reagir aos múltiplos estímulos, tornando-se esta uma última possibilidade de acomodar-se ao conteúdo e à forma da vida metropolitana (SIMMEL, 1973, p.17). A autopreservação dos indivíduos nessas condições também atinge extremos. O comportamento social frente à metrópole leva a uma atitude mental denominada “reserva”, que faz com que o indivíduo restrinja suas relações com os demais como modo de proteger-se:

Se houvesse, em resposta aos contínuos contatos externos com inúmeras pessoas, tantas reações interiores (quanto contatos) [...] a pessoa ficaria completamente atomizada internamente e chegaria a um estado psíquico inimaginável. Em parte esse fato psicológico, em parte o direito a desconfiar que os homens têm em face dos elementos superficiais da vida metropolitana, tornam necessária nossa reserva. (SIMMEL, 1973, p.17)

Essa reserva se reverte em um maior distanciamento entre os indivíduos que, mesmo em meio à multidão metropolitana, tem uma sensação de solidão, pois, embora a proximidade física aumente significativamente, aumenta também o individualismo e o isolamento que se nutrem da relação quantitativa da metrópole (SIMMEL, 1973, p.24).

A grande cidade oferece ao indivíduo formas de circulação diferentes daquelas encontradas nas pequenas cidades. Com seus sistemas de transporte desenvolvidos e integrados, o indivíduo se movimenta pela cidade e estabelece com ela novas relações, que lhe implicam novos modos de percepções espaciais e temporais. Simmel (1973, p.12) efetua uma comparação entre a cidade pequena e a metrópole: em lugar das impressões cotidianas duradouras e que assumem um curso regular e habitual, o indivíduo na metrópole encontra uma rápida convergência de imagens que mudam em todo momento, tornando as impressões descontínuas, inesperadas e súbitas. As condições psicológicas criadas pela metrópole aparecem caracterizadas por um ritmo acelerado:

Com cada atravessar de rua, como o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade faz um contraste profundo com a vida de cidade pequena e a vida rural. No que se refere aos fundamentos sensoriais da vida psíquica. (SIMMEL, 1973, p.12)

Sobre esse aspecto, Canevacci (2004, p.108) aponta para aquilo que descreve como a arqueologia do choque na percepção urbana, observada por Walter Benjamin. Essa arqueologia se constitui numa tendência à acentuação dos movimentos por impulsos que engloba todo o sistema perceptivo do cidadão, resultante da multiplicação dos choques, dos estímulos:

O mover-se através do tráfego implicava uma série de choques e de colisões para cada indivíduo. Nos cruzamentos perigosos, inervações fazem-no estremecer em rápidas sequências, como descargas de uma bateria. Baudelaire fala do homem que mergulha como em um tanque de energia elétrica. E logo depois, descrevendo a experiência do choque, ele chama esse homem de 'um caleidoscópio dotado de consciência'. Se, em Poe, os passantes lançam olhares ainda aparentemente despropositados em todas as direções, os pedestres modernos são obrigados a fazê-lo para se orientar pelos sinais de trânsito. A técnica submeteu, assim, o sistema sensorial a um treinamento de natureza complexa. (BENJAMIN, 1989, p.125)

As mudanças engendradas pela chamada modernidade foram extensivamente abordadas por Benjamin. Dentre elas, a temporalidade, acelerada por um contínuo processo de mecanização refletido no aumento da fluidez e na intensificação das relações e da circulação em territórios metropolitanos, teve especial atenção. O autor debruçou-se sobre a cidade de Paris, palco dessas mudanças, em sua reflexão sobre a introdução dos novos espaços e tempos.

Paris, considerada a capital do século XIX, tornou-se símbolo da modernidade por representar o próprio ideário moderno em sua estrutura. A velha Paris sofreu uma ampla reforma urbanística entre os anos de 1853 a 1869 para atender às necessidades do novo modo de vida industrial, caracterizado pela produção mecanizada, que impactou a forma de organização social, tornando-a urbana (MACHADO, 2008, p.26-18).

Os terrenos periféricos foram urbanizados, novas ruas foram abertas nos bairros velhos, vários destes foram destruídos, muitos edifícios foram reconstruídos: uma rede complexa de ruas largas e retilíneas que formavam um sistema de comunicação coerente entre os principais centros da vida urbana e as estações ferroviárias foi sobreposta à velha Paris (BENEVOLO, 1976, p.98)

As novas grandes vias facilitaram a circulação pela cidade, intensificando uma circulação que se mostra como reflexo da industrialização. A reforma da cidade mostrou-se ligada à lógica do desenvolvimento técnico que marcou a modernidade. O novo modo de vida resultado da reforma de Paris provocou mudanças que foram além:

Os usuários dessa “nova cidade” tiveram que dela se (re) apropriar, ainda que pudessem não se dar conta disso. Um novo modo de vida foi implantado com a reforma, transformando Paris na *capital do século XIX*. [...] a aplicação urbanística de um ideário de progresso no qual se destrói o antigo para erigir o novo foi, entretanto, marco concreto e uma nova relação dos cidadãos com a cidade. Com o aumento da fluidez, ocorreu também uma intensificação na celeridade da circulação, o que modificou a relação dos metropolitanos com o tempo. (MACHADO, 2008, p.34)

Nas novas configurações da cidade de Paris, a busca pelo novo e pela moda está presente nos bulevares: enquanto uma burguesia emergente saía às ruas em busca do consumo, as massas eram expulsas para a periferia. Neste contexto surgem as galerias, verdadeiros centros de comércio de luxo que se tornam destino para distração e consumo:

As galerias são centros comerciais de mercadorias de luxo. Em sua decoração, a arte põe-se a serviço do comerciante. Os contemporâneos não se cansam de admirá-las. Por longo tempo continuaram a ser um local de atração para os forasteiros. (BENJAMIN, 1985, p.31)

É neste contexto que aparece o *flâneur*, o indivíduo que perambula pela cidade e pelas galerias, porém num ritmo diferente daquele das massas ou da burguesia e que vê a cidade com outros olhos:

[...] o olhar do estranhamento. É (este) o olhar do *flâneur*, cuja forma de vida envolve um halo reconciliador à desconsolada forma de vida vindoura do homem da cidade grande. O *flâneur* ainda está no limiar tanto da cidade grande quanto da classe burguesa. Nenhuma delas ainda o subjogou. Em nenhuma delas ele se sente em casa. Ele busca o seu asilo na multidão. [...] A multidão é o véu através do qual a cidade costumeira acena ao *flâneur* enquanto fantasmagoria. (BENJAMIN, 1985, p.39)

O *flâneur* sente-se em casa transitando pelas ruas, que se tornam seu ambiente. A *flânerie* alcança sua relevância quando do surgimento das passagens. As passagens se constituíam de vias cobertas de vidro e revestidas de mármore por dentro de um conglomerado de casas. De cada lado das vias, que recebiam luz do alto, dispunham-se diversas lojas comerciais elitizadas. As passagens representavam uma invenção de luxo moderna e, cada uma delas formava um mundo em miniatura. De acordo com Benjamin (1985, p.66-67):

A passagem ocupa uma posição intermediária entre a rua e o interior de uma residência. [...] A rua se torna moradia para o *flâneur*, que está tão em casa entre as fachadas das casas quanto o burguês entre suas quatro paredes. As reluzentes placas esmaltadas das firmas são, para ele, uma decoração de parede tão boa – ou até melhor – quanto para o burguês uma pintura a óleo no salão; paredes são o púlpito em que ele apóia o seu caderninho de notas; bancas de jornal são as suas bibliotecas e os terraços dos cafés são as sacadas de onde, após cumprido o trabalho, ele contempla a sua casa.

Os paradigmas modernos aparecem, portanto, estampados na cidade: a incessante valorização e busca pelo novo – empiricamente demonstrada na sobreposição de uma nova cidade à velha Paris –, o futuro enquanto tempo forte e que acaba por transformar o tempo presente num futuro presentificado, se soma às novas formas de sociabilidade características da metrópole moderna, cujos cidadãos se isolam cada vez mais e possuem relações cada vez mais efêmeras.

Além disso, a fundamentação moderna do espaço e do tempo se caracteriza pela espacialização do tempo: se o espaço é um contínuo simultâneo, o tempo é um contínuo sucessivo. Dessa maneira, dentro de uma idéia de progressão linear

contínua, tradição e passado são confundidos, fazendo com que ambos sejam rejeitados no presente e desqualificando a rememoração como fonte de conhecimento e de experiência (MATOS, 2001, p.91).

Se, para Benjamin, a superestrutura da sociedade de massa é a uniformização do tempo, do gosto e do pensamento é porque a contemporaneidade está desterrada não de uma tradição, mas de qualquer tradição. (MATOS, 2001, p. 92)

A ênfase no futuro e a conseqüente perda de um vínculo com o outro, com esse passado e com essa tradição, cada vez mais relegados ao esquecimento e tidos como obsoletos, reforçam a perda da experiência, cuja transmissão era, para Benjamin, o elemento central capaz de dotar o presente de sentido.

A temporalidade moderna da aceleração rumo ao futuro, ao novo, que atua em detrimento da tradição e do passado, é parte fundamental para discussão de Benjamin. Isso porque a temporalidade desempenha um papel essencial em toda a obra do autor, para quem as referências do passado e os laços que nos unem às tradições são extremamente importantes. A transmissão da experiência, a tradição, é para o autor imprescindível: a tradição representava o elo por meio do qual as gerações passadas orientavam, aconselhavam e transmitiam ensinamentos às gerações presentes.

Somente por meio da rememoração do passado é que se pode ligar a memória às dimensões desse passado, evocá-lo para torná-lo transmissível e dotar de sentido a realidade, para que a profundidade da existência humana não seja perdida: “a memória retém o passado em sua contingência, insere as experiências no tempo e no espaço, contrapondo-se à simples continuidade temporal eterna (moderna)” (MATOS, 2001, p.91).

Na perspectiva Benjaminiana, emoldurada no motivo judaico e teológico da rememoração e redenção messiânica, a humanidade deve conciliar-se, não somente em relação ao futuro, mas principalmente em relação ao passado. A redenção caracteriza-se pela realização do que poderia ter sido no passado, mas não foi, pressupõe a reparação e do abandono e da desolação do passado: “a



redenção do passado é simplesmente essa realização e essa reparação, de acordo com a imagem de felicidade de cada indivíduo e de cada geração” (LOWY, 2005, p.48).

A relação entre presente e passado não é unilateral para o autor: num processo eminentemente dialético, o presente ilumina o passado, e o passado iluminado torna-se uma força no presente, dado que estimula um olhar crítico voltado para a história – uma história evolucionista baseada nos pressupostos modernos da racionalidade, progresso e do futuro como valor essencial. A rememoração apresenta-se, portanto, como fator essencial para dar significado ao presente – tomada de consciência dos acontecimentos e injustiças passados – e ajuda na construção de um futuro que não seja baseado na racionalidade histórica, mas sim na experiência.

Segundo Matos (1998, p.9), passagens e paisagens condensam os pensamentos de Benjamin sobre o espaço e o tempo, além da fisionomia de uma época e de uma cidade. Benjamin identifica a cidade como elemento capaz de despertar recordações e viagens, modos peculiares de reaver experiências antigas. Retirada da metodologia de Marcel Proust, a perspectiva do despertar é, para Benjamin, o meio pelo qual se passa do sonho do Período Oitocentista, caracterizado por uma sociedade dividida em classes, à consciência do Período Novecentista, onde existe a possibilidade de instauração da nova sociedade liberada.

De acordo com Peixoto (1993, p.237), Benjamin foi um dos primeiros a descobrir os mistérios das passagens: elas eram corredores que levavam o *flâneur* para “outros lugares e tempos”:

A luz das lâmpadas de gás, o reflexo dos espelhos e o impacto das mercadorias expostas nas vitrines confundiam interior e exterior, o antigo e o moderno. Nelas o caminhante transitava através de lugares exóticos e épocas há muito passadas. (1993, p.237)

As passagens se colocam, portanto, como capazes de introduzir outros tempos e espaços, conduzindo o *flâneur* através de outras experiências das dimensões, entre passado e presente, entre próximo e longínquo. O desenraizamento e a perda da memória da cidade e de seus moradores podem, no entanto, se transformar em narrativa poética, em recordação, quando desse duplo “desterro” pode-se narrar uma história ou fazer uma história – estabelecer um diálogo entre presente e passado a partir de elementos aparentemente secundários perdidos na cidade.

O *flâneur* é capaz de operar essa narrativa por manter dela algo de perturbador do passado face ao torpor do presente: ele mantém o presente como labirinto e não como o espaço contínuo simultâneo da modernidade. O *flâneur* se perde na cidade e, desse modo, é capaz de encontrar outros tempos – o labirinto representa um presente repleto de ligações com o passado, que nada tem a ver com a linha reta da temporalidade moderna, do presente vazio e desvinculado que os paradigmas modernos traçam.

Logo, se o seu espaço não é um contínuo simultâneo, o tempo deixa de ser um contínuo sucessivo: a narrativa do *flâneur* quebra a sequência linear moderna para transitar por outros tempos. Essa desestabilização do moderno por meio do resgate do passado é ilustrada por Matos (2001, p.27):

Para Benjamin, no mais profano, numa cidade, Paris, o passado sobrevive, realizando “o antigo sonho da humanidade – o labirinto”. “Perdendo-se” no labirinto das ruas e da multidão [...] faz vacilar a modernidade quando desestabiliza o moderno e sua crença no progresso. [...] o narrador, como o *flâneur*, desprivatizam o tempo imposto pela mercadoria, pelo consumo de massa, pela lógica da dominação, pelo princípio da indiferença que regem a troca mercantil e a livre circulação do capital [...] captam instantâneos fotográficos do presente pelos quais realizam uma “viagem interior”. A viagem é como a narrativa poética: “iniciação à suprema arte de viver”. Ato mágico e místico de apropriação do passado [...].

O passado pode, portanto, ser deslocado da dimensão do esquecimento para uma redenção do presente, possibilitando uma abertura na temporalidade

moderna. A articulação do passado deve ocorrer *no* e *a partir* do presente, desse passado devem ser recuperadas reminiscências e lacunas que ficaram em aberto, fragmentos.

Para Benjamin, é por meio do surgimento da imagem do passado que este se deixa fixar – não se trata de uma imagem eterna ou de uma imagem do passado como ele realmente foi – mas uma imagem dialética, veloz, que num momento relampeja no presente – e, tal como um relâmpago desaparece rapidamente. Missac esclarece que esse se trata de “um passado que revela a imagem daquilo que foi diversas vezes um presente muito próximo de se desgarrar de um tempo inerte, passivo, e de fornecer o modelo de uma reviravolta criadora” (1998, p.137)

A este instante se refere uma temporalidade que vem da idéia de *kairós*, ou presença de espírito, da qual Benjamin trata em suas teses sobre a história. *Kairós* seria, portanto, um instante que, embora anteriormente oportuno, não proveu o caminho e que agora encontra tal caminho como iluminação:

*Kairós* é a denominação de uma temporalidade capaz de captar o momento oportuno do engajamento em uma determinada ação: entre o “ainda não” e o “nunca mais” há uma “dialética”, dialética entre nostalgia e esperança, astúcia e rapidez de golpe de vista. Tal como o duplo sentido de *Einbahnstrasse* – rua de mão única e contramão –, onde se reconhece mudança de paisagem dependendo da direção escolhida, há um duplo sentido de *tempo*. Transitório e disruptor, o tempo é móvel, inconstante, vário. (MATOS, 1998, p.11)

Como conteúdo do passado que aparece no presente – registro de uma temporalidade não linear – essa imagem, na qual o novo se entrelaça com o velho e que está presente na consciência coletiva é capaz de efetuar a libertação, de salvar as esperanças passadas, de trazer novamente à tona a experiência, de saber conferir significação e eficácia ao presente: somente por meio do passado é que o presente se torna futuro. “A imagem do passado, devidamente retratado, seria, mais do que o germe ou o modelo, uma matriz do futuro” (MISSAC, 1998, p.140).

Neste sentido, a cidade é o espaço de um “futuro anterior”: l’Eingedenken, a rememoração ou a recordação distinguem-se da “reminiscência grega e tornam a memória ativa, criadora. O lugar de sua realização é o *instante*, ‘pleno de fertilidade’, vivificado por um salto no passado que anuncia um futuro como virtualidade que marca uma novidade radical. (MATOS, 1998, p.10).

Portanto, as passagens, o *flâneur*, a fotografia e o cinema, contêm um elemento de redenção do qual podem ser “despertados” para encontrar experiências da “pré-história” e, dessa maneira, construir um futuro menos vazio. A experiência se alia à idéia de viagem, uma mudança de lugar, um deslocamento entre lugares distantes – com o que se insinua a ação do tempo – que se constitui de desvios, feridas, acidentes e descontinuidades (MATOS, 2001, p.21). Nesses desvios e descontinuidades o acaso é fator importante, por meio dele o *flâneur* se depara com outros espaços e tempos.

Em sua relação com a cidade, “A deambulação do *flâneur* é já ‘magia propiciatória’” (MATOS, 2001, p.21). Benjamin afirma que a cidade é a realização do sonho do labirinto e que o *flâneur* percorre essa realidade. O autor destaca a cidade como propiciadora de uma temporalidade alternativa à moderna, da qual o *flâneur* toma parte:

Os elementos temporais mais heterogêneos se encontram, portanto, na cidade, lado a lado. Quando, saindo de um prédio do século XVII, entramos em outro do século XVI, precipitamo-nos numa vertente do tempo; se logo ao lado está uma igreja da época do gótico, atingimos o abismo; se a alguns passos à frente nos achamos numa rua dos anos básicos (da revolução industrial na Alemanha)...subimos a rampa do tempo. Quem entra numa cidade, sente-se como numa tessitura de sonhos, onde o evento de hoje se junta ao mais remoto. Um prédio se associa a outro, independentes das camadas de tempo às quais pertencem; assim surge a rua. E adiante, no que essa rua, seja ela do período de Goethe, desemboca noutra, seja esta do período do imperador Guilherme, surge o bairro...Os pontos culminantes da cidade são suas praças, onde desembocam radialmente muitas ruas, mas também as correntes de sua história. Mal acorrem e já são cercadas; as bordas das praça são as margens, de modo que já a forma exterior da praça orienta sobre a história que nela se passa...Coisas que, eventos políticos, mal, ou nem, chegam a se expressar, se desenrolam nas cidades, n um instrumento finíssimo e, malgrado seu peso de pedra, sensível como uma harpa eólica

às vivas oscilações atmosféricas da história. (BENJAMIN, 1989, p. 209).

O diálogo proposto por Benjamin com o passado, com a memória humana, não deve ser visto como uma simples tentativa saudosista de reviver esse passado, mas como um processo dialético. Esse poder do labirinto e da imagem dialética capaz de levar a experimentações temporais diversas aparece também no cinema.

A respeito disso, W. Benjamin relaciona a experiência do espectador de cinema com as prestações perceptivas necessárias a um indivíduo que anda no meio do trânsito de uma grande cidade. Como no cinema, a rápida sequência das imagens nos torna espectadores do “filme” da cidade que se manifesta perante nossos olhares como fluxos contínuos de imagens. Como o cinema, também a cidade é feita de imagens quebradas e em sequência: mal se forma uma cena, logo é substituída por outra, à qual o olho e a mente do espectador têm de se adaptar novamente. (Di FELICE, 2008, p.129)

O mesmo caráter labiríntico da cidade é, portanto, identificado na narrativa cinematográfica. Carrière (1995, p.21) ressalta que a expressão cinematográfica vive de memórias “uma fonte de conhecimentos, pública ou privada, que brilha com maior intensidade para alguns e com menor para outros”. Dessa maneira, o autor aponta para a capacidade da linguagem cinematográfica de provocar a rememoração ou a lembrança por meio da memória das imagens que habitam um denso labirinto narrativo. O cinema, portanto, vive dessas memórias que podem ser partilhadas por diversos povos, independente da língua que falam.

O aparato tecnológico do cinema surge, portanto, assim como a própria cidade, como alternativa à temporalidade linear moderna, possibilitando a experimentação de novas temporalidades. Walter Benjamin, numa de suas célebres assertivas em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* aponta para o cinema como uma tecnologia revolucionária:

Nossos cafés e nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus

décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância. O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso como a câmera lenta. (BENJAMIN, 1994, p.189)

O cinema foi capaz de produzir mudanças irrevogáveis nas nossas experiências espaciais e temporais. Benjamin identificou no aparato cinematográfico essa capacidade de proporcionar ao espectador uma relação temporal que supera aquela do futuro presentificado moderno. O filme mantém com o tempo uma relação particular e muito próxima dos pontos de vista de Benjamin:

Trata-se de um tempo que não é abstrato, homogêneo, vazio como aquele que serve de moldura para uma certa concepção de história (tempo moderno). Estamos diante de um tempo (no filme) de que é necessário tratar ativamente e até mesmo com brutalidade: reviravolta, interrupções, fragmentação serão mais de uma vez, e de uma forma ainda mais radical, os impulsos de uma atitude feita de fascinação [...] (MISSAC, 1998, p.124)

Para Benjamin, a especificidade da obra cinematográfica estava em esta se adequar estritamente à sua própria duração. Dessa maneira, ela se opõe a todos os outros modos de expressão que existiam, tais como as artes plásticas – que se instalavam unicamente de maneira estática no espaço –, as obras da escrita, da dança e da música cujas composições dependiam da duração. Ou seja, essas obras estavam sujeitas e dependentes de um encadeamento, de uma ordem temporal diacrônica, em especial a música, logo, irreversíveis como o tempo moderno.

A relação do cinema com o tempo, para o autor, é mais rica porque o cinema pode, graças à máquina e “de um modo um pouco mais do que puramente simbólico”, romper com a sujeição à irreversibilidade do tempo e “remodelar a figura que a obra dá do tempo” (MISSAC, 1998, p.126). O cinema se mostra com uma caixa de mágicas onde o espaço é transportado e os tempos misturados, embaralhados e mesclados na formação de um tempo outro. Além disso, a estrutura dialética do filme apontada por Benjamin também enriquece essa

relação. A fórmula que exprime essa estrutura em função do aspecto técnico do filme é dada pelas imagens descontínuas que se dissolvem numa sequência.

Essa consequência do caráter entrecortado, descontínuo do cinema tem como fundo essencial a fotografia. A referência Benjaminiana à fotografia fala de um tempo fugidio, inacessível, aurático e estático, que não evoca nenhuma mobilidade. O cinema rejeita a satisfação à foto de ser contemplada, a imobilidade: nele, ela é reduzida à sua expressão mais fugitiva, ao seu mínimo índice temporal, a imagem desaparecerá para sempre, se apaga na imagem que vem em seguida e que dela se difere. Mas uma sorte menos funesta e exaltada é reservada à imagem que nasce e desaparece na duração do filme:

Ela seria substituída pela imagem seguinte, mas não teria a menor idéia de como seria a sua sucessora, apesar de anunciá-la e contê-la, numa pequena mudança, numa fração de quase um segundo. De fato, nunca existiu mais do que no cinema e antes dele, e nunca poderá, acreditamos, existir depois dele, um modelo mais perfeito do processo dialético ou um exemplo tão concreto de uma negação que se torna construtiva. (MISSAC, 1998, p.127)

O cinema sucede a fotografia ao dar-lhe movimento, ele herda seus “poderes” e os transforma em função positiva. A aproximação, senão a identificação, do tempo histórico com a dialética é que proporciona uma primeira garantia contra a passividade e o otimismo desse tempo histórico, permitindo que haja irrupções nesse tempo capazes de quebrar seu continuum, ou seja, promover uma ruptura numa continuidade enganosa. A função da dialética aparece em Benjamin como a de saber conferir significação e eficácia ao presente: “Um presente que não é mais apenas do conhecimento [...] mas muito mais o de uma ação que sabe se alimentar no passado” (MISSAC, 1998, p.137).

Benjamin permitiu que no cinema fosse visto um caso concreto da realização do processo dialético: no domínio da história e de um tempo vazio, a realização de uma síntese entre presente e passado no momento presente “como uma citação, um trocadilho que confunde a citação literária e a citação da ordem do dia de um comandante de unidade militar” (MISSAC, 1998, p.143).

A dialética cinematográfica se dá na capacidade do filme de propiciar uma suspensão senão definitiva da história, do tempo que corre homogêneo, ao menos um hiato, uma pausa no tempo irreversível, pausa que permite o salto indispensável de quantidade em qualidade. Longe de se tratar de um repouso calmo, trata-se de um processo dialético de tensão entre dois contrários, o passado e o presente que corre incansavelmente para o futuro.

A imagem dialética aparece no ponto em que o pensamento pára, numa constelação saturada de tensões, e através de um processo de desfamiliarização daquilo que é costumeiro se chega a uma superação lógica e empírica, desenvolvendo uma capacidade segundo a qual tudo que nos parece familiar, costumeiro e óbvio é recebido, analisado e sistematizado como se fosse vivido pela primeira vez – colocar e colocar-se fora do lugar comum (CANEVACCI, 2004, p.105). Para Benjamin, o cinema interroga sobre a sobrevivência de uma época dentro de outra época, um estranhamento diante daquilo que no tempo resiste ao poder destruidor do tempo moderno e caminha em sentido contrário.

O aparato cinematográfico ocupa lugar essencial no tratamento do tempo, fator que se evidencia desde seu surgimento e recepção. O fenômeno então chamado de reviravolta foi de extrema importância para a abordagem de Benjamin sobre o espaço e o tempo. Por meio da linguagem cinematográfica da montagem, os episódios de um filme se desenrolavam às avessas, ou seja, de forma não diacrônica.

O tempo passa por tratamentos diversos, tais como o *flash-back*, fragmentações que possuem efeitos fora do domínio da pura técnica: propiciam o hiato dialético: em sintonia com Benjamin, Carrière afirma que “[...] o cinema faz um jogo manhoso com o grande mestre (o tempo). Marca as cartas, blefa. A pausa que ele propõe [...] nos força a acordar” (1995, p.140). Por meio de sua linguagem inovadora, o cinema permite a construção narrativa não-diacrônica comum aquela do *flâneur*. Por sua duração que significa em si mesma, esta tecnologia comunicativa surge como forma de despertar da passividade da contemplação estática no tempo da fotografia e como forma de irromper no tempo que corre sem olhar para trás outras temporalidades.



## 2.4 Historicidade linear em crise

Para o Vattimo (2007, p.IX), a chamada pós-modernidade significa estar num momento posterior com relação à modernidade, não no sentido de representar uma novidade na história, o que somente reforçaria a noção moderna desta, mas no sentido de reconhecer que mudanças radicais nas condições de existência e pensamento indicam uma pós-modernidade, dado que se diferenciam das características gerais da modernidade.

Neste sentido o pós-moderno se caracteriza pela dissolução da própria categoria do novo, como experiência de fim da história mais do que como a apresentação de uma etapa diferente da própria história.

O que, ao contrário, caracteriza o fim da história na experiência pós-moderna é que, enquanto na teoria a noção de historicidade se torna cada vez mais problemática, na prática historiográfica e em sua autoconsciência metodológica a idéia de uma história como processo unitário se dissolve, instaurando-se, na existência concreta, condições efetivas (não apenas na ameaça da catástrofe atômica, mas também e sobretudo a técnica e o sistema da informação) que lhe conferem uma espécie de imobilidade realmente a-histórica. (VATTIMO, 2007, p.XI)

Na contínua renovação da história progressista, diacrônica, o progresso se torna rotina, a renovação, a novidade, já não tem nada de novo e é requerida somente para a pura e simples sobrevivência do sistema: a novidade não nada de revolucionário e perturbador, ela se torna o que permite que as coisas sigam do mesmo modo.

Flusser afirma que “a história é antinatural enquanto represa de informações novas” (1983, p.57), e que tais informações acabarão esquecidas. A comunicação, segundo o autor, possui dois aspectos diferentes: aquele produtivo de informação e aquele cumulativo. A produção de novas informações se dá mediante sínteses de informações já disponíveis, por meio do diálogo. Da mesma maneira, a acumulação de informações se dá graças às transmissões de

informação rumo a memórias onde estas serão depositadas, por meio do discurso. Logo, a sociedade humana se revela essencialmente comunicativa, onde discursos e diálogos interagem dinamicamente: essa consiste a dinâmica da história.

A história, segundo Flusser (1983, p.59), pode ser vista enquanto um jogo comunicativo que se utiliza de discursos e diálogo como estratégias. O propósito dessas estratégias é o de produzir e acumular informações novas: história. A história ocidental tem como característica o predomínio dos discursos sobre os diálogos, e, segundo o autor, é a causa da decomposição do tecido social. O discurso piramidal forma a base comunicológica da história do ocidente:

Consiste ele (discurso piramidal) na introdução de *relais* hierarquicamente organizados entre o emissor e os receptores. O primeiro exemplo de pirâmide é o reino sacerdotal. Nele as mensagens partem de um “autor” inacessível (um Deus), e passam por “autoridades”, *relais* cuja função é de manterem o acesso ao emissor para os receptores. [...] A desvantagem de tal estratégia comunicativa é que torna difícil o diálogo. A estratégia é boa para o armazenamento de informações, mas má para a elaboração de informações novas. (FLUSSER, 1983, p.60)

O ideal do progresso se torna vazio, tendo como valor final realizar condições em que sempre seja possível um novo progresso: “Suprimindo, porém, o ‘para onde’, a secularização se torna também dissolução da própria noção de progresso – precisamente aquela que sucede na cultura entre os séculos XIX e XX” (VATTIMO, 2007, p.XIII).

Desta maneira, o pensamento pós-moderno não possui uma filosofia da história e essa ausência é acompanhada pelo que se pode chamar de uma verdadeira dissolução da história na prática atual e na consciência metodológica da historiografia. Uma dissolução que significa antes de tudo uma ruptura da unidade e não o fim puro e simples da história: “Percebeu-se que a história dos eventos – políticos, militares, dos grandes movimentos das idéias – é apenas uma história entre outras [...] a história é muito mais uma ‘estória’, um relato” (VATTIMO, 2007, p.XIV).

Segundo o autor, essa dissolução da história é provavelmente a característica que distingue de modo mais nítido a história contemporânea daquela moderna. É justamente na contemporaneidade, época em que o aperfeiçoamento dos instrumentos de coleta e transmissão de informações aconteceu e que seria possível realizar uma história universal, que esta última se tornou impossível. O mundo contemporâneo da mídia disseminada por todo o planeta corresponde também ao mundo em que os centros produtores de história se multiplicam, ou seja, potências capazes de recolher e transmitir as informações e suas próprias histórias.

No pensamento moderno, a condição para que a história seja concebida como realização progressiva do homem é a de que esta história possa ser vista como um processo unitário: “Só se existe a história é que se pode falar de progresso” (VATTIMO, 1992, p.8). Segundo o autor, é neste ponto que se pode declarar o fim da modernidade, quando já não é possível falar de história como qualquer coisa de unitário. Essa visão teria como pressuposto a existência de um centro em torno do qual os acontecimentos são recolhidos e ordenados. A história como curso unitário seria a representação do passado construída pelos grupos e classes dominantes.

De fato, que se transmite do passado? Nem tudo o que aconteceu, mas apenas aquilo que parece relevante [...] Assim, aquilo de que fala a história são as vicissitudes da gente que conta, dos nobres, dos soberanos, ou da burguesia quando se torna classe de poder: mas os pobres, ou os aspectos da vida que são considerados <<baixos>>, não <<fazem história>>. (VATTIMO, 1992, p.9)

O que se pensava dirigir o curso dos acontecimentos na modernidade era representado do ponto de vista de um ideal do homem: a realização da civilização, ou seja, do homem europeu moderno. Segundo Barille (2008, p.213), com o desenvolvimento do capitalismo, o tempo irreversível foi unificado em escala mundial. A concepção de uma história universal só é possível porque o mundo inteiro encontra-se sob o desenvolvimento de um tempo único, irreversível. A experiência moderna de viver na história, sentindo-se como

momento condicionado e sustentado por um curso unitário dos eventos se torna inviável em condições de maior sofisticação das tecnologias comunicativas. De acordo com Vattimo:

A história contemporânea, deste ponto de vista, não é apenas a que diz respeito aos anos cronologicamente mais próximos de nós; ela é, em termos mais rigorosos, a história da época em que tudo, mediante o uso dos novos meios de comunicação [...] tende a nivelar-se no plano da contemporaneidade e da simultaneidade, produzindo também, assim, uma des-historicização da experiência. (2007, p.XVI)

A narrativa da história universal se torna impossível não somente como historiografia, mas acima de tudo como história universal como efetivo curso progressista, diacrônico e unitário dos eventos. Juntamente com a consciência disso, aparece como última ilusão a idéia de que existe um tempo unitário forte. Não há uma história universal, unitária, possível, mas diversas histórias com diversos níveis e modos de reconstrução do de diversos ritmos temporais, diversas imagens do passado propostas por pontos de vistas diversos. O ponto de vista supremo, global, capaz de unificar tudo num tempo único é ilusório: a crise da idéia de história traz também a crise da idéia do progresso.

A narração moderna responsável pelo modelo que formou o modelo de história como progresso e emancipação está diretamente associado à linearidade da escrita primeiramente enquanto meio de divulgação da palavra de Deus e, depois, como lugar de aproximação entre real e ideal.

Segundo o autor, o surgimento dos meios de comunicação de massa – jornais, radio televisão, etc – foram determinantes no processo de dissolução das grandes narrativas, dos pontos de vistas centrais (VATTIMO, 1992, p.11). O sentido da contemporaneidade está ligado, ao fato da sociedade em que vivemos ser uma sociedade de comunicação generalizada, a sociedade dos *mass media*, que se tornaram elementos de uma grande multiplicação das visões de mundo.

“Esta multiplicação vertiginosa da comunicação, este <<tomar a palavra>> por parte de um número crescente de subculturas, é o efeito mais evidente dos *mass*

*media* [...]” (VATTIMO, 1992, p.12). É na sociedade dos *media* que o ideal modelado pelo progresso racional e pelo tempo forte, diacrônico, se desgasta e que se abre caminho para um ideal de oscilação e pluralidade.

Se falo meu dialecto, finalmente, num mundo de dialectos entre outros, se professo o meu sistema de valores – religiosos, estéticos, políticos, étnicos – neste mundo de culturas plurais, terei também uma consciência intensa da historicidade, contingência, limitação, de todos estes sistemas, a começar pelo meu. (VATTIMO, 1992, p.15)

Flusser (1983, p.97), chama a atenção para o fato de que no contexto tecnológico eletrônico “o nosso mundo se tornou *colorido*”. A maioria das mensagens que informam os indivíduos a respeito do mundo e de sua situação neste se torna irradiada pelas superfícies que o cercam. As superfícies dominam o cenário, ao mesmo tempo em que as linhas textuais deixam de ser os principais codificadores do mundo. Dessa forma, as imagens tornam-se os *media* dominantes.

O autor ressalta que as imagens que surgem nesse contexto são um tipo de imagem inteiramente novo e não existente anteriormente, dado que são pós-alfabéticas. A escrita, como o alfabeto latino ou as cifras árabes, surgiram com revolução contra as imagens:

Podemos observar tal revolução em determinados tijolos mesopotâmicos. Mostram eles a imagem de uma cena, por exemplo a de um rei vitorioso. A imagem é composta de “pictogramas” que significam rei e seus inimigos ajoelhados. Ao lado da imagem os mesmos pictogramas foram impressos no barro mais uma vez, mas desta vez formam linhas. Tais linhas são textos que significam a imagem ao lado. O pictograma no texto não mais significa “rei”, mas significa “rei na imagem”. O texto dissolve a bidimensionalidade da imagem em unidimensionalidade, e destarte modifica o significado da mensagem. Passa a *explicar* a imagem. (FLUSSER, 1983, p. 98)

Ainda segundo o autor, para a consciência imaginística o mundo é um contexto de cenas e é vivenciado e conhecido por mediações bidimensionais, superfícies. Por outro lado, a consciência textual o mundo é um contexto de processos e é vivenciado e conhecido pela mediação de linhas. Para a primeira, a realidade é

situação, impondo a questão da relação entre os seus elementos, enquanto para a segunda a realidade é devir e impõe a questão do evento, tal consciência é histórica e com ela se iniciou a história (FLUSSER, 1983, p. 99).

O olho que decifra um texto segue suas linhas e estabelece a relação unívoca de uma corrente entre os elementos que compõem o texto. Aqueles que usam os textos para entender o mundo, aqueles que o “concebem”, dão significado a um mundo com uma estrutura linear. Tudo aí procede de alguma coisa, o tempo transcorre irreversivelmente do passado para o futuro, cada instante perdido está perdido para sempre, e não há repetição. [...] Nesse tipo de mundo, todo ato humano é único e o homem é responsável por ele. Os elementos aí são, ao menos em tese, distintos uns dos outros como contas de um colar e podem ser enumerados. Por outro lado a corrente que ordena as contas, “o unívoco fluxo do tempo”, é o que mantém esse universo coeso. (FLUSSER, 2007, p.141)

No entanto, a escrita não eliminou as imagens e a história do ocidente, “dessa única ‘cultura histórica’ sensu stricto”, pode ser vista como dialética entre imagem e texto: a capacidade de decifrar imagens, ou seja, a imaginação, e a capacidade de decifrar textos, a conceitualização, fazem um jogo de superação contínua em que a imaginação se torna mais conceitual e a concepção se torna progressivamente mais imaginativa.

O autor observa ainda que com a invenção da impressão e a alfabetização geral a dialética entre imagem e texto foi radicalmente modificada. Os textos se disseminaram da burguesia ao proletariado e a consciência histórica pode ser disseminada em toda sociedade ocidental, sobrepondo-se à consciência mágica da imaginação:

As imagens foram expulsas da vida quotidiana para o ghetto das “belas artes”. As mensagens históricas, sobretudo as científicas, iam-se tornando inimagináveis. Os textos passaram a ser “puramente conceptuais”. Destarte os textos passavam a trair a intenção pela qual foram inventados: deixavam de explicar imagens, desmitizá-las. Deixavam de ser desalienantes, e passavam a obedecer à sua dinâmica interna, que é a linearidade do discurso. (FLUSSER, 1983, p.100)

Essa exacerbação conceitual superou a função orientadora inicial dos textos, sua finalidade estendida, e propiciou o pensamento e a ação em função dos mesmos. Essa inversão caracterizou a história ocidental em seus últimos estágios. Dessa forma, a consciência histórica foi perdendo as bases que a sustentava, exatamente o contato que os textos estabeleciam com o mundo da experiência concreta, fato que só é possível quando textos explicam imagens e possuem mensagens imagináveis. “O século 19 é, pois, palco da crise da historicidade” (FLUSSER, 1983, p.100).

#### **2.4.1 Fim da história ou a “nova” história**

Na publicação em forma de dicionário intitulada Nova História, datada do ano de 1978, os chamados novos historiadores indicavam as fontes mais remotas das quais seriam herdeiros. Tais fontes eram representadas pelos propósitos de renovação dos estudos históricos mostrados na revista *Annales*, fundada na França em 1929 por Marc Bloch e Lucien Febvre.

A Escola dos *Annales* tornou-se reconhecida pelas transformações e inovações mais importantes da produção historiográfica dos últimos 60 anos (DOSSE, 1992, p.7). De acordo com Burke (1997, p.33), a revista foi planejada, desde seu início, para ser algo além de uma revista histórica, pretendendo exercer uma liderança intelectual nos domínios da história social e econômica. A revista surgia para difundir uma abordagem nova e interdisciplinar da história.

Os historiadores ligados à revista *Annales* não possuíam, explícita ou implicitamente, um eixo teórico claro, existindo entre seus próprios criadores diferenças muito acentuadas. No entanto, uniram-se, a partir de 1929, para lutar contra uma história fatural, contra a história historicizante “que cultivava um fetichismo dos fatos, chegando, no máximo, a uma reconstrução genética (ou teleológica) da história” (DOSSE, 1992, p.9).

Pode-se talvez falar num *movimento* dos *Annales* em lugar de uma escola. Tal movimento poderia ser dividido em três fases, sendo a primeira delas, de 1920 a

1945, um momento pequeno, radical e subversivo que conduziu a uma “guerra de guerrilhas contra a história tradicional, a história política e a história dos eventos” (BURKE, 1997, p.12).

A forma dominante da história era a narrativa dos acontecimentos, principalmente políticos e militares, sendo apresentada como a história dos grandes feitos de grandes homens, chefes políticos ou militares. Ainda no século XIX, entretanto, alguns historiadores já apresentavam uma visão mais ampla da história, uma visão que contemplasse uma história a partir da perspectiva das classes chamadas subalternas, de seus trabalhos e sofrimentos não descritos na história oficial (BURKE, 1997, p.19).

Em nome da contestação do modo tradicional de fazer história, foram identificados os chamados ídolos da tribo dos historiadores, que dominavam o contexto: o ídolo político, ou seja, a eterna preocupação com a história política com seus fatos e guerras que davam a esses eventos importância demais; o ídolo individual, representado pela ênfase nos chamados grandes homens; e o ídolo cronológico, referente o hábito de perder-se nos estudos das origens.

Foi entre os anos 1930 e 1940 que os principais ataques aos “especialistas canhestros e empiricistas” foram escritos por Febvre, que também dava voz aos manifestos e programas em defesa de um novo tipo de história (BURKE, 1997, p. 38)

Os autores dos Annales pretendiam o rompimento com conceitos dominantes na historiografia da época e que buscavam a totalidade: racionalidade, progresso e ordem.

Propunham, assim, naquele clima de “ânsia pela totalidade”, uma *história problema*, que se resumia no uso de hipóteses explícitas pelo historiador, hipóteses “abertas” que serviriam de fio condutor para a pesquisa, articulando todos os seus passos analíticos. Propunham ainda uma “abertura” do historiador às práticas de outras ciências sociais, o que era mais óbvio, uma alteração de ênfase temática, expressa no próprio título inicial da revista, *Anais de História Econômica e Social*. (DOSSE, 1992, p.9)



O grupo dos Annales estava cercado, por um lado, pelo discurso historicista e, por outro, pelo discurso marxista. O grupo adotou uma terceira via: o discurso dos Annales foi o discurso de ruptura com a história tradicional, inovando e constituindo, a partir de então, uma revolução historiográfica. Uma das principais mudanças estava no rompimento com a concepção puramente passadista do discurso histórico, ou seja, um campo de estudo que abrangia não somente o passado, mas também a sociedade contemporânea.

Enquanto no historicismo a prática historiográfica era considerada desvinculada do presente, num percurso cientificista, o grupo dos Annales buscou inspirar-se também nos problemas do presente, defendendo uma concepção relativista do discurso histórico. A definição da história como ciência do passado era refutada e tida como reducionista. O elo entre passado e presente era constantemente ressaltado pelos criadores da revista.

Para os *Annales*, o passado é [...] consubstancial ao presente, e Marc Bloch opõe o trabalho de antiquário fechado no culto do passado ao do historiador que tem o gosto de olhar em torno de si. A importância dedicada ao presente é muito sensível na revista *Annales*, que está [...] essencialmente voltada para o estudo da sociedade contemporânea. (DOSSE, 1992, p.68)

A história escrita com inicial maiúscula e no singular foi alvo de uma verdadeira decomposição. Essa história que buscava um sentido, ou pelo menos um sentido da duração, se valia de sua antiguidade, de sua capacidade e síntese e racionalização de todas as dimensões do real. O movimento dos Annales decompôs essa história, que passou a ser escrita com inicial minúscula e no plural: “Não existe mais a história, mas as histórias. Trata-se da história e tal fragmento do real e não mais da história do real” (DOSSE, 1992, p.181).

A impossibilidade da construção da história universal, ambição dos primeiros historiadores, se mostra na impossibilidade de tornar inteligível a totalidade. O historiador deixou de ser o defensor de uma sociedade que avança com os chamados valores sólidos universais: não há uma linha de chegada e, tal qual o

mundo que o cerca, o historiador foi sacudido pela relatividade dos valores que alcançaram o Ocidente.

A história passa a ser fragmentária exatamente quando os acontecimentos, o mundo deixa de ser visto como linear e coerente, operando uma mudança de perspectiva do indivíduo. Dessa maneira, não se busca mais a conexão de múltiplos objetos da história em um conjunto racional (DOSSE, 1992, p.182). A partir dessa mudança é vivenciada uma história em migalhas, eclética, ampliada às curiosidades que não precisam ser recusadas em nome da história universal.

É ela [a duração] que sofre todo o trabalho de decomposição. O tempo único desacelera-se em temporalidades heterogêneas. Sob a influência da possível quantificação do material histórico, graças ao computador, estabeleceu-se uma nova abordagem do tempo histórico [...]. (DOSSE, 1992, p.182)

A essa nova abordagem do tempo histórico se dá o nome de história serial. Ela nasceu graças à possível serialização de fatos pertencentes a conjuntos homogêneos, dos quais se pode medir as flutuações na escala de sua própria temporalidade. Em tal estágio o tempo não é mais homogêneo e não tem mais significação global. Com direção às pluralidades temporais, os historiadores abandonam a chamada *chronosophie*, toda a ordem pré-estabelecida. Os próprios processos estudados em seu desenrolar é que ditam ao tempo uma certa topologia.

Essa fragmentação do saber histórico está relacionada à existência de um espaço científico muito diferente dos anos 30 aos anos 60, no qual o horizonte deixa de ser o da história total em nome de uma construção articulada, uma multiplicidade de histórias heterogêneas. A primeira definição da história serial é a introdução à Aqueologia do saber de Michel Foucault.

Nessa obra o autor mostra a mesma recusa do pensamento uno, central e da totalidade racional apresentada nos Annales. O autor define o projeto de uma história global como aquele em que busca-se reconstituir a forma de conjunto de uma civilização, reconstituir o princípio, material ou espiritual, de uma sociedade,

estabelecendo uma significação comum a todos os fenômenos de um período e a lei que explica essa coesão, “o que se chama metaforicamente o rosto de uma época” (FOUCAULT, 1972, p.16).

Este projeto de uma história global estaria ligado a algumas hipóteses centrais. A primeira delas é a suposição de que entre todos os acontecimentos de uma área espaço-temporal definida, entre todos os fenômenos dos quais foram encontrados rastros, deve ser possível o estabelecimento de relações homogêneas: uma rede de causalidades que possibilite derivar de cada um deles relações de analogia que mostrem como eles se simbolizam uns aos outros, ou como todos eles exprimem um mesmo núcleo central único.

A segunda hipótese seria a suposição de que uma forma única de historicidade pudesse prevalecer sobre as estruturas econômicas, as estabilidades sociais, a inércia das mentalidades, os hábitos técnicos e os comportamentos políticos, submetendo-os todos a um mesmo tipo de transformação. Finalmente estaria a suposição de que a própria história poderia ser articulada em unidades, estágios ou fases, que deteriam sobre si próprias um princípio de coesão (FOUCAULT, 1972, p.17).

Uma descrição global cinge todos os fenômenos em torno de um centro único – princípio, significação, espírito, visão do mundo, forma de conjunto; uma história geral desdobraria, ao contrário, o espaço de uma dispersão. (FOUCAULT, 1972, p.18)

O autor não buscava uma síntese global, mas tinha preferência pelos fragmentos do saber e as instituições e as práticas discursivas estudados como fenômenos isolados. As linhas de pesquisa de Foucault forneceram ao movimento dos Annales o essencial do corpo teórico das orientações atuais. O autor faz descer do pedestal da cultura o homem, o sujeito, criticando o historicismo enquanto totalidade e referencial contínuo. De acordo com o autor, todas as continuidades irrefletidas pelas quais se organizam os discursos devem ser evitadas (DOSSE, 1992, p.183).

Foucault observa que a procura da história global operou um centramento em que todas as diferenças de uma sociedade eram passíveis de ser conduzidas a uma forma única, gerando uma visão de mundo e estabelecendo um sistema de valores coerente a um tipo de civilização: a civilização que procura um fundamento originário que fez da racionalidade o *telos* humano, ligando toda a história do pensamento à salvaguarda dessa racionalidade (FOUCAULT, 1972, p.21).

Em lugar de elaborar grandes sínteses ou descrever uma evolução – noção emprestada da biologia –, ou ainda localizar o progresso, a história deveria se interessar pela fragmentação dos saberes, pela análise das transformações múltiplas, pela localização das discontinuidades e dos *flashes*. A noção de discontinuidade caracterizava o estigma da dispersão temporal, o qual o historiador deveria eliminar da história.

Para a história em sua forma clássica, o descontínuo era, ao mesmo tempo, o dado e o impensável; o que se oferecia sob a capa dos acontecimentos dispersos – decisões, acidentes, iniciativas, descobertas – e o que devia ser, pela análise contornado e reduzido, apagado para que aparecesse a continuidade dos acontecimentos. (FOUCAULT, 1972, p.19)

É a discontinuidade, no entanto, que se torna um dos elementos fundamentais, dado que permite a descoberta dos limites de um processo, de um ponto de inflexão de uma curva, a inversão de um movimento regulador, os limites de uma oscilação, o limiar de um funcionamento. Um dos traços fundamentais da história nova é o deslocamento do descontínuo, sua integração no discurso do historiador, onde deixa de ser uma fatalidade exterior a ser eliminada e se torna um conceito operatório a ser utilizado.

A nova história põe em questão as hipóteses centrais da história global, problematizando “as séries, os recortes, os limites, os desníveis, os deslocamentos, as especificidades cronológicas, as formas singulares de permanências, os tipos possíveis de relação” (FOUCAULT, 1972, p.18). Contestase o que se constituía até então a filosofia da história e de suas questões, como a racionalidade ou a teologia do devir, a relatividade do saber histórico, a

possibilidade de dar um sentido à inércia do passado e à totalidade inacabada do presente: contestar a concepção do tempo como totalização, continuidade ininterrupta.

Fazer da análise histórica o discurso do contínuo e fazer da consciência humana o sujeito originário de todo o devir e de toda prática são as duas fases de um mesmo sistema de pensamento. O tempo é aí concebido em termos de totalização [...] (FOUCAULT, 1972, p.21)

Isso não significou, no entanto, que a nova história buscasse uma simples multiplicidade de histórias justapostas e independentes umas das outras. Tampouco significou uma busca por identificar entre essas histórias diferentes certas coincidências de datas ou analogias de forma ou sentido.

O desafio que a nova história apresentou foi o de determinar quais formas de relação eram possíveis entre essas diferentes histórias, ou séries; qual sistema vertical seriam suscetíveis de formar; quais seriam os jogos de correlações e dominâncias entre elas; de quais efeitos poderiam ser os deslocamentos e, principalmente, as diferentes temporalidades e as diversas permanências.

Tratava-se de distinguir quais quadros seriam possíveis, em lugar de uma história global. As descontinuidades descobertas por Foucault eram figuras enigmáticas que eliminavam toda forma de evolucionismo: tratava-se de verdadeiras erupções, rasgaduras. Uma verdadeira obra de UT-historicização que implicava o questionamento de tudo que pertencia ao tempo, tudo que nele se formou, de modo que “a rasgadura sem cronologia e sem história da qual provém o tempo” apareça (DOSSE, 1992, p.184).

A descontinuidade aparece, então, na singularidade, não redutível a um sistema de causalidade na medida em que ela está desvinculada de suas raízes, figura etérea oriunda das brumas da manhã da criação do mundo. (DOSSE, 1992, p.184)

Tal percurso rompe com a pesquisa de um sistema de causalidade, substituindo-a por uma desaceleração causal, por um poliformismo que inviabiliza qualquer instância global e totalizante do real: não existe um primeiro motor que impulse

a história global. Nesse percurso, o real é segmentado em séries de análises das quais cada uma tem seu ritmo, suas rupturas significativas fora de um contexto geral, sua temporalidade própria. Não existe mais um centro, apenas extratos e não existe mais um motor em uma evolução, mas descontinuidades.

O movimento dos Annales, que influenciou os historiadores da nova história, iniciou um movimento para a promoção de uma espécie nova de história, encorajando inovações e a supressão da tradicional narrativa de acontecimentos. Seus criadores queriam derrubar os compartimentos e lutar contra as especializações estreitas (DOSSE, 1992, p.12).

Nessa mesma direção, a nova história questiona a grande narrativa, da história com letra maiúscula, entendida como um lugar de continuidades ininterruptas de encadeamentos unidos sem cessar numa cronologia, num tempo linear, resultando em sínteses que antecipam o homem e o preparam e conduzem progressivamente para seu futuro.

## III A Mudança Tecnológica da Fruição do Som e da Imagem

### 3.1 A inscrição do tempo na música

De acordo com DENIS (1982, p.5) som e ritmo constituem elementos tão velhos quanto o homem. Na música das tribos primitivas, no entanto, era o ritmo que se mostrava essencial: preponderava o ritmo em detrimento da melodia, que se caracterizava como monótona. Os instrumentos de percussão eram dominantes por serem de mais fácil construção e mais funcionais então.

Na Grécia clássica, através de cálculos matemáticos, com pesos e medidas sobre cordas tensionadas, foram construídas as primeiras escalas musicais. A escala é a primeira forma de manifestação organizada em música:

Todos os povos primitivos, analisadas as suas melodias, têm como base uma escala que, geralmente, era pentafônica (série de 5 tons, como: dó sust., ré sust., fá, sol, lá), tornando-se aos poucos heptáfona, conforme a evolução se vai processando, até a escala cromática. (DENIS, 1982, p.18)

Dos povos da Antiguidade, somente a Grécia formou um sistema de notação completo, utilizado posteriormente pelo Império Romano. A duração dos sons passou a ser dividida nos tempos musicais. Os gregos tomavam como base para a medição da duração dos sons o tempo primeiro, que consistia no tempo mais curto da música, a sílaba breve, e era indicado pelo sinal  $\sim$  (duas sílabas breves formavam uma longa, representada pelo sinal  $-$ ). O tempo primeiro era o elemento essencial do PÉ – *podos* – que representava a reunião de duas ou mais sílabas. Com os pés de três, quatro e cinco tempos, formou-se a base da métrica clássica. Para os gregos, o ritmo musical era associado ao ritmo poético, por isso os sinais  $-$  ou  $\sim$  se referiam à duração de uma sílaba, conforme esta fosse longa ou breve (DENIS, 1982, p.21).

Após o sec. IV Atenas é dominada por Roma, período em que a música não foi apreciada ou aprimorada, ficando sem prestígio e delegada aos escravos trazidos dos países conquistados. Os sinais gráficos utilizados para a expressão da

música utilizados atualmente são resultado de um processo lento que iniciou com a Era Cristã:

A tendência imediata dos responsáveis pelo Cristianismo, no seu alvorecer, foi a abolição de tudo o que lembrasse o desregramento da civilização romana. A música, em Roma, principalmente no último período, revelando a sociedade decadente, era de caráter berrante, empregando-se instrumentos barulhentos, os quais, muitas vezes, não tinham outra função senão a de acompanhar os banhos públicos, de nudismo coletivo, e outras reuniões de caráter semelhante. Ora, os primitivos cristãos preocupavam-se em purificar, limpar a música de todos os elementos que julgavam deteriorantes. (DENIS, 1982, p. 43)

As igrejas eram as únicas instituições que possuíam certa estabilidade e estrutura e foram capazes de proporcionar uma continuidade musical com o legado da antiguidade, estabelecendo os modos eclesiásticos derivando-os dos modos gregos. O canto sem acompanhamento instrumental foi estabelecido como a forma mais perfeita de louvor a Deus. A ordem dos beneditinos teve especial cuidado com a música e, no ano de 590 o Papa Gregório reordenou e completou as melodias do canto eclesiástico para configurar um antifonário unificado e válido para o ano todo: o chamado canto gregoriano.

A necessidade de divulgar o canto gregoriano a todas as congregações impulsionou as primeiras tentativas de escritura musical. Dentre os mais antigos registros que se conhecem, entre os anos 800 e 900, estão os neumas: uma notação que utilizava sinais de pontuação (ponto e vírgula) que representavam células melódicas de poucas notas, cujo desenho orientava a maneira aproximada da entonação desejada (ALSINA & SESÉ, 2000, p.24).

Esse sistema de notação visava indicar a direção ascendente ou descendente da linha melódica. Dos neumas nasceram as figuras musicais, dedicadas à mensuração do tempo musical. No século XI os neumas indicavam a nota (som musical) e a sua duração genérica, que ainda no mesmo século se tornaram fixas. A relação comparativa dos valores maiores (longa e breve) também se estabeleceu. Inicialmente as notas musicais eram designadas com as letras do alfabeto, tendo como base o sistema grego, e a partir das mudanças introduzidas



pelo monge Guido d'Arezzo sugeriram o nome de cinco das sete notas utilizadas atualmente. Ele utilizou um hino muito popular a São João na época para facilitar a memorização: do hino aproveitou a primeira sílaba de cada verso – ut (mais tarde dó), ressonare (Ré), mira (Mi), famuli (Fa), solve (Sol), labie (Lá). A nota Si surgiu mais tarde, quando as iniciais de Sancte Ionis foram aproveitadas. (DENIS, 2000, p.68).

Em seguida foram implantadas as linhas horizontais como pontos de referência para localizar a altura dos sons, indicando quando o som era mais grave ou mais agudo. O canto gregoriano era escrito em quatro linhas. A escrita em cinco linhas, o pentagrama e seu sistema de claves, é muito posterior. O pentagrama se manteve como pauta de uso habitual por questões práticas:

A primeira é a da grafia: é a ocupação máxima de linhas paralelas, nas quais a confusão visual é muito difícil. O número cinco é indivisível, e cada linha ocupa um lugar gráfico imediatamente identificável: são duas linhas exteriores, duas interiores e uma central, desemparelhada. [...] A outra razão, mais musical, é justamente a dos registros: no pentagrama cabe perfeitamente o primeiro intervalo natural, a oitava. (ALSINA & SESÉ, 2000, p.25 – tradução nossa)

Ao longo do tempo o canto, o reinado da monodia, bem representado pelos solistas que entoavam os salmos nas missas – recitativo musical – largamente incentivados pelo canto gregoriano, passou a incorporar mais vozes e surgiu a necessidade de que estas fossem ajustáveis, harmônicas. Denominado *organum*, a organização das vozes resultava em linhas melódicas idênticas e paralelas sempre com referência à voz principal. A partir do século XIV o *organum* passou a ser abandonado em nome da polifonia – o canto em conjunto, a várias vozes – e os instrumentos começam a ter maior presença:

“ARS MENSURABILIS” foi a designação que se deu à época em que a Polifonia exigiu notas com valores específicos, exigência compartilhada com a dança popular, que vinha evoluindo paralelamente. É que o povo ia entrando no cenário da evolução artística, no limiar da Renascença e crepúsculo da cultura

predominantemente monástica. Tudo isto reclamava nova técnica de expressão. Polifonia, para um perfeito ajustamento sonoro no tempo. Dança, porque é a medida, o número exato de passos no espaço. (DENIS, 1982, p.60)

Até então, a questão do compasso não tinha importância demasiada. Ainda utilizava-se os “pés” gregos, ao conjunto dos quais se chamava *modus*. Na Idade Média o modo se referia ao ritmo, e este último obedecia ao ritmo literário. Os modos eram tidos como Perfeitos quando eram constantes de três tempos: três representava o número da perfeição consubstanciada na Divina Trindade. A música popular passou a influenciar a música erudita pouco a pouco, amenizando a austeridade da música religiosa e influenciando a teoria e a forma musical (DENIS, 1982, p. 91).

O papel da Renascença foi fundamental para essa renovação da música, que se inicia com uma propulsão da música profana: a supremacia religiosa passou a ser contestada e toma conta do cenário o novo espírito humanista que converte o homem na medida de todas as coisas. Os compositores começaram então a alternar os gêneros sacro e profano sem dificuldades. Os resultados dessa fertilização artística e cultural da renascença já se faziam sentir desde o século XII, culminando no século XIII com o movimento reformista chamado *Ars Nova*. A polifonia, com o impulso da *Ars Nova*, deixou a rigidez do *organum* e acabou com a exclusividade da Ternaridade – perfeição consubstanciada na Divina Trindade – implantando também a Binaridade. Os compositores não se prendiam mais aos temas gregorianos e recorriam à criação mais livre e polifonia atinge seu apogeu nos séculos XVI e XVII (DENIS, 1982, p.92).

A escritura musical em compassos surgiu no início do século XVI, organizando a irregularidade do fluxo rítmico até então. O compasso respondeu à necessidade de regularidade métrica que surgiu com a polifonia. A métrica mantinha uma relação com o movimento gerado pelo maestro para seguir a pulsação musical: levantar e abaixar a mão formava uma unidade de movimento regulável de forma regular – compasso binário – ou irregular – compasso ternário (ALSINA & SESÉ, 2000, p.95).

Durante os séculos seguintes, a música passou por mudanças radicais. Passando pelo Barroco, entre 1600 e 1750, a música refletiu épocas de mudanças onde a monarquia enfrentou problemas, o povo empobreceu e ocorreram conflitos religiosos e hegemônicos. O ritmo se organiza em compassos e as formas estruturais da música são horizontais, ou seja, evoluindo no tempo com recursos de composição estritamente melódicos num esquema de repetição, imitação e progressão (ALSINA & SESÉ, 2000, p.43).

A partir de 1750, com o início do Classicismo, o pensamento musical se volta mais às composições mais verticais:

A partir desse momento se passa a pensar mais em vertical, não tanto nas vozes em si mesmas como na ênfase dos resultados de suas simultaneidades verticais, priorizando o resultado armônico, as proporções e os espaços musicais puros, e estruturando as formas sobre as frases musicais, já utilizadas no mundo da dança, no qual a música tem que ser quadrada, ou seja, estruturada em períodos regulares. (ALSINA & SESÉ, 2000, p.25 – tradução nossa)

A sonata, o quarteto e a sinfonia, obras centrais do Classicismo, se configuram em quatro tempos: um *allegro* inicial, de apresentação majestosa; um tempo claramente melódico; um distendido minueto e, por fim, outro *allegro*. A obra tem, portanto, uma coesão global, quase poética.

Passando pelas mudanças desde a Revolução Francesa com o Romantismo, época na qual o racionalismo dá lugar ao sonho, o pragmatismo dá lugar ao idealismo e o passado Barroco volta à tona de maneira idealizada como fonte de inspiração para a música, a música apresenta grandes novidade no parâmetro temporal no início do século XX. É então que surgem iniciativas de composições fora do sistema tonal: os compositores passaram a admitir intervalos e possibilidades que ultrapassavam as escalas herdadas da tradição e desenvolveram partições fragmentárias dos compassos extremamente difíceis de interpretar (ALSINA & SESÉ, 2000, p.95).

### 3.1.1 Música eletrônica e a narrativa do *Dj*

A partir da primeira metade do século XX, as mudanças pelas quais a música começa a passar revelam uma fase de turbulência que se manifesta na crítica da idéia de obra redonda e compacta, em que a segurança da forma era um meio de absorção dos *shocks*: “O sofrimento do soldado impotente no mecanismo da injustiça se acalmam ao converterem-se em estilo. Tranquilizam-se e enchem-se de doçura” (ADORNO, 1989, p.34).

Os procedimentos de composição dessa nova música colocavam em discussão aquilo que era esperado da música: imagens concluídas de si mesmas que poderiam ser admiradas em teatros e salas de concertos. Tal movimento se opôs a obra musical fechada e a tudo que estivesse ligado a ela. Os aspectos proibitivos dessa obra fechada eram descobertos dentro dela mesma: o sintoma mais visível era a contração da dimensão no tempo – que na música davam corpo às obras somente enquanto tinham duração.

Arnold Schoenberg muda a função da expressão musical, registrando no meio de sua música os *shocks*, traumas, movimentos corporais do inconsciente. Suas inovações estavam estreitamente ligadas ao conteúdo da expressão e se prestavam a irromper a realidade, não mais romantizada no modo de expressão estilizado da música tradicional.

Shoenberg criou um sistema de doze notas que se apresentou como uma antítese do sistema tonal – andamento cadencial de tensão e repouso:

“O dodecafonismo de Shoenberg procurou afastar-se de qualquer repetição melódica e harmônica. Nesse momento, a apreciação não-linear e diversificada de estruturas sonoras enxerga na possibilidade de memorização de uma melodia um dos grandes adversários estéticos. Como dizia Shoenberg, o objetivo do serialismo estava em retardar o maior tempo possível o retorno de um som já escutado. A não-linearidade do serialismo apresenta-se como uma eterna exploração de ambientes sonoros, que pretendem descentralizar qualquer sequência de notas. (BAIRON, 2005, p.29)

As breves frases de Schoenberg derivavam da exigência de uma densidade suprema, extinguindo o supérfluo e se rebelando contra a extensão no tempo – que era a base da concepção da obra musical desde o século XVIII.

Um golpe alcança a obra, o tempo e a aparência. A crítica do esquema extensivo se entrelaça com a crítica do conteúdo da frase e da ideologia. A música coagulada no instante é verdadeira como êxito de uma experiência negativa. Reflete a dor real. Com este espírito a música nova destrói os ornamentos e em consequência também as obras simétrico-extensivas. (ADORNO, 1989, p.39)

A história da música do século XX esteve diretamente ligada à história da tecnologia da comunicação. A conversão da voz e dos sons em sinal elétrico por Alexander Graham Bell em 1876, e a consequente decodificação do mesmo no telefone propiciaram um processo de transformação e inovação no campo musical. Em 1977, Thomas Edison inventou o fonógrafo, capaz de preservar os sons para o futuro e que, à época, era raramente utilizado de forma criativa (YOUNG, 2000, p.12).

Thomas Edison inicialmente imaginou o fonógrafo como um simples aparelho de ditar: quando colocado à venda, sua propaganda o denominava como o copiador ideal. O usuário falava para um cabo da máquina, enquanto uma agulha gravava os padrões de ondas sonoras em sulcos em um cilindro coberto por papel alumínio fino, que poderia ser reproduzido. O fonógrafo fracassou em vendas, mas como aparelho que gravava a voz humana se tornou intrigante para cantores e músicos que, hipnotizados pelos sons, foram atraídos pelo fonógrafo e disseminaram seu uso como aparelho de reprodução musical (YOUNG, 2000, p.2).

A história da música eletrônica do pós-guerra começou com Pierre Schaeffer e, posteriormente, as primeiras composições manipuladas em fita magnética. As experiências musicais iniciadas por Schaeffer iniciaram os questionamentos com relação à escritura musical. No ano de 1948, Pierre Schaeffer definiu suas experiências musicais, postas em prática na rádio francesa ORTF em Paris, as quais denominou de música concreta.

As experiências de Schaeffer e de seus companheiros do Grupo de Pesquisa em Música Concreta (1951-1952) partem da noção de matéria concreta, de objeto concreto, ou objeto sonoro, que deve ser compreendido no sentido que vai do ruído de uma porta ao ruído de um suspiro, “passando neste percurso pelo instrumento ‘tradicional’ de música” (MENEZES, 1996, p.18), distante das abstrações sonoras pré-concebidas e das definições elementares do solfejo. A partir dessa noção se estabeleceu o conceito de uma *pan-música*, na qual cada evento sonoro poderia ter lugar. O uso das formas concretas opunha-se ao fenômeno da escritura musical com suas leis e particularidades, considerado por Schaeffer essencialmente abstrato.

O que caracterizou a música concreta foi o fato de trazer ao seio da música uma concepção bastante contraditória. Um aspecto positivo vê-se na inserção no contexto musical de uma infinidade de objetos sonoros que antes eram excluídos do domínio musical: tal inserção de elementos estranhos à escritura musical deve-se certamente ao progresso tecnológico, principalmente ao advento da gravação magnética (MENEZES, 1996, p.19).

A música concreta, portanto, apontava para as possibilidades gerais dos meios eletroacústicos e para os novos horizontes musicais que se tornaram acessíveis pela invenção da gravação magnética. Ela mostrou que os meios de reprodução sonora poderiam servir a fins menos previsíveis e a percursos muito mais criativos. A oposição típica da música concreta à abstração da escritura musical se dava a partir das mais diversas manipulações. A música concreta dá as costas às formas puras na medida em que se propõe a contextos musicais absolutamente destituídos de significação.

No entanto, tal concepção ditava que a música deveria ser identificada imediatamente com a ausência de significação, com a variação de uma matéria sem sentido. De acordo com essa premissa, as leis específicas da gramática musical, desenvolvida ao longo da história em consequência das necessidades auditivas de uma época em relação à outra, e que só poderia se manifestar pela

escritura musical, são ignoradas e consideradas como fatos arbitrários e abstratos por Schaeffer.

O dado mais fundamental do percurso histórico da música, qual seja: o fato de que a evolução das formas constitua em si mesma o próprio objeto da música escrita, é colocado em segundo plano. Se, por um lado, confere corretamente à forma musical um potencial significativo inegável, a concepção schaefferiana afirma, por outro, que a música deve ser entendida – em perfeita coesão com o pensamento lingüístico saussuriano, pré-fonológico – como uma espécie de arte essencialmente desprovida de significação; essa última pode manifestar-se apenas e tão somente no domínio da linguagem verbal. (MENEZES, 1996, p.19)

Como aspecto principal da proposição concreta estava a intenção da anulação da significação. Schaeffer partia do princípio saussuriano segundo o qual não se pode conferir à música mais do que o sentido e para o qual a significação, fosse ela no domínio da linguagem ou no domínio da música, era demonstrada sempre como o produto de um consenso arbitrário. Dessa forma, ele pretendia banir da música o arbitrário de base em significação lingüística, banir a frase musical, sucessão de palavras ou de objetos e substituí-los por uma série de objetos sonoros sem significação explícita e de valor prático (MENEZES, 1996, p.21).

Durante séculos a vida foi considerada como vivida em silêncio, o qual era interrompido somente por ruídos que não eram intensos, nem prolongados, nem variados: “Pois que, se negligenciarmos os excepcionais movimentos telúricos, os furacões, as tempestades, as avalanches e as cascatas, a natureza é silenciosa” (RUSSOLO, 1996, p.52). Os primeiros sons que os homens puderam extrair de um tubo perfurado ou de uma corda estendida foram recebidos com espanto, dado que coisas novas e admiráveis. Os povos primitivos, portanto, atribuíram o som aos deuses, passando a considerá-lo como sagrado e reservando-o aos sacerdotes, que se serviram do som para enriquecer os seus ritos.

Deste processo nasceu a concepção do som como coisa em si, separado da vida, resultando daí a música como mundo fantástico sobreposto ao real, inviolável e sagrado. A busca pela união simultânea de sons variados, ou seja, pelo acorde (som complexo), foi se manifestando gradativamente e operou a passagem do

acorde perfeito consoante e com poucas dissonâncias dos sacerdotes às dissonâncias complicadas e persistentes características da música contemporânea.

A arte musical, que inicialmente buscou a pureza do som e se preocupou em agradar os ouvidos com harmonias suaves, foi se transformando cada vez mais em busca de combinações de sons dissonantes, estranhos e mais ásperos aos ouvidos, aproximando-se cada vez mais o som-ruído. Ao rompimento com o círculo restrito de sons puros e à conquista dos variados sons-ruídos se dedicavam os músicos futuristas:

Nós futuristas amamos e degustamos, todos, profundamente as harmonias dos grandes mestres. Beethoven e Wagner nos sacudiram os nervos e o coração por muitos anos. Por ora estamos fartos disto e temos muito mais prazer em combinar idealmente os ruídos de trem, de motores de explosão, de vagões e de multidões clamorosas, do que em re-ouvir, por exemplo, a 'Heróica' ou a 'Pastoral'. Os musicistas futuristas devem alargar e enriquecer cada vez mais o campo dos sons. Isto corresponde a uma necessidade de nossa sensibilidade. Notamos com efeito nos compositores geniais de hoje uma tendência em direção a mais complicadas dissonâncias. Distanciando-se cada vez mais do som puro, quase atingem o som ruído. Essa necessidade e essa tendência só poderão ser satisfeitas com o acréscimo dos ruídos aos sons e com a substituição destes por aqueles. (RUSSOLO, 1996, p.53).

A grande contribuição teórica do posicionamento concreto se deu justamente com relação à análise dos ruídos, realizando teoricamente o que a música eletrônica, posteriormente, pretendeu fazer em suas práticas de estúdio: trazer ao domínio da consciência auditiva um conhecimento aprofundado da matéria sonora em seus diversos aspectos (MENEZES, 1996, p.21). Os trabalhos em fita magnética de Schaeffer na Rádio França abriram um espectro disponível de sons, incluindo dissonâncias, cortes rítmicos e ruídos:

[...] o ruído – muito característico dos instrumentos de percussão – somente se incorporou às estruturas musicais ao longo da história da música ocidental sob o prisma de uma exceção diante da organização sempre prioritária das alturas. A emancipação definitiva das estruturas inarmônicas configurar-se-ia, pois, somente com o advento da música concreta, advento cuja



definição mesmo de instrumento traria à luz os eventos sonoros considerados até então não musicais. (MENEZES, 1996, p.24)

Os materiais utilizados nas gravações provinham de origens como estações de trem, docas, sons da rua, ranger de portas, suspiros, gritos e sussurros, e com essa nova abordagem buscava-se uma ampliação do ambiente da vida contemporânea.

Esta evolução da música é paralela ao multiplicar-se das máquinas, que colaboram em toda parte com o homem. Não somente nas atmosferas das grandes cidades, mas também nos campos, que até ontem foram normalmente silenciosos, a máquina criou hoje tanta variedade e concorrência de ruídos, que o som puro, em sua exigüidade e monotonia, não causa mais emoção. (RUSSOLO, 1996, p.52)

Herdeira direta do pensamento futurista, a música concreta buscava entoar os ruídos, entendendo-se por isso não cortar destes seus movimentos e suas vibrações irregulares de tempo e intensidade. O ruído se diferenciava do som exatamente porque as vibrações que produziam eram confusas e irregulares, principalmente no tempo e na intensidade.

A transgressão construtiva de Schaeffer se deu na ciência de que a fita magnética materializava a música em um objeto sólido e concreto. Abriu-se a possibilidade de interferir na música em sua forma plástica: podia-se voltar a um pedaço anterior da música, aumentar a sua velocidade ou mesmo diminuí-la, podia ser medida em polegadas, colocada sobre uma superfície e dissecada a gosto (YOUNG, 2000, p.14).

O momento artístico não se dava mais no manuscrito escrito, nem com a fisicalidade da *performance* de uma orquestra, por exemplo, mas se tornou distribuído entre a manipulação do material e dos sons encontrados com a utilização de novas tecnologias, num processo semelhante à edição fílmica. Um dos principais aspectos da música concreta quando tocada para o público consistia nas distorções de flexão temporal, permitindo não somente variações de

velocidade de reprodução da fita, como modulações dos sons e, por meio da utilização de várias fitas, geração de atrasos primitivos.

Todas essas funções foram aprimoradas desde então e incorporadas em tantas áreas da produção musical contemporânea – dos sistemas de amplificação do rock às instalações para esticar o tempo dos sampler e o pedal digital de atraso – que a música sem eles é impensável. (YOUNG, 2000, p.14 – tradução nossa)

A partir de 1957 mudanças estéticas significativas são constatadas numa guinada da postura concreta. Schaeffer efetua uma espécie de revisão da empresa concreta, principalmente em torno da significação musical, não no sentido de negá-la, mas de perseguir a pesquisa musical a partir dela de maneira totalmente consagrada à reconquista do indispensável abstrato musical. É então que a denominação “música concreta” dá lugar à “música experimental” ou “música acusmática”. Schaeffer estabeleceu algumas regras e postulados fundamentais com relação ao método de trabalho em estúdio e à música aí produzida.

O segundo postulado pontuava sua oposição categórica à música eletrônica pura, realizada paralelamente aos seus estudos e composta inteiramente de sons de origem estritamente eletrônica. Schaeffer dava preferência às fontes acústicas reais às quais, segundo ele, nossos ouvidos tinham sido condicionados longamente.

Neste sentido, o trabalho de John Cage aprofundou a valorização dos sons ambientes valorizados por Schaeffer, principalmente na utilização de práticas eletroacústicas. Se Schaeffer chegou a desenvolver uma taxionomia da escuta, Cage fez do ruído do ambiente “a própria essência conceitual de suas composições, sobretudo defendendo a concepção da música sem propósitos, que remete à idéia da escuta em si como finalidade estética” (BAIRON, 2005, p.31).

Ao explorar a brevidade dos acontecimentos sonoros e até mesmo a longevidade de alguns sons, a noção de temporalidade passa a ser discutida: a noção da trilogia aristotélica do início, começo e fim não faz sentido enquanto um critério de definição e isolamento da música:

Portanto, para John Cage a música não pode ser um fenômeno paralelo aos acontecimentos cotidianos de toda ordem. Política, arte, religião, cultura, sociedade, conhecimento, etc, não podem existir distantes das elaborações estéticas. Ou seja, a existência de acontecimentos unicamente musicais não tem mais sentido. Sons que outrora significavam desarmonia, desafinação e ruído são identificados por Cage como *microtons*, e o silêncio não só passa a fazer parte da música como expressa a possibilidade de definição desta. A mescla de melodias e ritmos torna-se fundamental para que possamos compreender a música a partir de sua diversidade. (BAIRON, 2005, p.32)

A partir de então se coloca em prática diversos recursos de montagem, gravação e mixagem que se tornaram, pouco a pouco, parte do se entende por música. Os recursos tecnológicos viabilizaram essas práticas e modificaram a gramática da narrativa musical. Em lugar de harmonias perfeitas, música fechada e salões para apreciação de sons exclusivamente instrumentais, a narrativa musical se abre para novos percursos, percursos esses mais acidentados e não-lineares, experimentais e eletrônicos com o surgimento da música eletrônica.

A expressão “música eletrônica” foi introduzida na Alemanha por Werner Meyer-Eppler em 1949, paralela às primeiras experiências práticas de Herbert Eimert e Robert Beyer na rádio Westdeutscher Rundfunk (WDR) de Colônia com aparelhos eletrônicos.

Em princípio, a música eletrônica não se interessaria pelos dados sonoros concretos provenientes do mundo exterior, mas visaria, ao contrário, à elaboração mais elementar do som a partir de suas mais fundamentais propriedades físicas, trazendo ao seio das experiências eletroacústicas um alto grau, ao mesmo tempo de abstração e de racionalidade. Para o músico concreto o som extraído da vida cotidiana constitui o material de partida, ao qual estarão sempre atadas conotações semânticas mais ou menos reconhecíveis segundo o grau de transformação a que o compositor o submete; o músico da vertente eletrônica, por sua vez, tinha como meta a própria constituição do som obedecendo às necessidades provenientes da semântica interior mesma à linguagem musical, com a ajuda da qual ele organizava e estruturava sua composição eletrônica. (MENEZES, 1994, p.31)

O instrumento essencial da música eletrônica era o gerador de frequência, constituído de uma caixa de metal com a qual se podia produzir sons senoidais.

Os sons senoidais eram o material básico da música eletrônica: enquanto todos os sons convencionais – provindos dos instrumentos e de qualquer material colocado em vibração – apresentavam curvas com desenhos complicados e não-estacionários, o som eletrônico produzia uma curva simétrica, senoidal.

A elaboração do som senoidal poderia se dar de diversas formas e, para tanto, não era necessária uma aparelhagem muito dispendiosa: todas essas manipulações se davam por meio da utilização extremamente inteligente e criativa dos aparelhos padrão. Exemplos de tais elaborações estavam nas produções da rádio WRD em Colônia (KRENEK, 1996, p.100).

A música desenvolvida com base no expressionismo atonal – caracterizado pelo isolamento do som, a emancipação do timbre, a síntese temporal da forma – era ritmicamente complicada, ou seja, os intervalos de tempo entre os acontecimentos particulares de um decorrer musical eram de extensão temporal inconstante:

A música não consiste simplesmente na sequência de sons isolados. Em tais casos, o percurso musical precisa ser desmontado em camadas que se sobrepõem. Tais camadas devem ser organizadas de tal modo que cada camada contenha, se possível, muitos elementos sucessivos do complexo musical sem sobreposição entre si. Pois estes, e somente estes, podem ser gravados sem dificuldade numa fita magnética. A próxima camada deve ser gravada em outra fita, e assim por diante. Depois de se produzirem, todas as camadas, efetua-se a sua sincronização: cada fita é colocada de tal modo em seu respectivo gravador que, quando começam a transcorrer simultaneamente, cada fita passa pela cabeça de reprodução do gravador no exato momento exigido pela composição. Todos os gravadores devem, por outro lado, estar conectados a um outro gravador que grava o resultado global numa fita nova. (KRENEK, 1996, p.101 – tradução nossa)

Esse sistema possibilitou um sistema de sincronização antes impensável. Inicialmente, todo o processo se dava manualmente. No entanto, sem essa sincronização seria impossível pensar nas assimetrias ilimitadas de que dispõe a música eletrônica, ou sequer imaginá-la. A quebra da regularidade dominante da estrutura musical é o elemento fundamental que caracteriza a chamada nova

música: “as estruturas da nova música são irregulares desde o princípio, de modo que o surgimento de elementos aleatórios torna-a em certa medida levemente transfigurada” (KRENEK, 1996, p.102 – tradução nossa).

O primeiro vocoder – um aparelho eletrônico criado para modificar o som da voz – chegou ao Instituto de Fonética em Bonn, Alemanha, em 1948, e, logo após, em 1951, o cientista Robert Beyer criou um estúdio dedicado ao desenvolvimento de técnicas de música eletrônica. Nele Karelheinz Stockhausen se tornou um grande contribuinte e responsável por uma maior demarcação do campo de trabalho em relação à empresa concreta (MANNING, 2004, p.40).

O crescente interesse na flexibilidade da composição musical levou a uma ruptura importante, dado que a técnica de justaposição de vários extratos sonoros e a alternância de fragmentos sonoros envolveu um elemento do desempenho humano, reagindo e controlando a agregação de eventos. Dessa maneira, a produção de Stockhausen, *Gesange Junglinge* (1955-6), provou ser um importante ponto de virada no desenvolvimento artístico, já que a obra foi construída em torno de estruturas de gravações da voz de um menino tratadas em integração com sons eletrônicos: contrária a tendência da supremacia do serialismo (MANNING, 2004, p.65).

A palavra integração pode ser definida como representante da contribuição de Stockhausen para a evolução da composição eletrônica. Através de um processo conceitual e técnico que ele descreveu como “intermodulação”, ele transformou a música de fita, gravada num processo desarticulado de *collage*, numa mistura de amostras de som nas quais as referências acústicas e os sons produzidos eletronicamente poderiam se cruzar, se conectar e se dissolver numa fluidez controlada dessa mistura: uma combinação entre fitas eletrônicas e sons de piano e percussão ao vivo.

Stockhausen teve o cuidado de desenvolver um forte sentido de integração entre o som eletrônico e as qualidades de ressonância dos instrumentos ao vivo. Isso exigiu a infusão de um sentimento ainda maior do naturalismo em suas texturas sintéticas, de uma forma onde a barreira intrínseca entre as duas esferas se tornaram essencialmente transparentes. Este objetivo não foi

conseguido através do recurso à técnica bruta da imitação eletrônica [...] Pelo contrário, a integridade da parte da fita é de tal forma que ela funciona, e pode de fato ser realizada por conta própria, sem qualquer risco evidente de suas ligações com os instrumentos escolhidos. Os pontos de 'contato' são muito mais sutis, construídos em características acústicas em comum que servem para unir elementos desiguais quando se tornam integradas numa experiência aurática singular (MANNING, 2004, p.66 – tradução nossa).

A música eletrônica foi criada em uma época de acúmulo de redes e foi marcada ao longo das décadas do pós-guerra por sua propagação implacável, rápida e global. Os espaços de gravação, disseminados cada vez mais em cidades de todo o mundo – em contextos comerciais e de radiodifusão, bem como em centros de pesquisa acadêmica -, levaram ao crescimento da música eletrônica em todo o início dos anos cinquenta.

As inovações iniciadas pela empresa concreta se mostraram complementares e uma faceta da música eletrônica, estando presente na prática diária de quase todos os músicos trabalhando em todo espectro musical ainda nos anos noventa. A linguagem dos cortes, da *collage*, da mistura e da inserção dos ruídos faz-se presente como elemento fundamental para música.

A música produzida na chamada pós-modernidade não empregava músicos nem música original, sendo composta de vários cortes – os chamados *samples* –, de discos já produzidos. As implicações culturais e estéticas dessa nova música desafiaram algumas das convenções estéticas mais incutidas pertencentes ao movimento moderno como estilo artístico, ideologia e às doutrinas filosóficas de então.

O pós-modernismo é um fenômeno complexo e contestado, cuja estética resiste a toda definição clara e consensual. Ainda assim, alguns temas e traços estilísticos são amplamente reconhecidos como característicos desse fenômeno, o que não quer dizer que eles não estejam presentes, com certa nuance, em obras de arte modernas. Entre essas características podemos citar em particular: a tendência mais para uma apropriação reciclada do que para uma criação original única, a mistura eclética de estilos, a adesão entusiástica à nova tecnologia e à cultura de massa, o desafio das noções modernistas de autonomia estética e pureza

artística, e a ênfase colocada sobre a localização espacial e temporal mais do que sobre o universal ou o eterno. (SHUSTERMAN, 1998, p.145)

O autor acima analisa essas características em relação à produção musical, principalmente à luz do *rap* e do *hip hop*, identificando o *sampling*, a montagem e a tecnologia como elementos essenciais da nova música. A apropriação artística se constitui como uma das fontes da música eletrônica que mais se destaca: “A música é composta pela seleção e combinação de partes e faixas já gravadas, a fim de produzir uma ‘nova’ música” (SHUSTERMAN, 1998, p.145).

A música é realizada por um *disc-jockey*, o chamado *Dj*, numa mesa com múltiplos canais. A habilidade que se exige não é a de tocar instrumentos musicais, mas a de manipular equipamentos de gravação: “Foram os *Djs* das discotecas que desenvolveram a técnica de cortar e mixar um disco noutro, igualando os tempos para fazer uma transição suave [...]” (SHUSTERMAN, 1998, p.147).

Essa técnica era técnica da montagem e em sua origem era utilizada para *performances* ao vivo, onde se admirava a destreza do *Dj*. A partir da montagem, outros três dispositivos formais significativos foram desenvolvidos: o *scratch mixing*, o *punch phrasing* e o *sratching* simples:

O primeiro consiste simplesmente na sobreposição e mixagem de sons de um disco aos de um outro que já está tocando. O segundo é um refinamento dessa mixagem, onde o *Dj* desloca a agulha para frente e para trás sobre um fraseado específico de cordas ou percussão de um disco, acrescentando um forte efeito rítmico ao som de um outro disco que está tocando em outro toca-discos. O terceiro artifício consiste em fazer um *scratching* mais agressivo e rápido com a agulha sobre o disco, de maneira que a música gravada não possa ser reconhecida, produzindo um som dramático de arranhadura, de intensa qualidade musical e batida alucinante. (SHUSTERMAN, 1998, p.148-149)

Esses dispositivos gravavam uma variedade de formas de apropriação muito imaginativas e criativas. Eram utilizados além de trechos de canções populares, elementos da música clássica, de apresentações de televisão, de *jingles* de

publicidade e da música eletrônica de *videogames*. Além da criatividade, a montagem e o *sampling*, desafiam o ideal tradicional de unidade e integridade. À estética do culto devocional à obra de arte intocável e fixa, da música harmônica e que agrada os ouvidos, fazia-se presente a desconstrução, o desmembramento de obras antigas para produção de novas obras, transformando o pré-fabricado e inovação e estímulo.

Desde Aristóteles, os filósofos e teóricos da arte têm visto a obra de arte como um todo orgânico e perfeitamente unificado cuja modificação de qualquer de suas partes destruiria a coesão. Além disso, a ideologia do romantismo e da 'arte pela arte' reforçou nosso hábito de tratar as obras de arte como um fim em si mesmo, transcendentais e virtualmente sagradas, cuja integridade deveríamos respeitar e jamais violar. Em contraste com essa estética da unidade orgânica, a montagem e o *sampling* do rap refletem a 'fragmentação esquizofrênica' e o 'efeito de colagem' característicos da estética pós-moderna. (SHUSTERMAN, 1998, p.150-151)

Além disso, no chamado pós-modernismo, a obra de arte tida como original e autêntica ligada à autoria, passou a ser mostrada como um produto inevitável de empréstimos desconhecidos, como um tecido de ecos e fragmentos da recuperação do antigo. Neste contexto não há somente originais intocáveis, mas apropriações, energia criativa, presentes numa obra que é originalidade e empréstimo.

Não diferente, o *sampling*, a *collage*, a montagem, do *Dj* dá continuidade a processo de composição musical por sobreposição de camadas – como aquelas produzidas com a montagem das fitas magnéticas –, desestruturando e rearranjando produções já existentes na produção de uma nova obra. O resultado desse processo não se pretende fechado e finalizado, mas, ao contrário, pretende-se como algo sujeito a apropriações e transfigurações futuras, possibilitando o prosseguimento da criação através de sua reutilização (SHUSTERMAN, 1998, p.151).

O elemento tecnológico se mostrou fundamental para o desenvolvimento dessa nova música. Os discos e toca-discos, amplificadores e aparelhos de mixagem



permitiram a criação de uma música cujos artistas não poderiam produzir de outra maneira: o custo de todos os instrumentos necessários seria alto demais e seria exigida de tais artistas a formação musical específica necessária para tocar cada um deles. Segundo Shusterman (1998, p.155) a tecnologia midiática fez dos *Djs* verdadeiros artistas, em lugar de simples consumidores ou técnicos.

Dessa maneira, o *Dj* tinha a possibilidade de dispor de uma banda inteira graças à tecnologia da mídia. Ao realizar os cortes e alternar os discos em vários toca-discos, os *Djs* mostravam um domínio físico e artístico da música comercial e da tecnologia com a qual era produzida:

A partir do equipamento inicial da discoteca, os artistas continuaram a adotar tecnologias cada vez mais diversas e avançadas: baterias eletrônicas, sintetizadores, sons produzidos por calculadoras, telefones digitais e computadores que investigam todo o espectro de sons possíveis, reproduzindo e sintetizando os escolhidos. (SHUSTERMAN, 1998, p.155).

Até então, nenhum sistema de notação poderia transmitir a colagem de músicas que se difundiu e preservou através da mídia tecnológica: o rádio, a televisão e a indústria de discos, fitas magnéticas e CDs. O som armazenado eletronicamente, em fitas magnéticas, codificado digitalmente ou gravado no vinil, se tornou maleável passível de manipulações.

### **3.1.2 Música digital e sincronidade**

A obra em fita magnética se tornou a forma prevalente de expressão musical durante os anos 60, período em que a edição e o processamento das fitas se tornou arte em si. O gravador multi-faixas se espalhou durante a metade dos anos 60 e a edição de fitas se tornou aceita como parte do processo criativo da música popular e do jazz (BERK, 2000, p.191 – tradução nossa).

O sintetizador como é conhecido hoje data de 1970 e era um aparelho acionado por teclado projetado para o uso de músicos profissionais e em estúdios comerciais de gravação, em lugar de um conjunto de módulos independentes

focados nos compositores acadêmicos e *designers* do som trabalhando em laboratórios universitários ou institutos de pesquisa especializados. Também em 1970, Robert Moog lançou o aparelho Minimoog, o primeiro sintetizador portátil, de baixo custo e acessível a uma gama mais abrangente de usuários. O Minimoog e seus diversos sucessores estabeleceram o som da síntese:

Um ou mais osciladores controlados por tensão liberavam ondas de áudio que eram posteriormente moldadas por uma série de modificadores – filtros, amplificadores, osciladores de baixa frequência, os moduladores de anel, e assim por diante – controlado pelo músico, ou *player*, através de uma coleção de botões, sliders, interruptores, botões e alavancas. Os sons produzidos eram exuberantes, ricos harmonicamente e curiosamente orgânicos. O sintetizador analógico passou por aperfeiçoamento contínuo ao longo dos anos setenta. (BERK, 2000, p.191 – tradução nossa)

O mono-sintetizador deu lugar a instrumentos polifônicos que podiam produzir acordes. As unidades de memória permitiram aos músicos que catalogassem suas descobertas sonoras para utilização posterior. Alguns instrumentos especializados surgiram, como as baterias analógicas, bem como seqüenciadores orientados para *performance*, tornaram possível o retorno das *performances* sem si. No entanto, o conceito básico de som se manteve por uma década.

Mudanças radicais aparecem com a chegada do primeiro sintetizador digital, chamado DX7, produzido em 1983. A síntese digital dispensou o labirinto de circuitos analógicos em favor dos programas de algoritmos. A nova tecnologia revolucionou a produção musical: a qualidade do áudio aumentou significativamente em comparação com o sintetizador analógico, a reprodução dos instrumentos “reais” foi alcançada de maneira muito mais apurada e a gama de sons possíveis aumentou à quase infinidade destes (BERK, 2000, p.192).

No ano de 1984, a recente tecnologia do *sampling* digital começou a produzir resultados inovadores e a interface digital de instrumentos musicais – em inglês MIDI: *musical instrument digital interface*, que permitiu a comunicação entre sintetizadores – mudou o modo de se produzir música tanto em estúdios quanto em *performances* ao vivo. Os músicos envolvidos nos novos gêneros musicais

resultantes da inserção da nova tecnologia em fins dos anos 80 tinham sua produção fortemente orientada para o *UT-and-paste*, copiar e colar, graças à multiplicidade de manipulações propiciadas pelas estações digitais de trabalho com áudio e o *sampler*.

Enquanto os aparelhos de gravação analógicos gravavam o som por meio da magnetização de partículas numa fita de plástico, os aparelhos de gravação digitais codificavam o áudio numa combinação de zeros e um, em memória RAM ou *hard-disk*. O processo chamado *sampling* engloba a gravação digital de pequenos segmentos de áudio na memória do computador para o tratamento como instrumento e o *playback* (BERK, 2000, p.195).

Esse processo estava presente de certa maneira desde o final da década de 70, mas só se tornou mais acessível financeiramente por volta de 1985, com a introdução do teclado de *sampling* Ensonig's Mirage. O Ensonig's Mirage provocou uma série de inovações, tornou os *samplers* disponíveis para um número maior de músicos e mudou radicalmente o modo de se pensar a criação musical:

No início, a amostragem de baixa fidelidade, *lo-fi*, foi suficiente apenas para efeitos especiais (as amostras vocais do início do hip-hop, por exemplo), mas até o final dos anos oitenta a tecnologia da amostragem começou a dominar a produção de música eletrônica. O aumento da amostragem de alta qualidade, *hi-fi*, fez qualquer pedaço de áudio um instrumento musical em potencial. Qualquer som podia ser criado, gravado, emprestado de outra obra já registrada e poderia ser incorporado em uma composição baseada em amostras. Os produtores começaram a trabalhar como os *Djs*, vasculhando suas gravações em busca de fontes de material. O *turntablism* efetuado pelo hip-hop encontrou sua contraparte em estúdio. (BERK, 2000, p.196 – tradução nossa)

A produção musical por *sampling* não se dava com instrumentos, em sua definição estrita, tampouco somente em estúdio. Os conceitos de instrumento e estúdio foram mesclados um no outro. Com o rápido desenvolvimento e disseminação dos computadores pessoais, juntamente com a popularização das estações de trabalho com áudio digital e de base computacional, o protocolo de

comunicação originalmente criado de modo a permitir somente um controlador manipular inúmeros módulos de som encontrou apelo, de fato, como um princípio organizador do estúdio de música computacional.

A expressão “música computacional” foi associada a várias atividades criativas facilitadas pelo surgimento da tecnologia computacional, abrangendo desde a computação de dados para uso em composições convencionais até a síntese direta do som dentro do próprio computador. O processo de transição do tipo de trabalho analógico para o digital teve conseqüências para a evolução da nova mídia computacional, principalmente no modo de implementação da mesma.

O vasto espectro coberto pelas instalações digitais em uso atualmente utilizam as técnicas de síntese e processamento de sinais. Essas modificações fundamentais na natureza da tecnologia subjacente transformaram material e conceitualmente o campo da música para compositores e *performers*. Os efeitos produzidos na arte e na prática musicais não excluíram tecnologias anteriores à digital. As novas produções se beneficiavam das vantagens da nova tecnologia ao mesmo tempo em que retinham muitos dos princípios práticos e filosóficos associados à recente era analógica (MANING, 2004, p.181).

Inicialmente, grande parte dos processamentos computacionais usava dados preparados por máquinas mecânicas especiais que traduziam teclas manuais de teclados alfanuméricos em padrões equivalentes de códigos binários, perfurados num baralho de cartas ou num rolo de fita de papel. Esse processo ainda limitava a interação direta entre o programador e o computador enquanto o programa estava em funcionamento. As melhoras nas arquiteturas das máquinas permitiram o surgimento de sistemas capazes de distribuir o poder de processamento em diversas partes, permitindo, desse modo, que mais de um usuário pudesse se comunicar diretamente com o computador por meio de uma rede de terminais de mesas de trabalho, ou *desktop network*.

As dificuldades foram sendo superadas com um repertório de linguagens de programação de alto nível desenvolvidos ainda com base nas linguagens produzida nos anos cinqüenta. Max Mathews foi o pioneiro na exploração do

computador como meio sintetizador. Mathews era engenheiro e pesquisador do Bell Telephone Laboratories e utilizou princípios matemáticos de cálculos em ondas, lançando seus primeiros programas em 1957 (MANNING, 2004, p.186).

A característica fundamental dos programas de síntese com base computacional é o uso de uma taxa fixa de amostras para geração, armazenamento e recuperação de dados de som. Isso faz com que todos os elementos que contribuem para uma textura musical sejam desenvolvidos sincronicamente e, se necessário, suficientemente independentes, os valores da amostra associados aos componentes sônicos individuais adicionados um ao outro para a criação de uma função digital de áudio composto.

Essas condições de operações se estendem aos sons importados de uma fonte externa, por exemplo, uma *performance* acústica capturada em primeira instância como um sinal analógico por meio de um microfone convencional e só então digitalizado através do uso de um conversor analógico para digital. A representação digital de uma função analógica consiste numa série de números, zeros e um, cada série representa o valor instantâneo da função em intervalos regulares de tempo. Se esses números forem colocados num conversor digital para analógico na taxa apropriada, a uma aproximação intensificada, uma onda será gerada (MANNING, 2004, p.250).

O maior avanço da gravação digital em comparação à analógica foi a liberação da duração. Em gravações analógicas, elevar o tom de um trecho gravado requer uma aceleração da fita, encurtando assim o comprimento do trecho. Isso se torna um problema real na gravação multitrack – multi-faixas –, porque elevar o tom dos segmentos de áudio não pode ser feito sem arruinar a sua sincronização com o resto do projeto. Por outro lado, segmentos ritmicamente desarranjados não podem ser acelerados ou retardados sem que a altura do tom seja alterada, levando a vários problemas de harmonização (BERK, 2000, p.197).

Esses problemas puderam ser solucionados graças ao fato dos *samplers* e dos gravadores digitais armazenarem o áudio como dados infinitamente mutáveis. Os engenheiros se utilizaram do alongamento e da compressão do tempo e de

deslocamentos algorítmicos de tons, colocados à disposição para reparos imediatos em mixagens difíceis. Essas adaptações foram feitas no sentido de evitar grande parte das regravações de faixas musicais inteiras somente para reparar algumas notas ou ritmos.

O alongamento e a compressão do tempo e a utilização de algoritmos, foi uma tecnologia inicialmente criada para ser o mais inaudível possível. No entanto, os produtores musicais a levaram à experimentos e inovações que tornaram os algoritmos centrais em suas práticas, reforçando os efeitos explícitos de alongamento e compressão do tempo. Em lugar de inaudíveis, essas manipulações se afirmaram no campo musical e passaram a criar valores estéticos (BERK, 2000, p.197).

### **3.2 Tecnoimagens**

A capacidade do homem de generalizar, estender a si próprio nas linguagens, nas mídias, nas novas tecnologias, aparece em destaque na pós-modernidade. Este fator é responsável por uma mudança essencial que difere a pós-modernidade das épocas precedentes: quando a história deixa de ter um sentido único, a supremacia da linearidade da escrita é suprimida e ocorre uma reviravolta cultural.

É mediante essa reviravolta, representada pela invenção da fotografia, filmes, vídeos, ou seja, as tecnoimagens, que se pode voltar a tornar imaginável a mensagem dos textos. A função das tecnoimagens é de dirigirem-se ao texto a fim de torná-lo acessível para a vivência concreta, a fim de livrar o homem da loucura conceitual: “É diante da loucura ameaçadora do racionalismo formal, de uma existência sem significado entre especulações opacas e especulativas, que se deve mirar o surgimento da nova cultura de imagens (FLUSSER, 2007, p.145).

O autor aponta para a tecnoimaginação, capacidade de decifrar tecnoimagens, a faculdade que pode ser desenvolvida para decifrar tais imagens, não de acordo com a conceitualização característica dos textos, mas como faculdade que tem a ver com o pensamento formal, tal como este vai se estabelecendo na informática,

cibernética, e na teoria dos jogos. Na cibernética se anuncia a possibilidade de ver, exatamente atrás da queda das linguagens históricas da modernidade, o surgimento de uma nova cultura.

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. (FLUSSER, 2008, p.15)

Os textos, aqueles fios condutores que ordenavam o universo em processos e os conceitos em juízos, são alvos de uma desintegração, após guiarem os homens por muito tempo:

Ao termos seguido tais fios até o núcleo do universo, teríamos m em descoberto que, nesses núcleo, os processos (causais e outros) se desintegram e os colares se desfazem em partículas soltas. E, ao termos seguido tais fios até o núcleo do nosso pensamento conceitual, teríamos descoberto que as cadeias do discurso lógico se desintegram em *bits*, em proposições calculáveis. Pois é precisamente tal desintegração 'espontânea' da linearidade que nos obriga a ousarmos o salto rumo a um nível novo. (FLUSSER, 2008, p.23)

Flusser ressalta que o gesto de codificar e decifrar tecnoimagens se passa em nível afastado a um passo do nível da escrita e a dois passos do nível das imagens tradicionais, anteriores à escrita. As novas imagens não podem ser comparadas às imagens tradicionais, dado que são fenômenos sem paralelo no passado: enquanto as imagens tradicionais eram superfícies abstraídas de volumes, as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos. Para Flusser (2008, p.15), diante das imagens técnicas, não há o retorno da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas há a precipitação da unidimensionalidade para a zerodimensionalidade.

O salto para um novo nível é ousado, dado que a desintegração em *bits* desvenda o "abismo do nada", ou seja, os pontos imensuráveis daquilo que se desintegra.

De acordo com Flusser (2008, p.50), as imagens técnicas são tentativas de juntar os elementos pontuais ao nosso redor e em nossa consciência para que superfícies sejam formadas, uma tentativa de transferir os fótons, elétrons e *bits* de informação para uma imagem. Ainda segundo o autor, as imagens técnicas são virtualidades concretizadas e tornadas vizíveis.

As tecnoimagens, resultantes de descobertas no domínio tecno-científico, provocam modificações no alcance e na função da imagem em nossa civilização, incidindo sobre o modo de pensar e sentir do homem. As imagens criadas em computador, comuns na televisão e no cinema, onde o sujeito que as consome é um espectador, aparecem nos programas interativos – como os videogames – em que o sujeito obtém imagens através de comandos, tornando-se um usuário, não mais um espectador. Essa nova realidade virtual elaborada pelas imagens técnicas implica um reencadeamento diferente do sujeito com o mundo material e humano, num espaço-tempo simulado. (LUZ, 1993, p.49).

O autor Julio Plaza (1993, p.72) afirma que a imagem, além de exercer a função de registrar o imaginário, de significar e dar sentido ao mundo é também utilizada como meio e registro de conhecimento. O autor ressalta que as condições para a difusão da imagem se dão com a gravura e a imprensa a partir do século XV. Nesse período a imagem pôde ser mecanizada juntamente com os textos científicos nos livros ilustrados.

Com o surgimento da fotografia, a própria imagem se mecaniza, não somente sua reprodução, fator que trouxe riqueza de informação e precisão. Dessa maneira, “a fotografia não somente estabelece um estado de ciência, mas também faz avançar o conhecimento científico” (PLAZA, 1993, p.72). De acordo com Edmond Couchot (1993, p.37), essa evolução das técnicas de figuração indica uma pesquisa constante em busca de uma crescente automatização dos processos de criação e reprodução da imagem. Foi graças a busca que poderia progressivamente liberar o olhar e a mão – iniciada por pintores e artistas séculos antes e retomada no século XIX pelos fotógrafos – que a gerada automaticamente na câmara escura pôde se inscrever num suporte sem nenhuma intervenção manual.



A fotografia permitira dominar a unidade da imagem obtida a partir de um centro organizador – o furo da entrada para a luz – mas não possibilita descer abaixo do nível de organização do *plano* (impossibilidade de ter acesso diretamente a cada um dos grãos argênicos da placa sensível). Rapidamente foi possível decompor a imagem em linhas, com o fito de não reproduzi-la ou criá-la mas de transmiti-la. Essa decomposição analítica da imagem fixa em elementos lineares descontínuos e paralelos, realizou-a pela primeira vez Caselli, entre 1855 e 1861. O *pantelégrafo*, máquina elétrica que funciona sob o duplo princípio da varredura e da sincronização [...] conseguia transmitir imagens em contorno, entre Paris e Lyon, em quinze minutos. (COUCHOT, 1993, p.37)

O *pantelégrafo* pode ser considerado o antepassado da televisão. Esta última passou a operar pela decomposição da imagem móvel em linhas paralelas e finas por meio da projeção ótica sobre um fundo fotossensível de uma câmera eletrônica. Através desse processo, a televisão tornava possível a análise de cada ponto de cada uma das linhas que formavam a imagem, reconstituindo-a por uma espécie de mosaico luminoso composto de pontos vermelhos, verdes e azuis – chamados luminósforos – capazes de produzir qualquer cor do espectro visível.

No entanto, ainda não se tinha total precisão no controle de cada ponto da imagem, nem mesmo era possível interferir em somente um dos pontos independentemente dos outros. O que permitiu tal precisão foi a ordenação completa desse mosaico, ou seja, a imagem tornou-se numerada, perfeitamente possível de ser indicada na tela por meio de coordenadas específicas e cromáticas definidas por cálculo automático.

O computador permitiu a superação da busca pelo menor elemento da imagem, dado que permitiu o domínio completo do ponto da imagem: o chamado *pixel*. Isso graças à substituição do automatismo analógico das técnicas televisuais pelo automatismo calculado que resultou do tratamento numérico da informação relativa à imagem (COUCHOT, 1993, p.38). O *pixel* tornou-se então ponto de convergência das linhas de investigação tecnológica que buscavam, por um lado o maior automatismo possível na geração de uma imagem e, por outro, o domínio do menor elemento desta.

A partir do surgimento do computador, a imagem torna-se um mosaico de pontos ordenados, ou seja, um quadro de números, uma matriz:

Cada *pixel* é um permutador minúsculo entre imagem e número, que permite passar da imagem ao número e vice-versa. Ao mesmo tempo, o *pixel* lançava as técnicas numéricas de figuração numa lógica em total ruptura com a lógica figurativa subjacente à imagem gerada até então pelos procedimentos óticos (ótico-químicos e ótico-eletrônicos). A hibridação inesperada de um computador eletrônico e de uma tela de televisão iria provocar no universo das imagens a mutação mais radical desde o aparecimento – há mais ou menos vinte e cinco mil anos – das primeiras técnicas de figuração. (COUCHOT, 1993, p.38).

Ainda segundo o autor, a lógica figurativa ótica poderia ser chamada de uma morfogênese por projeção. Essa morfogênese implica a presença de um objeto real que preexiste à imagem: ocorre uma relação biunívoca entre o real e a imagem, sendo que esta se dá como representação do real. O caminho aberto pelo Renascimento quanto à morfogênese da imagem e de seu registro foi essencial para a busca do automatismo analógico.

Dentre as técnicas utilizadas pelos pintores para reprodução à mão dos contornos de um objeto ou estava a câmara obscura. Na câmara obscura a projeção ocorria por meio de um raio luminoso, proveniente do objeto que seria figurado, que batia no fundo da caixa preta através de um orifício que fazia o papel de centro de projeção.

O princípio da fotografia é o mesmo da câmara obscura: em lugar do orifício há uma objetiva com várias lentes e, ao fundo, uma placa ou película sensível à luz permite o registro automático da imagem. A imagem dessa lógica figurativa traz do real sua marca luminosa, permanente, morfogeneticamente estável, capaz de perdurar no tempo e passível de ser re-representada inúmeras vezes (COUCHOT, 1993, p.39).

Essa imagem efetua a união entre dois momentos diferentes do tempo, sendo o primeiro o tempo em que foi registrada pela câmera fotográfica e o segundo, aquele em que é contemplada. Uma relação particular é então criada entre

espaço e tempo: a representação alinha no espaço e no tempo o sujeito, o objeto e a imagem, estabelecendo uma relação imediata entre os mesmos. A imagem fotográfica possibilita o aumento da automatização: se antes dela era necessário que um pintor desenhasse à mão, durante um longo período de tempo, no fundo de uma câmara obscura, ou em outro anteparo, os contornos de uma imagem para que esta pudesse ser reproduzida, esta última passa a ser capturada em frações segundos pela fotografia.

A automatização abrangeu não somente o registro da imagem como também a reprodução da imagem original por meio da invenção do negativo. Segundo Couchot (1993, p.40) “[...] a própria Representação se automatiza”. O autor aponta, no entanto, para o paradoxo da automatização: em lugar de destacar a fotografia do real, fez com que ela ficasse aderida ao real, tornando-a marca instantânea do mesmo por meio dos raios de luz.

A fotografia é marca do tempo do presente da pose, dado que é o registro de um momento no qual estão reunidos o objeto a se fotografar, sua imagem e o fotógrafo, mas também se inscreve na cronicidade do fluxo temporal.

A foto reenvia perpetuamente (e por vezes deliciosamente) ao presente da pose, num ir e vir vertiginoso entre o presente-presente daquele que a contempla e o presente-passado da pose. De maneira geral, todas as operações de figuração fundadas na ótica geram imagens que ‘colam’ ao real, imagem das quais cada ponto está ligado ao real pela lógica projetiva da representação. Imagens das quais cada ponto registra e fixa o Real. (COUCHOT, 1993, p.38).

O autor ressalta que as técnicas figurativas não são meros meios de criação de imagens, mas correspondem a um modo de perceber e interpretar o mundo e possuem lógicas específicas. A lógica da representação figurativa teve como base o modelo perspectivista. Esse modelo permitia não somente a reprodução do mundo, como mostrar uma visão particular do mesmo. Nele, o processo morfogenético de formação da imagem se dá a partir da emissão luminosa que cola ao real. Tal processo é o mesmo encontrado nas técnicas fotográficas, fotomecânicas, cinematográficas e televisuais – embora cada uma delas tenha

transformado o modelo perspectivista: a aderência ao real se dá porque o enquadramento espacial e temporal da imagem ditado pelas tecnologias da representação não mudou.

As técnicas fotográficas, fotomecânicas, cinematográficas e televisuais foram responsáveis por avanços fundamentais na busca pela instantaneidade e da simultaneidade da geração de imagem, para a conquista do movimento pelo cinema e a transmissão de imagens via televisão, mas é somente com o surgimento das tecnologias numéricas que o modelo geral da figuração, assim como a lógica figurativa, sofre mudanças radicais.

Se na imagem ótica cada ponto que a compõe corresponde a um ponto do objeto real, na imagem formada por *pixels* não há um objeto real que preexistisse a determinado *pixel*. Bettetini (1993, p.68) aponta para essa mudança, afirmando que essa nova imagem, chamada imagem sintética, derivada de uma matriz numérica e de procedimentos lógico-matemáticos, não é uma reprodução da visão de um objeto concreto, possuiu espaço e tempo virtuais e, como fator principal, essa imagem substitui à análise inicial do objeto a síntese derivada do modelo.

Ainda segundo o autor, a imagem síntese, dado que não reproduz um objeto real, não possuiu referências com o exterior, tornando-se, nesse sentido, auto-referencial:

Na realidade, o ponto de vista a partir do qual a imagem é construída não é um ponto de vista físico (como acontece, ao contrário, no caso da câmera fotográfica que recorta uma porção de espaço a partir de um determinado ângulo de visão), mas é um ponto puramente 'escópico' com a característica de ser um olhar de 'ninguém': de fato, seja a relação entre o sujeito 'observador' e o objeto 'observado', seja o mesmo objeto, ambos são frutos de uma ação de simulação. (BETTETINI, 1993, p.69)

Nesse sentido, as imagens audiovisuais tradicionais se configuram como uma relação de simulação de uma visão na qual aquilo que é oferecido ao observador foi visto previamente pelo olho da câmera. A imagem síntese se apresentaria,

então, como uma simulação tecnológica da simulação da visão, “enquanto aqui vem reproduzido matematicamente não apenas o objeto da visão, mas até mesmo o próprio procedimento de visão” (BETTETINI, 1993, p.69). Quanto ao procedimento de visão, todos os efeitos obtidos pela tecnologia analógica, por meio das diferentes tomadas de câmeras, também podem ser produzidos pela imagem sintética.

Também para Couchot (1993, p.42), a imagem numérica é simulação, deixando de representar o real, já que o *pixel* é a expressão visual de um cálculo feito por computador de acordo com as instruções de um programa: nesse caso não é o real que precede o *pixel* e a imagem, mas linguagens e números, um *programa*. A imagem síntese faz, portanto, uma simulação do real, reconstruindo-o, fragmento por fragmento, propondo uma visualização numérica que não tem nenhum tipo de relação com o mesmo.

Ainda segundo o autor, a imagem deixa então de ser projetada pelo real, passando a ser ejetada por ele, e obtém força suficiente para se libertar do campo de atração do real e da representação. Se a realidade do real e da representação não é mais vigente, a realidade que a imagem síntese oferece é a realidade virtual, caracterizada pela síntese, pelo artificial e que, em lugar de substrato material, se forma nos circuitos do computador por meio de micro-impulsos eletrônicos. Aqui, mais uma vez, se destaca a auto-referência da imagem digital livre da aderência ao real.

É nesse ponto que a imagem digital opera uma mudança fundamental, dado que efetua a passagem da lógica da figuração para a lógica da simulação. Os elementos constituintes da representação – o sujeito, a imagem e o objeto – vêm suas fronteiras enfraquecerem e se mesclarem. A imagem deixa de ser simples representação, pode ser imagem-sujeito, imagem-objeto e imagem-linguagem: imagem-sujeito quando responde ao nosso contato de maneira interativa, imagem-objeto e imagem-linguagem quando transita entre os programas, telas e terminais, bem como quando transita entre as memórias e os centros de cálculo computacionais.

A interatividade proporcionada pela tecnologia informática é elemento fundamental para a produção das imagens digitais. Ao inverter a lógica unidirecional exercida pelo audiovisual tradicional, a interatividade propicia uma relação não-hierárquica na qual a cisão entre produtores de imagens e receptores é eliminada por meio do computador: o chamado receptor assume o papel de usuário e operador de um sistema capaz de satisfazê-lo e de acolher suas necessidades. É essa possibilidade de interação que diferencia radicalmente a criação da imagem de síntese da produção audiovisual tradicional.

Ao estabelecer um estudo sobre a textualidade produzida pela tecnologia infográfica e o conceito de texto, destaca a interatividade como elemento essencial na mudança de uma perspectiva de criação fechada e unidirecional característica deste último. A concepção de texto configura-se sobre sua pré-ordenação de sentido resultante da unicidade e da coerência do complexo semiótico, que torna a textualidade definida e inalterável.

Para o autor, na textualidade das imagens sintéticas ainda existem escolhas potenciais prefiguradas pelo sistema por parte do usuário do computador, porém, tais escolhas são entrecruzadas com as operações que o próprio usuário efetua. Nesse momento, o usuário é, ao mesmo tempo, receptor e co-transmissor: “O operador cria concretamente o texto em um processo no qual se interseccionam a leitura e a construção da imagem” (BETTETINI, 1993, p.71).

Desta forma, a textualidade produzida pela infografia é oposta a àquela de um sistema fechado de signos. Nela, o texto da imagem de síntese está aberto às modificações e interações do usuário. Ao texto tradicional “definível como um conjunto de enunciados que se atualizam em relações recíprocas e que dão origem a uma estrutura finalizada de construção de sentido”, revelando também as inscrições e as hierarquias das codificações das quais resulta, opõe-se a textualidade infográfica do diálogo em que se inscrevem os possíveis percursos de fruição e interpretação oferecidos pela mesma (BETTETINI, 1993, p.67).

Essa textualidade aproxima o usuário da construção das narrativas, dado que o desvincula da intencionalidade do texto unidirecional, seja ele escrito ou

audiovisual, produzido por outrem. Além disso, essa textualidade aumenta a variedade de leituras possíveis de um texto, bem como sua indeterminação. A narrativa fechada, unidirecional, com base num texto de significado único e definitivo encontra na tecnologia infográfica um grande desafio.

Na relação entre usuário e sistema, o usuário tem a possibilidade de intervir e colaborar de fato com a produção do sentido do texto. Bettetini (1993, p.70), observa que duas características se diferenciam daquelas de um texto audiovisual tradicional: a natureza do enunciador muda e interação entre usuário e computador se dá também por meio de uma ação.

Num texto tradicional a natureza do enunciador coincide com um saber e com um complexo de modalidades estruturadas de forma definitiva no texto. Com a infografia, no entanto, tornam-se prevalentes estratégias potenciais previstas como possibilidades oferecidas pelo software do computador, mas que sofrem atualização pelas escolhas do usuário. Logo, o saber e o complexo de modalidades não são estruturados somente em partes, não mais de forma definitiva. Nesse processo, a figura do enunciador como fonte e origem do texto é modificada, na medida em que há um usuário ativo influenciado a construção textual e que esse enunciador acaba também por encerrar o comportamento frutivo daquele que seria seu receptor.

A interação na construção textual também acarreta mudanças. Num texto tradicional a relação ocorre por meio de um conjunto de elementos de tipo cognitivo, enquanto na produção textual infográfica existe uma interação que implica uma verdadeira ação por parte do usuário do computador. Como consequência, o usuário passa de um comportamento passivo, característico da experiência dos textos tradicionais, para um comportamento em que de fato opera uma série de escolhas sucessivas que gerarão um produto novo e originarão uma situação não codificada por completo:

Em outros termos, o usuário interage com o sistema segundo possibilidades que são pré-ordenadas e definidas; o resultado da interação, porém não é totalmente previsível. [...] os percursos são pré-ordenados, os resultados, ao contrário, dependem de operações que vão sendo pouco a pouco realizadas pelo usuário

e conservam então uma ampla margem de imprevisibilidade.  
(BETTETINI, 1993, p.70)

A textualidade da imagem de síntese resulta, portanto, de um processo de construção aberto, no qual as opções realizadas constituem também novas condições a partir das quais evoluem para demais elaborações. Para Bettetini (1993, p.71), portanto, diferentemente dos textos audiovisuais tradicionais, a realização do texto infográfico coincide com as potencialidades computacionais, mas a participação ativa e criativa do usuário é essencial para que o mesmo seja realizado: trata-se de uma relação dialética entre as possibilidades que o sistema oferece e a criatividade do usuário.

Segundo Plaza (1993, p.74), a imagem deixa de ser uma totalidade absoluta e se torna imagem diálogo do qual a mão, o olho e o cérebro participam na medida em que a modelam, mudam, armazenam e visualizam. Não mais sentido ou ponto de vista único: interagindo, o usuário multiplica ao infinito os pontos de vista internos e externos da imagem, a qual incorpora e narra o sujeito em seu interior. O objeto deixa de se apresentar como real resistente, impenetrável: o sujeito penetra o objeto em sua transparência virtual, bem como penetra o próprio interior da imagem.

Tal relação ressalta um caráter de *performance* das imagens sintéticas incomparável com a rigidez do texto tradicional: sem a indução do usuário, não há sequer como iniciar a produção das imagens sintéticas. Um tipo completamente singular de textualidade surge, portanto, por meio da interatividade. Julio Plaza (1993, p.73), aponta também para esse novo aspecto trazido à tona pelas novas tecnologias da comunicação quando observa que a relação entre usuário e computador se dá na forma de um diálogo, uma troca de informações na forma falada, escrita, gráfica e visual no monitor de visualização: “A informática se torna uma técnica lúdica que incorpora o sensível através dos sentidos humanos e a noção de imagem se torna renovada”.

De acordo com Couchot (1993, p.42-43), assim como a imagem ótica, a imagem digital também recorre a modelos morfogenéticos. Esses modelos, no entanto,



não são materiais, concretos, maquínicos, nem consubstanciais à imagem, são abstratos e provenientes do domínio científico das chamadas ciências duras. Isso porque, contrariamente à imagem ótica que quer representar o real com imagem, a lógica da simulação quer sintetizar o real em toda sua complexidade de acordo com leis racionais da física, das matemáticas, da química, etc, que são capazes de descrevê-lo ou explicá-lo. Na simulação o que se busca é a recriação de uma realidade virtual autônoma, em toda sua profundidade estrutural e funcional:

Dessa maneira, criar a imagem (de animação) de um sol se pondo, num mar agitado por ondas, será recriar numericamente um mundo virtual aonde os raios vêm se refletir na superfície da água de acordo com as leis próprias da luz, aonde as ondas se deslocam de acordo com as leis da hidrodinâmica. Simular visualmente a evolução de um cardume de peixes em seu meio natural será aplicar modelos de comportamento animal capazes de explicar as mútuas interações entre os peixes, suas relações a eventuais predadores, diversos tropismos etc. (COUCHOT, 1993, p.43)

A lógica da simulação pretende também interpretações do mundo, porém, ao contrário da lógica figurativa que busca representar o real originário visível, tais interpretações são bastante teorizadas, argumentadas, formalizadas, dado que seguem os princípios da lógica formal e das matemáticas: o real visível é substituído por um real secundário, resultante dos cálculos e das operações de formalização. Segundo Couchot (1993, p.43), é então que se chega a uma nova potência da figuração numérica, quando não se trata de figurar o visível, mas o que é modelizável. No entanto, mostram-se também os limites da lógica da simulação dado que esta somente pode figurar o que é passível de modelização.

Plaza (1993, p.75-76) também aponta para o fato de que as tecnologias informáticas da imagem tornaram possível uma produção potencial de imagens ao infinito sem que nenhuma delas exista de fato como tal. Para o autor, “É aqui onde se manifesta precisamente a natureza da imagem como acontecimento, ou seja, o movimento fluido de uma aparição/desaparição”, fato que possibilita a qualificação desse processo como imaterial, já que o acesso à totalidade da imagem não é possível por sua segmentação numérica.

A noção da imagem presa a um suporte é suplantada por uma morfogênese de virtualidade em que a imagem pode aparecer e desaparecer das telas dos monitores, tornando-se fenômeno que se desloca e se realocaliza nos diversos suportes por meio de uma comutação instantânea. Na imagem de síntese o referencial se desloca e se desmaterializa num mundo onde a capacidade de transformação é infinita. Essa imagem tem como referencial ela mesma no meio anterior, dado que sua materialidade muda constantemente, tornando-se, portanto, uma meta-imagem.

Juntamente com essa nova ordem visual acontecem mudanças nos conceitos de espaço e tempo. O espaço virtual pode assumir as mais diversas dimensões, até mesmo aquelas não inteiras, fractais. O tempo, virtual, deixa de fluir de maneira diacrônica, inelutável. A origem do tempo passa então a ser permanentemente reinicializável de maneira que os acontecimentos prontos são substituídos por eventualidades, não há mais o tempo fechado da textualidade tradicional, mas o tempo da textualidade interativa.

### **3.2.1 A inscrição do tempo nas imagens**

Os estudos da imagem de maneira a relativizar os rígidos cânones da perspectiva geométrica do Renascimento teriam seu início aproximadamente no século XVII. A esse modo de estudo que relativiza a perspectiva renascentista corresponde o conceito de anamorfose. Inicialmente o processo consistia no deslocamento do ponto de vista a partir do qual uma imagem era visualizada, porém, a posição anterior da mesma não era eliminada, o que resultava num desarranjo das relações de perspectiva originais. De acordo com Arlindo Machado (1993, p.100) a anamorfose nasce da duplicidade de pontos de vista na construção de uma imagem e o conceito se estendeu a quaisquer distorções do modelo renascentista, realista, de representação figurativa.

O autor faz o estudo das inscrições do tempo nas imagens e as conseqüentes mudanças que provocam nas mesmas. A esse tipo particular de anamorfose correspondem as deformações produzidas pela inscrição do tempo na imagem.

Machado (1993, p.100) denomina essa anamorfose cronotópica. Segundo o autor, o termo cronotopo se inspira na teoria da relatividade de Albert Einstein, que expressa a idéia de indissolubilidade das categorias de espaço e tempo. Na teoria da relatividade de Einstein o tempo é tratado como a quarta dimensão do espaço e, tal concepção, dá ao tempo a possibilidade de ser algo materializado, contrariamente à tese kantiana de que o mesmo não pode ser visualizado exatamente pela impossibilidade de inscrição material do mesmo.

Para Einstein o tempo pode ser visível e há uma legibilidade da duração temporal na matéria: uma idéia de materialização do tempo no espaço que permitiu a concepção do tempo como uma categoria passível de expressão sensível, inscrita na matéria significativa. Às coordenadas espaciais e ao tempo Einstein propõe o espaço-tempo, um continuum de quatro dimensões ligadas entre si por uma constante de estrutura, que era a velocidade da luz.

A forma espaço-tempo determinada fisicamente pelos campos de gravitação implica uma modificação radical do pensamento sobre o espaço e o tempo: espaço e tempo são ligados não somente entre si, mas à matéria; o espaço-tempo não é mais algo exterior ao fenômenos que aí acontecem, podendo afetá-los diretamente (PATY, 2003, p.20-23). Segundo Machado, “[...] o tempo surge então como elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da transfiguração” (1993,101).

Em lugar de estudar o tempo como efeito de percepção, como citado anteriormente no caso cinematográfico, o autor realiza o estudo do tempo enquanto dimensão da imagem, trabalhando com o tempo como modalidade específica da distorção da figura. Dessa maneira, se a imagem é considerada como ocupação do espaço por diversas texturas e cores, o tempo se inscreve nessa imagem como força que gera anamorfozes “liquefazendo os corpos para *derramá-los* num outro *topos*, num *cronotopos*, portanto num espaço-tempo” (MACHADO, 1993, p.103). O tempo materializado no espaço aparece como o efeito de superposição ou do percurso realizado pelos corpos no espaço, onde vários momentos subseqüentes se tornam co-presentes numa percepção única.

Esse movimento se transforma então, diante dessa percepção, numa paisagem composta por acontecimentos.

A anamorfose já estava presente na imagem fotográfica, paradoxalmente tida como modo de congelar uma imagem por meio da suspensão do tempo, num intervalo mínimo e único. Para Machado (1993, p.103), no entanto, é exatamente na fotografia, e na orientação dessa tecnologia para uma eliminação ou congelamento do tempo, que este se inscreve e exerce um “poder superlativamente desestabilizador” capaz de criar as deformações na imagem. Essa capacidade tem por aspecto essencial a elasticidade do conceito de instante, que constitui o elemento básico do cronotopo fotográfico.

A fotografia considerava o tempo como um desenrolar de eventos, buscando congelar um intervalo. No entanto, tal intervalo também é constituído de infinitos intervalos impossíveis de serem captados pelo obturador da câmera, que registra, portanto, sempre uma duração, uma evolução do objeto no tempo. As deformações da figura começam a aparecer quando a velocidade de obtenção é colocada para anotar o movimento, inscrever o deslocamento dos corpos no espaço-tempo, no sentido contrário da fixação a que se propõe a fotografia. O obturador de uma câmera, ao expor o filme à luz em diferentes intervalos de tempo, poderia expor tal filme num tempo demasiadamente longo em relação a um objeto a ser fotografado em alta velocidade. Dada a diferença do tempo de captação do obturador e da velocidade do objeto em movimento, este último resulta aparece distorcido na fotografia.

Esse tipo de distorção produzida pela fotografia foi base para muitos experimentos de inserção da dimensão temporal nas imagens que, em lugar de do registro realista e do modelo figurativo renascentista, registra na imagem o desenrolar do tempo, seu rastro. De acordo com Machado (1993, p.105), essas anamorfoses ao invés de mostrarem o deslocamento do objeto no espaço-tempo de maneira gráfica numa sequência de imagens, realizavam a superposição das imagens nos menores intervalos possíveis, as quais se dissolviam umas nas outras, eliminando traços e contornos, desmaterializando-as. Uma imagem repetida várias vezes numa espécie de encavalamento acabava por se

desmaterializar e potencializar a tradução do tempo, sua iconicidade. O movimento do corpo ou objeto obtidos por meio dessa técnica se revela um movimento sem deslocamento linear, por vezes rotatório onde a imagem se desmancha.

No universo das imagens eletrônicas, tais efeitos puderam ser produzidos por meio de vários procedimentos. Um dos procedimentos mais simples era obtido pela associação de uma imagem em movimento a uma efeito chamado de *feedback*: ao direcionar uma câmera para a tela do monitor em que esta está ligada através do gravador obtém-se a repetição da imagem da tela ao infinito, devido a um processo de realimentação ininterrupto. Esses procedimentos foram multiplicados e refinados, o que resultou na automatização dos mesmos. As máquinas digitais de processamento da imagem foram privilegiadas, dado a capacidade de memorização das posições anteriores das imagens e a capacidade de manter todas essas posições na tela na medida em que o objeto ou corpo estava em deslocamento.

À diferença do suporte fotográfico, em que o movimento era registrado em vários suportes subseqüentes num intervalo, resultando numa série de imagens substituídas constantemente, o registro eletrônico das imagens se dá num suporte único capaz de reter as posições anteriores por certo tempo. As imagens eletrônicas são segmentadas numa sequência de linhas de retículas. Segundo Machado (1993, p.113), as imagens eletrônicas são um conjunto de linhas sobrepostas e sucessivas as quais são constituídas por determinado número de pontos elementares de cor que se juntam formando um painel de retículas, com num mosaico.

Tecnicamente, a imagem eletrônica se resume a um ponto luminoso que corre a tela, enquanto variam sua intensidade e seus valores cromáticos. Isso significa que, em cada fração de tempo, não existe propriamente uma imagem na tela, mas um único *pixel*, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa, [...], não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto no tempo. (MACHADO, 1993, p.114)

De acordo com o autor, a imagem eletrônica representa a síntese temporal de um conjunto de formas de mutação, do movimento. A câmera eletrônica é realmente capaz de registrar o tempo dado que nela não há congelamento do instante, como na fotografia, não existe o intervalo negro de um fotograma ao outro, mas a inscrição do tempo na própria temporalidade das linhas de varredura. Essa inscrição do tempo na imagem eletrônica é muito raramente perceptível, dado que a velocidade das linhas de varredura são muito elevadas comparadas à nossa capacidade de percepção.

A imagem eletrônica é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica, embora inacessível à nossa percepção. Algumas experiências no sentido de evidenciar essa anamorfose foram levadas à cabo com a ajuda de computadores: a expressão visual do deslocamento passou a ser explorada por meio da manipulação da velocidade da imagem e da disposição das linhas de varredura no quadro. Tal princípio, inicialmente parte das experimentações das vanguardas, se faz presente nas *performances* atuais da cultura pop e que constitui o trabalho dos *Vjs – video jockers*.

## IV Manipulações e Sincronias

### 4.1 Embolex: Vjs e narrativas audiovisuais digitais ao vivo

O Embolex é um coletivo audiovisual pioneiro no Brasil no desenvolvimento do *vjing*, e, desde o ano 2000, se apresenta em diversos gêneros de *performances* audiovisuais. O coletivo se especializou em experiências ao vivo – *live performances* – dentre as quais estão festas de música eletrônica, como o *Skol Beats*. O coletivo participou também de demais eventos musicais e destaca-se por projetos de cinema ao vivo, que levaram o coletivo a participar do Festival Internacional de Cinema do Rio de Janeiro, bem como de apresentações no Itaú Cultural, em São Paulo, e em galerias de arte como a TATE Britain, no Reino Unido.

Imagem 7 - Embolex



Fonte: < <http://www.embolex.com.br/> >

A sigla *Vj* se refere a processos e produtos audiovisuais, ou seja, ao chamado *performer* da cena da música eletrônica. O *Vj* – *video jockey* – realiza um processo de seleção de imagens utilizando um teclado de computador ou mesmo um teclado musical via protocolo MIDI numa *performance* ao vivo. De acordo com Moran (2010) o *Vj* pode “tocar” imagens para os *Djs* ou realizar sua *performance* em conjunto com os *Djs*.

Em ambos os casos, a imagem e a música são elementos estritamente interligados. As *performances* dos *Vjs* estão muito ligadas àquelas dos *Djs* e da televisão, dado que acontecem ao vivo e com base na improvisação contínua. No entanto, em lugar de estarem atrás das telas de televisão, os *Vjs* estão atrás das telas do computador.

A história do *vjing* está relacionada a um conjunto de experimentações e inovações provindas desde as criações relacionadas à animação, à videoarte, até ao cinema. Dentre os principais nomes de influência sobre o *vjing* está Oskar Fischinger, um artista alemão independente proveniente da vanguarda da animação. Fischinger deu continuidade ao trabalho que explorava com sutileza as possibilidades expressivas do movimento: “Sucessões rítmicas, desintegrações, formas onduladas que dançam na tela causaram forte impressão” (LUCENA, 2001, p.86). Esse tipo de trabalho combinava imagens com marcações musicais. A contribuição de Fischinger não só expandiu o universo estético da animação abstrata como contribuiu com inovações técnicas e dispositivos para a criação sintética de som em filmes.

Fischinger foi responsável pela criação de uma máquina que cortava blocos de cera em camadas extremamente finas, as quais resultavam em formas inusitadas. Essas camadas eram então fotografadas quadro a quadro e as imagens apresentavam padrões aleatórios de abstrações em movimento ao serem projetadas: “Essas configurações abstratas móveis adaptadas à música atingiram requintes de expressão” (LUCENA, 2001, p.87), o que tornou os filmes produzidos por Fischinger únicos, dada a sincronia entre as imagens e o som. O animador colaborou com Walt Disney no longa-metragem *Fantasia*, de 1940, na famosa sequência com acompanhamento da música de Bach.



Norman McLaren, animador britânico com forte influência de Fischinger, também já no início dos anos 40 explorava técnicas alternativas de animação e “Na ânsia pelo controle do tempo e do movimento, McLaren também decidiu-se por desenhar o som” (LUCENA, 2001, p. 94). Sua animação sintética, em que o animador atuava diretamente na película por meio de estiletes ou desenhos, foi especialmente desenvolvida para a criação de trilhas sonoras em perfeita sincronia com o movimento e as características visuais dos desenhos (LUCENA, 2001, p.94).

McLaren buscava expandir os limites artísticos da ação animada e, para tanto, utilizava sua curiosidade técnica. Para McLaren, a animação não era definida como a arte do desenho que se movia, mas a arte do movimento que é desenhado. Para ele, era mais importante o que acontecia entre cada quadro do que neste em si. Dessa maneira, demais tipos de experimentações e movimentos artísticos forjaram as condições para o surgimento do vídeo ao vivo:

Movimentos surgidos ao longo da história da arte foram essenciais para a arte contemporânea e a eclosão do vídeo ao vivo. Podemos citar vários exemplos: as *Seratas* do Movimento futurista na década de 1910, que reunia artistas de diversas vertentes para a leitura de manifestos, recitais poéticos, música e pintura; as obras de Duchamp e o movimento dadaísta, que defendia a combinação de elementos ao acaso; as colagens de imagens da *action painting* exercida por Pollock nos anos quarenta ou as *assemblages* de Kurt Schwitters, com a incorporação de diversos materiais à pintura. (TORDINO, 2008, p.29)

A experiência do vídeo ao vivo também está relacionada às experiências da videoarte da década de setenta. Essas experiências incorporavam a subversão do uso da televisão aliada ao improviso: a tendência geral da chamada videoarte na Europa e na América era a de distorcer e desintegrar a velha imagem do sistema figurativo renascentista. Dentre os videoartistas de maior expressão consta o coreano Nam June Paik, que trabalhava com Stockhausen em Colônia e estudava música eletrônica.

Por volta de 1963, o jovem coreano Nam June Paik, [...] teve a idéia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de tevê, para perturbar a constituição das imagens. Ao fazê-lo, ele

certamente não podia imaginar que não apenas estava dando a linha diretriz de todo o posterior movimento da arte do vídeo, como também provocava uma reversão no sistema de expectativas figurativas do mundo da técnica. (MACHADO, 1988, p.117).

A partir dessa inversão dos circuitos surgem as primeiras imagens não figurativas da televisão, sintetizadas através do puro tratamento eletrônico do fluxo de partículas. Em conjunto com seu colaborador e engenheiro Suya Abe, Paik constrói, em 1969, um dos primeiros sintetizadores de imagem de vídeo, que possibilitava a distorção da imagem produzida pela câmera de vídeo e também a geração de novas imagens: o vídeo ganhou autonomia. O sintetizador de imagem de vídeo era constituído por:

Um dispositivo de teclados e botões favorece a modulação dos sinais de luminância, cor e saturação, de modo a permitir a um “intérprete” criar na tela do monitor paisagens abstratas em mutação constante, semelhante às paisagens sonoras que se obtêm num sintetizador de música eletrônica. (MACHADO, 1988, p. 119)

O sintetizador de vídeo operava por meio desregramento dos aparelhos produtores de imagem técnica com o intuito de gerar padrões imagéticos unicamente a partir dos constituintes eletrônicos. Através de moduladores externos, o operador do sintetizador poderia intervir diretamente sobre o fluxo dos elétrons, o que o permite criar configurações, texturas e movimentos em constante mutação no momento próprio da criação imagética.

De acordo com Machado (1988, p.122), a novidade que o sintetizador traz é o fato de que ele pode dispensar o referente, entidade fundadora da figuração, distanciando-se, dessa maneira, de uma vez por todas da evolução dos sistemas figurativos:

As imagens geradas por um sintetizador não são índices de coisa alguma. Quando o são – admitindo-se a hipótese de o aparelho estar sendo utilizado pra distorcer ou alterar imagens previamente codificadas por uma câmera de vídeo –, ainda assim o que se visa é apagar todos os laços de parentesco da imagem com o referente. (MACHADO, 1988, p.122)

Paralelamente à manipulação da música por meio de sintetizadores, as imagens também passaram a ser “tocadas” graças aos experimentos de Paik, que possibilitaram a manipulação das imagens em diversos aspectos. Dentre as transmissões ao vivo de Paik estão a transmissão *Good Morning, Mr. Orwell* que ligou três programas via satélite na virada do ano de 1984, e *Wrap Around the World*, que foi realizada durante as Olimpíadas de Seul, na qual Paik mixou imagens de distintas partes do mundo e as retransmitiu via satélite em tempo real (TORDINO, 2008). De acordo com Machado (1988, p. 179), os vídeos musicais produzidos por Paik nos anos setenta serviram como matriz para os videoclipes, que aparecem na década de 80 como raros espaços para dar continuidade às atitudes experimentais do cinema dos anos 50-60 e da videoarte dos anos 60-70.

O videoclipe também rompeu com a “visualização convencional” da televisão ou cinema por ser um formato que ultrapassou o aparelho de TV ou a sala do cinema quando tomou conta de paredes de *shoppings centers*, lojas de departamento e em *performances* ao vivo no cenário dos clubes noturnos. É, no entanto, nas festas de música eletrônica – *raves* – que esse formato encontra maior repercussão: um cenário onde imagens e música eletrônica se fundem, onde os estímulos óticos e sonoros se sobrepõem a qualquer coisa que possa ser “lida”, como alusão às narrativas lineares (MACHADO, 2005, p.178).

O videoclipe traz à tona a tendência da descontinuidade, essencial para o *vjing*. Os planos do videoclipe se tornam unidades com certa independência uns dos outros, neles as idéias tradicionais de narrativas lineares e a sucessão encadeada dos planos são substituídas por conceitos mais flutuantes, tais como o fragmento e a dispersão.

Na verdade, não existem razões para a obediência aos cânones clássicos de continuidade pela simples razão de que pouquíssimos clipes são realmente narrativos, nos sentidos literário e cinematográfico mais habituais. O que se vê com maior frequência nos clipes é algo assim como um *efeito de narração*, ou um *simulacro de ficção* [...] sugeridos por cenas isoladas, mas que não engrenam jamais uma continuidade narrativa de tipo clássico. (MACHADO, 2005, p.180)

A descontinuidade do videoclipe se estendeu à combinação imagem-som. As primeiras experiências observadas obedeciam algumas regras básicas de formatação, como a sincronia labial e a duração das imagens coincidentes com a duração da música. Contudo, essas amarras começaram a ceder e o videoclipe passou a representar uma sincronia mais complexa do que a sincronia superficial experimentada até então.

A partir dos anos 80 e com o surgimento da cena *techno*, uma fase de simbiose se inicia: realizadores de filmes passam a incorporar a cena, responsáveis pela concepção visual dos espetáculos de bandas. Essa nova geração de músicos e cineastas mudou radicalmente a concepção de clipe, a qual previa o clipe como algo que seguia a música, sendo um acessório da mesma. As imagens passam a fazer parte do processo integral de criação: “Imagem e som nascem juntos, fazem parte de uma só e mesma atitude criativa” (MACHADO, 2005, p. 184).

O crescente interesse por novas experimentações, principalmente, a expansão das artes plásticas em direção a novos territórios questionou a sedimentação de um pensamento artístico e explicitou a busca por novos conceitos. Foi então que a noção de *performance* surgiu, capaz de responder às novas proposições estéticas e sugerindo novas perspectivas. A partir da década de setenta, a arte de *performance* já se estabelecia como forma de atuação estética. Para Cohen (1989, p. 38) a expressão artística *performance*, se refere à arte de fronteira, dado que está em contínua ruptura com a chamada arte estabelecida – expressas em formas e ambientes “sagrados”, como exposições, livros, monumentos, etc, - e se envereda por caminhos e situações jamais tidos como arte.

A *performance* está ontologicamente ligada a um movimento maior, uma maneira de se encarar a arte; A *live art*. A *live art* é a arte ao vivo e também a arte viva. É uma forma de se ver a arte em que se procura uma aproximação direta com a vida, em que se estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado. A *live art* é um movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte, tirando-a de sua função meramente estética, elitista. A idéia é de resgatar a característica ritual da arte, tirando-a de “espaços mortos”, como museus, galerias, teatros, e colocando-a numa posição “viva”, modificadora. (COHEN, 1989, p.38)

A *performance* abrigou artistas, linguagens e manifestações artísticas diversas e teve essencialmente como origem a busca por uma arte integrativa que superasse as delimitações disciplinares, somando música, dança, poesia, vídeo, teatro de vanguarda, etc., com forte uma noção de interdisciplina. Em Cohen (1989,p. 50), essa concepção de interdisciplina como novo horizonte artístico surge com uma espécie de reversão à proposta da ópera *Gesamtkunstwerk* de Wagner. Nesta última, o processo de uso das diversas linguagens é harmônico: “a música se integra com a dança, ambas são suportadas por um cenário, uma iluminação, uma plástica que se compõem num espetáculo total” (COHEN, 1989. P.50). A fusão de múltiplas linguagens acontecia de forma linear e fechada.

Na *performance*, a fusão entre teatro, dança, música, vídeo, etc, não se compõe de forma harmônica: há ausência da estrutura de narrativa linear, com começo, meio e fim. O processo de composição das linguagens ocorre por justaposição, e a estrutura se dá em cima de uma *collage*, caracterizada por uma criação que inclui uma seleção de imagens encontradas ao acaso e providas de diversas fontes que serão picadas e, a partir daí, será feita uma montagem. O discurso é, portanto, o da apresentação sem ensaio ou pré-definição e cheia de improvisos (COHEN, 1989, p.57). Todas as características citadas por Cohen estão presentes nas apresentações de *vjing* ao vivo, com as do grupo Embolex, que são exemplo de *performance*, dado que todo o discurso do grupo é produzido por meio da composição por *collage*: são utilizados fragmentos das mais diversas fontes de imagens que comporão uma montagem inédita e improvisada a cada *performance*.

A utilização da *collage* permite, tanto na estrutura da *performance* quanto na sua finalização, um processo de livre associação dos elementos, criando uma outra realidade. Esse processo é largamente explorado pelo grupo Embolex, já que o *vjing* encontra um amplo espectro de possibilidades oferecido pelas novas tecnologias digitais para captação, tratamento e, principalmente, para a manipulação dos elementos de uma *performance*. As possibilidades de experimentação oferecidas pela linguagem digital que podem ser exploradas durante a *performance* são infindáveis: os *Vjs* encontram nos softwares e na

interação direta com a tecnologia digital um ambiente extremamente fértil para trabalhar diretamente com a livre-associação e a justaposição de elementos.

A utilização da *collage*, na *performance*, reforça a busca da utilização de uma *linguagem gerativa* ao invés de uma *linguagem normativa*: a linguagem está associada à gramática discursiva, à fala encadeada e hierarquizada (sujeito, verbo, objeto, orações coordenadas, orações subordinadas etc.). Isso tanto ao nível do verbal quanto no ao nível imagético. Na medida em que ocorre a ruptura desse discurso, através da *collage*, que trabalha com o fragmento, entra-se num outro discurso, que tende a ser gerativo (no sentido da livre-associação). (COHEN, 1989, p.64)

A analogia do processo de montagem da *performance* já se mostrara com o processo cinematográfico: assim como a essência da *collage* é a propiciar o encontro de imagens ao mesmo tempo em que busca nos fazer esquecer desse encontro, a montagem cinematográfica também se apresentava como o encontro de diversos pedaços aproveitados de outros tantos que foram descartados que também busca que esqueçamos esse encontro.

O cinema, portanto, exerceu influência decisiva para a eclosão do vídeo ao vivo, o qual, segundo a autora Patrícia Moran (2005, p.129), foi essencial para a história das *performances* de *Vjs*. A autora destaca alguns princípios do pensamento do cineasta russo Serguei Eisenstein, que foi capaz de vislumbrar meios expressivos até então inexistentes na primeira metade do século XX, tendo como principal característica o entendimento do conceito de montagem não exclusivo ao cinema. Eisenstein colocava a montagem como um processo capaz de construir significados e conceitos e capaz de afetar a percepção do espectador, fosse na pintura, nos romances ou no cinema.

A noção de montagem criada por Eisenstein, denominada montagem intelectual, é construída de maneira associativa, por analogias, por saltos, ou seja, construída de acordo com o próprio processo de pensamento. O interesse do cineasta era de estabelecer um paralelo entre a montagem e a estrutura do pensamento humano, cuja lógica associativa é não linear. No *vjing* é exatamente pelo choque das imagens, pela manipulação que proporciona diferentes ritmos que se dá a *performance*, o estímulo não é somente ótico, é também conceitual na medida em

que as imagens propõem relações entre as próprias imagens e entre os demais elementos (MORAN, 2005, p.135). Nas produções do grupo Embolex, o choque constitui aspecto imprescindível das *performances* ao vivo e de suas demais produções. É pela manipulação das imagens que se constrói uma narrativa que resulta de um processo criativo de livre associação dos elementos, mas não deixa de propor uma reflexão.

Eisenstein (1990, p.92) afirma que os meios de expressão de uma imagem poderiam ser tirados de qualquer um dos vários campos com o objetivo de enriquecer a imagem: os elementos plásticos, dramáticos e sonoros se fundem na imagem. O autor propõe uma montagem polifônica onde as diferentes esferas dos sentidos estivessem conectadas, ou seja, as imagens estariam ligadas umas às outras não somente por indicadores como mudanças de iluminação, enredo, etc, mas por meio de “um avanço simultâneo de uma série múltipla de linhas, cada qual mantendo um curso de composição independente [...]” (EISENSTEIN, 1990, p.52)

Os métodos de montagem de Eisenstein não se dirigiam a um meio específico, sendo direcionados também para outras artes, o que atestava seu pensamento híbrido, característica de meios multimídia como *performances* audiovisuais com manipulações de imagens ao vivo. Se esses métodos se relacionavam a espaços e um tipo de fruição característico das vanguardas dos anos 20 e 60, tais métodos estão hoje presentes nas ruas e são parte da cultura pop.

A noção de polifonia na montagem descrita nos textos publicados pelo autor remete a uma montagem de *vjing*, onde a utilização dos recursos técnicos como *mixers*, proporcionam a simultaneidade de duas ou mais camadas de imagens. Nesse sentido, os *Vjs* trabalham com a imagem como os *Djs* com a música. É exatamente nesse processo de manipulação das imagens em camadas por meio da tecnologia digital que se pode vislumbrar as anamorfoses ainda experimentais há algumas décadas.

A manipulação das imagens pelo *Vj* materializa a afetação em camadas projetadas nas telas e representam forte estímulo sensorial. O tipo de fruição que

se obtém a partir dos meios digitais, tais como as *performances* ao vivo, estimulam um conjunto de sentidos – não somente a visão ou a audição – em suas narrativas. Primeiramente tem-se como diferença essencial dos projetos audiovisuais tradicionais o abandono do ponto central de atenção – a tela do cinema ou o palco deixa de ser o foco único de atenção e contemplação. Ao contrário dessa hierarquização, na *performance* eles se tornam um elemento a mais, parte do processo de criação (Moran).

As arenas surgem como mediadoras da experiência que se dá durante a *performance*: com as imagens difusas em mais de uma direção, o espectador é levado a se deslocar em lugar de assumir a tradicional postura passiva diante de uma tela. A experiência está também contida na ocupação do espaço: “O público está solto, ele caminha por amplos espaços que são uma espécie de feira de estímulos com vídeo-instalações e muita música e imagens” (MORAN, 2010).

#### **4.1.1 Música, imagens e temporalidades sincrônicas**

As *performances* audiovisuais ao vivo se dão por meio do trabalho conjunto entre DJ e Vj. A música eletrônica é elemento fundamental para a narrativa do *vjing*: a ligação entre música e imagem proposta pelos Vjs vai além da ilustração visual do som, ou seja, a repetição de imagens de acordo com as marcações rítmicas do som. Eisenstein (1990, p.56) já apontava para o controle rítmico do som e da imagem, de acordo com o conteúdo da cena disposta, como umas das formas mais rudimentares de expressão.

Esse tipo de montagem audiovisual era dado como o caso mais simples, mais fácil e mais freqüente na montagem audiovisual, consistindo em planos cortados e montados com o ritmo da música da trilha sonora paralela. O movimento, nesses casos, aparece sem conseqüências maiores, pois a única exigência é que ele se adapte ao ritmo fixado pela trilha sonora.



No entanto, Eisenstein enxergava além deste nível baixo de sincronização, observando aberturas para a criação de composições interessantes e expressivas:

A partir destes casos mais simples – simples coincidência “métrica” de cadência (“escansão” cinematográfica) – é possível organizar uma ampla variedade de combinação sincopadas e um “contraponto” puramente rítmico na execução controlada de ritmos livres, planos de diversas distâncias, temas repetidos e repercutidos, e assim por diante. (EISENSTEIN, 1990, p.57)

Na narrativa *vjing*, a marcação da imagem pelo simples controle rítmico da trilha sonora representaria uma narrativa programável por computadores e sem interação, participação criativa do *Vj*, resultando em movimentos repetitivos e pré-definidos.

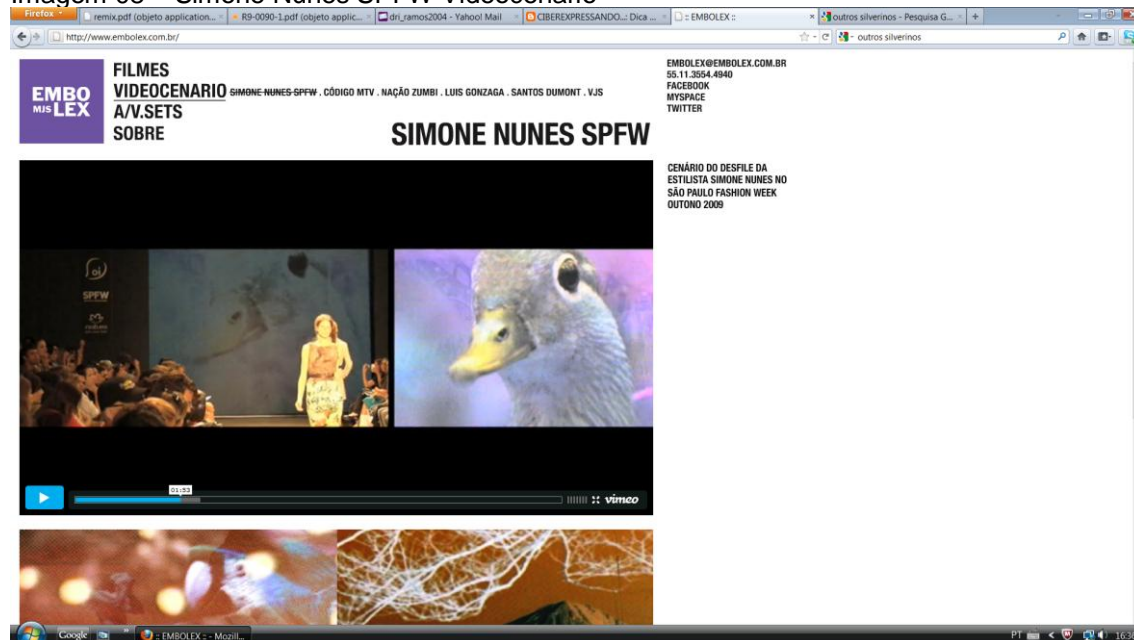
No caso das *performances* audiovisuais ao vivo, produzidas em plataformas digitais [...] estamos diante de um acontecimento em que prevalece a qualidade musical da imagem. [...] É a abstração, é um regime visível em princípio não-narrativo. E por que a abstração? Grosso modo, a música, e aí a composição musical, é uma manifestação expressiva pouco codificada, semelhante à imagem abstrata presentes nos trabalhos assim denominados. (MORAN, 2010, p.1)

A apresentação ao vivo dos *Vjs* vai em direção a uma narrativa sintética e única. Mesmo que elementos como a fotografia ou filmes com narrativas sequenciais sejam utilizados no processo, o resultado da utilização desses elementos não é uma narrativa linear. A unicidade da apresentação provém das infinitas manipulações possibilitadas pelo computador: o improviso por parte do *Vj* se dá exatamente como o improviso por parte do *Dj* e é fator decisivo durante a apresentação: o *Vj* estica, corta e cola trechos para construir algo novo.

Essa é a lógica utilizada pelo grupo Emborex: o grupo possui bancos de imagens e de trechos cinematográficos provindos das mais diversas fontes e que servem de base para suas *performances* ao vivo. As narrativas surgem da manipulação, da criatividade e do improviso, o que resulta em *performances* únicas. As *performances* do grupo não se limitaram às fronteiras das festas de música

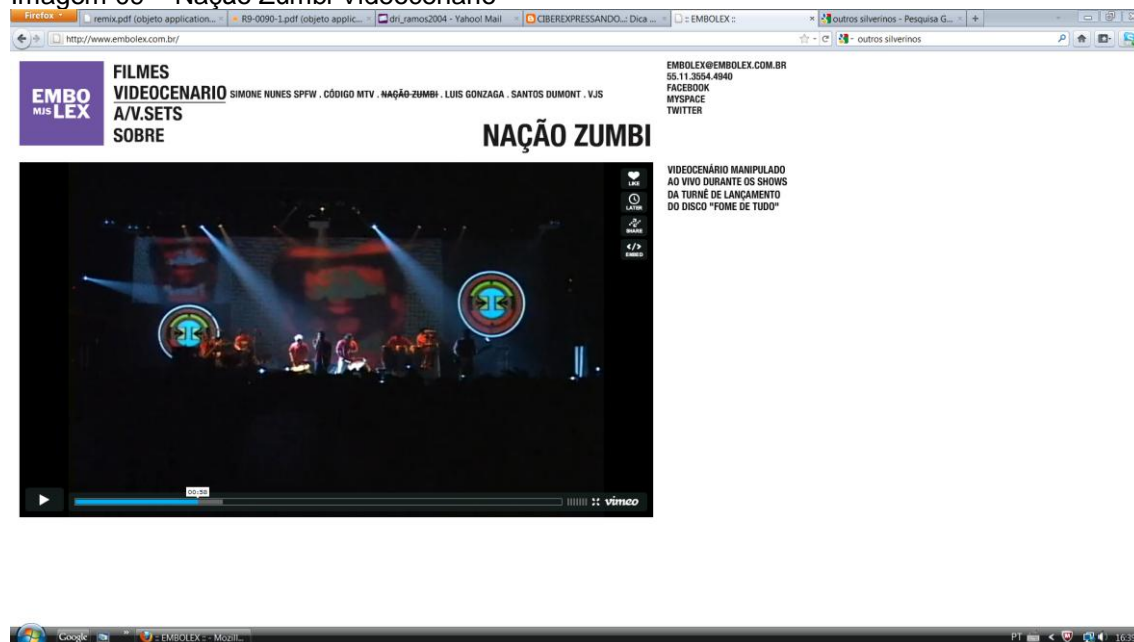
eletrônica: o grupo fez participações em formatos variados como videocenários para desfiles de moda e shows, nos quais se apresenta ao vivo.

Imagem 08 – Simone Nunes SPFW Videocenario



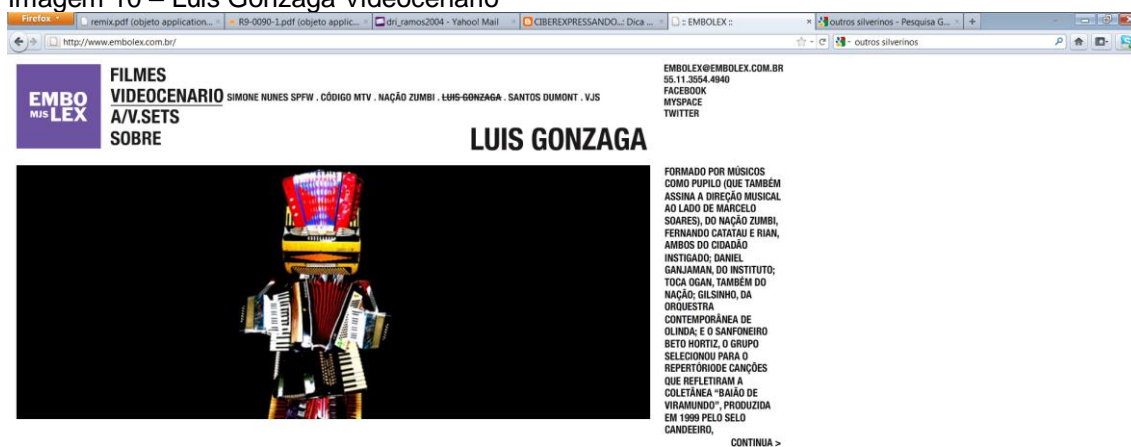
Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

Imagem 09 – Nação Zumbi Videocenario



Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

Imagem 10 – Luis Gonzaga Videocenario



Fonte: < <http://www.embolex.com.br/> >

Independente do formato da apresentação, não há uma narrativa linear pré-definida como aquelas propostas pela literatura e cinema tradicionais. Assim como na música eletrônica, no *vjing* o caminho é aberto e depende fundamentalmente da interação proporcionada pela tecnologia digital, na direção de algo como uma metanarrativa. O *Dj* utiliza dois computadores portáteis que têm funções muito parecidas àqueles utilizados pelos *Vjs*, sendo elas armazenamento de imagens e utilização de *softwares* para mixar as imagens. O *Vj* pode utilizar um *mixer* específico para *vjing* ou mesas de edição de televisão para fazer a mixagem. O desenvolvimento de aparelhos como o DVJ, fabricado pela Pioneer, permite a manipulação de um DVD de maneira similar a manipulação de um disco de vinil, o que torna possível a realização dos *scratches* presentes na manipulação musical (TORDINO, 2008, p.45).

Dessa forma, tal como para os *Djs*, o processo de hibridização e mixagem das imagens está estritamente relacionada ao *vjing*, dado que permite infinitas combinações e manipulações durante a *performance* ao vivo. Exemplo desse processo foi a participação do grupo Embolex no programa televisivo ao vivo intitulado *Código MTV*: por meio da captação de imagens provenientes das

câmeras de estúdio, o grupo efetuou a manipulação imediata dessas imagens, realizando sua *performance* simultaneamente a própria transmissão do programa.

Imagem 11 – Código MTV Videocenário

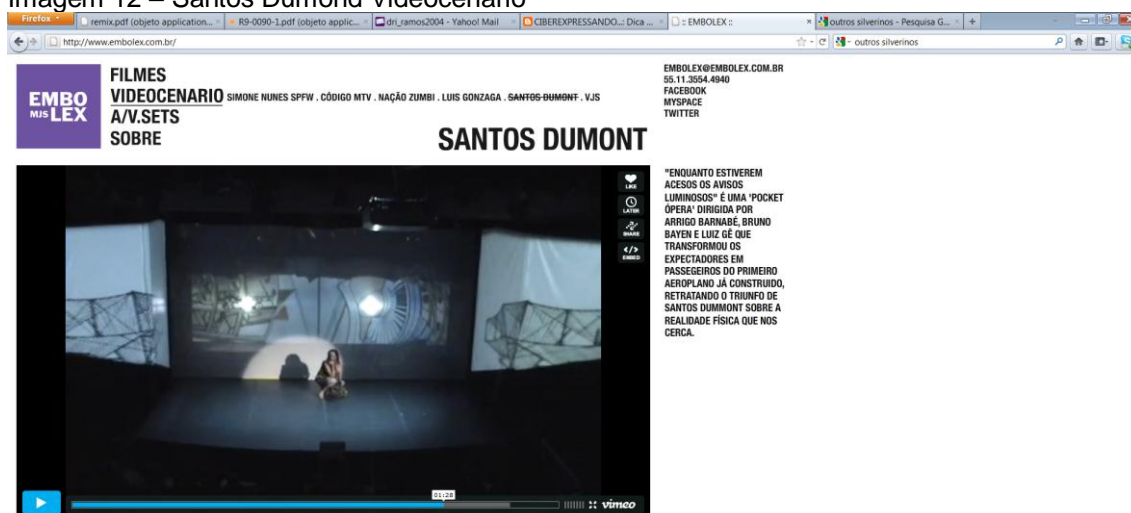


Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

O *Dj* e o *Vj* utilizam a improvisação como forma de expressão e o espectador participa do processo ao se manifestar e interagir, funcionando como um referencial para o diálogo entre *Dj* e *Vj* que se estabelece num movimento sincrônico. A improvisação se mostra essencial principalmente para o *VJ*, cuja *performance* se dá sem que conheça previamente as músicas que serão tocadas pelo *Dj*.

Pela música e pela imagem, a experiência estimula os sentidos simultaneamente, alterando a percepção de espaço e de tempo do espectador. Como exemplo, citamos a participação do grupo Embolex na *pocket opera* intitulada *Enquanto estiverem acesos os navios luminosos*, que buscou transformar os expectadores em passageiros do primeiro aeroplano construído por Santos Dummont. A manipulação das imagens em do som permitiram a criação de um ambiente que, por meio dos estímulos sonoros e óticos, puderam transportar os expectadores a um outro espaço e tempo, ao aeroplano de Santos Dummond.

Imagem 12 – Santos Dumont Videocenario



Fonte: < <http://www.embolex.com.br/> >

De acordo com Moran (2010, p.3), o Vj participa diretamente do controle do movimento durante sua atividade, fator que imprime novas qualidades ao acontecimento-imagem. O Vj constrói, portanto, novas temporalidades: “A tela ou o disco como interfaces da manipulação incorporam a imprecisão humana, conferem uma sensibilidade orgânica à fonte da imagem” (MORAN, 2010, p.4). O Vj confere através do toque na tela ou no teclado o movimento, o ritmo, a irregularidade e a descontinuidade, colocando em curso a noção de montagem de Eisenstein em que o processo se dá de acordo com o próprio processo de conexões e analogias do pensamento, processo esse que, assim como a atuação do Vj, não se dá de forma ordenada mas expressa a sincronia dos elementos e ações.

Surge então uma temporalidade distinta das propiciadas pelo cinema, pela música ou principalmente da temporalidade matemática produzida por algoritmos ou parâmetros numéricos de programas de edição em si. O computador e seus programas são intrínsecos ao *vjing*, que se utiliza destes para a manipulação ao vivo de imagens de maneira criativa e inovadora, superando a utilização prevista dos programas, ou seja, sem que sejam determinados pelas finalidades previstas

pelos mesmos. A tecnologia digital é o campo fértil onde o *vjing* cresce e traz à tona experiências inusitadas.

A temporalidade do *vjing* resulta da alteração da velocidade do movimento da imagem cinematográfica e das anamorfozes produzidas pela justaposição, superposição, de camadas de imagens que instauram elipses de movimento que ao acompanhar e abandonar o ritmo da música inauguram uma temporalidade outra, não diacrônica. O tempo que se mantém é o “tempo dos gestos, dos choques visuais, de espaços amplos ora se fundindo visualmente, ora se separando. Na tela tem-se o *instante qualquer* do movimento comum ao cinema instalado como fluxo” (MORAN, 2010, p.3 ).

Alguns outros processos, como produções cinematográficas ou televisivas, já apresentavam traços de exploração do tempo com a finalidade de gerar valores narrativos por meio da manipulação material da imagem, acelerando ou desacelerando-a para destacar um sentido. No entanto, na narrativa *vjing* o tempo se mostra nas imagens técnicas praticamente durante toda a *performance*, é fator constituinte da imagem técnica, cujas anamorfozes e experimentações revelam sua presença material constante.

No trabalho do *Vj*, a aceleração e a desaceleração do tempo coloca-o em evidência, o tempo é descortinado nas experimentações: a temporalidade é a do pulsar da cadência visual das imagens, o tempo se mostra na manipulação da velocidade das imagens com um elemento que cria repetições e, por meio da repetição os sentidos são construídos e desconstruídos.

Num ambiente de *rave*, imagens que exigem acompanhamento, contemplação, atenção fixa à tela não fazem sentido, já que o espectador não está mais num ambiente fechado e direcionado à uma tela: os estímulos são de outra ordem num ambiente onde o público vai para dançar e interagir. Nas *raves* as imagens costumam ser de outro tipo: a projeção e manipulação de imagens ao vivo junto a música eletrônica costumam ser algo próximo aos padrões de estimulação retiniana muito semelhantes aos padrões rítmicos da música “o que as aproxima

fortemente daquela iconografia pulsante que Nam June Paik transformou em arte e expressão de uma sensibilidade contemporânea” (MACHADO, 2005, p.179).

Os conceitos de cinema ou vídeo ambiente são reinterpretados numa nova direção pela *performance* ao vivo: “muitas vezes não há nada para se “ver” no sentido *indicial* do termo, quase nada pode ser “lido” como alusão a alguma coisa do chamado mundo real” (MACHADO, 2005, p.179). Em muitos casos a cor, movimento e ritmo das imagens representam puros estímulos visuais de maneira que numa mixagem, a partir de uma certa velocidade de apresentação, o importante não é o que se pode reconhecer como figuras do mundo visível, mas a iconicidade das cores e formas sugeridas pelas imagens, ou mesmo o movimento faiscante através de lógicas não-lineares destas na tela.

À temporalidade diacrônica que se esconde nas produções de trabalhos narrativos tradicionais, se opõe a expressividade de uma temporalidade a-crônica resultante do ambiente da *rave* e do processo de *vjing*, no qual o sentido é estabelecido pela decomposição do movimento e a narrativa deixa de ser linear e tem como base o choque, o improvisado, a interação entre *Vj*, espaço, público e música.

O ambiente da festa *rave* desloca o sujeito para um espaço onde o tamanho, da arena, a iluminação e os diversos suportes de projeção transmissores da manipulação das imagens, juntamente com a música eletrônica, provocam a estimulação dos sentidos e uma dispersão que fogem à lógica do espetáculo tradicional, à experiência cotidiana imersa no tempo das narrativas diacrônicas, dos relógios e calendários: na *rave* a experiência do sujeito se dá em função da dinâmica simbiótica entre música e imagem em tempo real. As *performances* são únicas, capazes de propiciar ao sujeito uma temporalidade sincrônica, uma fuga momentânea do transcorrer irrevogável do tempo linear e sequencial.

#### 4.1.2 Cultura do Remix

Santaella (2003, p. 180) ressalta que é através das tecnologias da informática que as sociedades desenvolvem cada vez mais a habilidade de armazenar e recuperar informações, de modo a que estas se tornam instantaneamente disponíveis em diferentes formas nos mais diversos lugares. A era digital torna-se a era do acesso, dado que a informação deixou de ser passível da posse para se tornar acessível: a cultura digital representa a cultura do acesso, o que indica não somente uma revolução técnica como uma sublevação cultural crescente.

A cultura dos *bits*, capaz de dissolver as mais diversas linguagens, desde a linguagem impressa, à música, à fotografia e ao cinema, resultou numa transformação cultural inigualável:

Os cérebros dos computadores, antes fechados em bancos de dados com acesso limitado, deslocaram-se para as periferias, para a extremidade inferior da hierarquia, para o terminal do usuário, para o recinto do cliente [...] A aliança entre computadores e redes fez surgir o primeiro sistema amplamente disseminado que dá ao usuário a oportunidade de criar, distribuir, receber e consumir conteúdo audiovisual em um só equipamento. Uma máquina de calcular que foi forçada a virar máquina de escrever há poucas décadas, agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedade de outras mídias dentro de uma mesma caixa. (Santaella, 2003, p. 20)

Para a autora, a cultura humana existe num *continuum* e é cumulativa embora não num sentido linear, mas “no sentido de interação incessante de tradição e mudança, persistência e transformação” (2003, p.57), ou seja, as diferentes culturas e linguagens não se excluem. O surgimento de novas culturas e linguagens provoca transformações e recomposições das culturas precedentes, podendo borrar as fronteiras culturais e a dinâmica que se observa é a da aceleração das trocas e das várias formas, estratos, tempos e espaços das diferentes culturas.

O cenário cultural contemporâneo se situa sob influência da revolução digital reflete os deslocamentos, a pluralidade espaço-temporal característicos da cultura



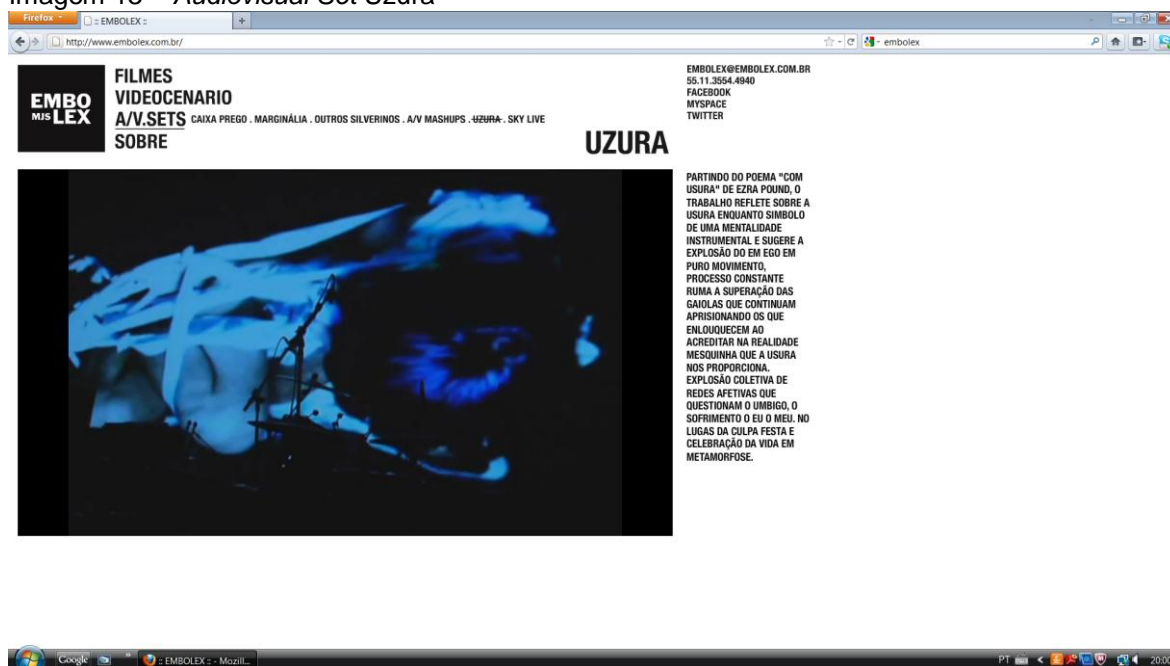
pós-moderna. As características da cultura digital contemporânea, portanto, transcendem aquelas das culturas midiáticas que a precederam. A dinâmica social dos usuários, bem como os processos de comunicação da cultura digital, não podem ser analisados de acordo com antigos parâmetros e mecanismos de criação, distribuição e compartilhamento de conteúdos.

O ponto central dessa revolução se apresenta como a possibilidade oferecida pelo computador de converter todo tipo de informação e linguagem na linguagem dos *bits*. Essa linguagem permite a digitalização e a compressão de dados os mais diversos – som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos, etc. – que podem ser traduzidos, manipulados, armazenados, reproduzidos e distribuídos digitalmente.

Exemplo desse processo pode ser encontrado na proposta do grupo Embolex durante o espetáculo *Celebração*, onde o grupo fez uma *performance* junto à cantora Cibelle Cavalli e o ator Paulo César Pereio. A apresentação aconteceu no Museu da Imagem e do Som de São Paulo – MIS – e teve como inspiração o poema *With Usura*, do poeta norte-americano Ezra Pound. Os *Vjs* projetaram sobre telões várias imagens da cidade de São Paulo, grafismos, camadas sobrepostas da voz do poeta, além de trechos do poema e fotografias de pessoas não-identificadas. A idéia do grupo foi justamente a de integrar diferentes linguagens em um projeto colaborativo, re-significando a poesia de Pound no contexto da produção artística contemporânea.

Todo esse processo de *remixagem*, em associação com as redes de transmissão, acesso e troca de informações, constitui novas formas de socialização e cultura: a chamada cultura digital ou cibercultura. É fundamental analisar as diferentes tecnologias da comunicação à luz das formas de socialização e cultura que são capazes de engendrar, logo, é impossível separar a tecnologia digital do ciclo cultural que lhe é próprio: a cibercultura (Santaella, 2003, p.60).

Imagem 13 – Audiovisual Set Uzura



Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

Para Lemos (2006, p. 1), a cibercultura se caracteriza como um território recombinante que tem raízes fincadas no processo de *remix*. O autor ressalta que o processo de recombinação, cópia, apropriação e mescla de vários elementos dentro de uma cultura não é um processo inusitado: as culturas não são herméticas, fechadas em si, mas antes de tudo são híbridas, ou seja, constroem-se mediante a formação de hábitos, costumes e processos estabelecidos a partir do acolhimento de diferenças e do diálogo com outras culturas.

Santaella (2003, p. 13) corrobora com essa concepção sublinhando que não existem períodos culturais lineares, mas um processo contínuo e cumulativo de complexificação: “uma nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela ajustamentos e refuncionalizações”. A autora afirma ainda que, embora a cultura fique sob domínio de determinada tecnologia da informação num período histórico específico, esse domínio não é suficiente para aniquilar os princípios semióticos das formações culturais preexistentes, “afinal, a cultura comporta-se como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes” (2003, p.14).

A cultura precisa de interação e ser permeável a outras formas culturais para que se mantenha dinâmica, forte e vibrante. Assim, a recombinação de elementos resultante dessa interação, sejam eles elementos produtivos, religiosos ou artísticos, é característica fundamental de toda formação cultural e está presente nas culturas tradicionais como na cultura contemporânea. O que diferencia esta última das demais é a velocidade e o alcance em escala global da recombinação (LEMOS, 2006, p.1).

Os contextos culturais e a ação social interagem de maneira decisiva com as novas tecnologias de comunicação e informação, que têm base na lógica da transformação de todos os tipos de dados num sistema comum, a digitalização de todas as fontes de informação, e que é capaz de processar quantidades de dados cada vez maiores numa velocidade cada vez mais rápida. “[...] diferentemente de qualquer outra revolução, o *cerne* da transformação que estamos vivendo na revolução atual refere-se às *tecnologias da informação, processamento e comunicação*” (CASTELLS, 1999, P. 68).

Lemos (2006, p.1) identifica a liberação do pólo da emissão de conteúdo, a conexão em rede e a reconfiguração sociocultural por meio de novas práticas produtivas e recombinaatórias como os princípios norteadores da cibercultura: “O princípio que rege a cibercultura é a “re-mixagem”, conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais” (LEMOS, 2005, p.1).

A cultura contemporânea é fundamentalmente uma cultura de *remix*, na qual os indivíduos adquirem autonomia para produzir e publicar informações em tempo real, modificar, adicionar e colaborar com demais indivíduos por meio da interação em rede. As tecnologias e redes digitais oferecem possibilidades de produção, manipulação e compartilhamento de conteúdos que colocam em xeque a indústria cultural massiva.

Se a indústria cultural massiva se caracterizou por uma estrutura piramidal de produção e difusão dos produtos e serviços culturais, bem como conteúdos educativos e de informação, exigindo a centralização dos meios e o controle do

pólo de emissão, a cultura digital aparece com uma estrutura reticular de integração e interatividade em tempo real. Nesse contexto, “cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos” (SANTAELLA, 2003, p.82).

O indivíduo não só pode produzir e emitir sua própria informação, como pode fazê-lo em diversos formatos midiáticos e em escala mundial, o que ilustram as práticas sociocomunicacionais da internet que “estão aí para mostrar que as pessoas estão produzindo vídeos, fotos, música, escrevendo em *blogs*, criando fóruns e comunidades, desenvolvendo *softwares* e ferramentas da *web 2.0*, trocando música, etc”. (LEMOS, 2006, p.2)

Tudo isso graças ao tratamento digital de todas as informações convertidas numa linguagem universal, traduzida por um fluxo de *bits*, ou seja, um fluxo de código binário representado pelos números 0 e 1. A linguagem dos *bits* revoluciona, na medida em que o fluxo binário pode ser tratado em qualquer computador, fator que descentraliza a antiga posse da informação, do domínio dos processos produtivos e distributivos das mesmas: o código binário é alterado e disponibilizado para novas modificações em escala planetária.

Aliado ao movimento da quebra da hierarquia na produção e disseminação da informação está o princípio da conexão: o compartilhamento em rede é o motor da cibercultura, que tem como grande representante a internet. A digitalização permite que os conteúdos possam ser sintetizados em qualquer lugar e tempo, ou seja, são telegrafáveis (SANTAELLA, 2003, p.84). Conectados por aparelhos *modem* – aparelho modulador-desmodulador – que traduzem os *bits* enviados, foram criadas as primeiras redes.

Lemos (2006, p.2) aponta para esse aspecto fundamental da cultura digital quando afirma que “É preciso emitir em rede, entrar em conexão com os outros, produzir sinergias, trocar pedaços de informação, circular, distribuir”. A conexão em rede telemática impulsionou as formas de produção livre e compartilhamento de conteúdos, nas quais a interação e o colaborativismo entre os indivíduos se estabelecem num fluxo contínuo. A rede só existe mediante esses valores de

não-linearidade, estrutura não-piramidal e mutante: “Uma rede acontece quando os agentes, suas ligações e trocas constituem os nós e elos de redes caracterizadas pelo paralelismo e simultaneidade das múltiplas operações que aí se desenrolam” (SANTAELLA, 2003, P. 89).

Castells (1999, p. 565) também identifica a tendência das funções e dos processos cada vez mais organizados em torno de redes, sendo que estas constituem a nova morfologia social de nossas sociedades. A lógica das redes traz mudanças substanciais para a operação e os resultados dos processos produtivos e da experiência, do poder e da cultura. O autor afirma que, ainda que formas de organização social em redes tenham ocorrido em outros tempos e espaços, é mediante as novas tecnologias de informação que tal tipo de organização tenha expansão penetrante em toda a estrutura social.

Além disso, eu afirmaria que essa lógica em redes gera uma determinação social em nível mais alto que a dos interesses sociais específicos expressos por meio das redes: o poder dos fluxos é mais importante que os fluxos do poder. A presença na rede ou a ausência dela e a dinâmica de cada rede em relação às outras são fontes cruciais de dominação e transformação de nossa sociedade: uma sociedade que, portanto, podemos apropriadamente chamar de sociedade em rede [...]. (CASTELLS, 1999, p. 565)

De acordo com a teoria acima, a estrutura social que tem como base as redes se caracteriza como um sistema aberto, com alto grau de dinamismo e inovação e que favorecem uma cultura flexível, descentralizada, adaptada à desconstrução e reconstrução contínuas, e uma forma de organização social que vise a suplantação do espaço e do tempo.

As novas tecnologias da informação e da comunicação, estabelecendo uma nova configuração em rede que se estende a todos os processos de nossa existência individual e coletiva, alteram os processos de comunicação, de produção, de criação e de circulação de conteúdos e serviços. Os processos tornam-se reversíveis, reorganizáveis, reconfiguráveis. Todas essas transformações e possibilidades reforçam a característica de *remix* da cibercultura.

Se na modernidade foi a noção de autoria e propriedade intelectual a guiar o controle e a circulação de bens tangíveis e intangíveis, relacionada ao capitalismo industrial, na cibercultura busca-se a quebra da propriedade, das fronteiras, em nome da recombinação, do *remix* de trabalhos os mais diversos: “a arte entra em crise e junto com ela a noção de obra, autor, autoria e propriedade” (LEMOS, 2005, p.2).

As apropriações só podem ser pensadas, nesse sentido, com parte de processos de recriação, processos que se tornam livres e coletivos: livres das concepções de autoria, de obra, original e cópia. Todo esse movimento é fortemente impulsionado pela tecnologia digital, que revoluciona com seus novos critérios de criação que consolidam a cultura do *remix*:

Por *remix* compreendemos as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os *Djs* no *hip hop* e os *Sound systems*) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea. (LEMOS, 2005, p. 2)

A cultura do *remix* reflete uma cultura em que a participação dos indivíduos se torna um aspecto fundamental, facilitando trocas e construções nas quais é quase impossível discernir um único autor, um dono. A origem do termo *remix* surgiu nos anos setenta no âmbito musical, com o desenvolvimento da fita de gravação *multi-track*, faixas múltiplas, e o surgimento das mesas de mistura, *mixagem*.

As técnicas de gravação de *multi-track* foram desenvolvidas entre 1965 e 1975, sendo que até 1965 os estúdios de gravação não tinham capacidade para tratamento de gravações de mais de quatro faixas. A maturidade do gênero musical *rock*, liderada pela produção da banda *Beatles*, foi responsável pelo aumento do número de estúdios aproximadamente entre 1968 e 1973, mesma época em que os *Djs* começam a ser reconhecidos como artistas (THÉBERGE, 2004, 768).

Até o final da década de 1970, stúdios que trabalhavam com 24 faixas eram a comuns e a *mixagem* final tornou-se um processo tão complexo que várias formas

de automação tinha começado a ser implementadas no designs das mesas de *mixagem*. Dentre as tecnologias de estúdio que permitiam as superposições, as modulações do que havia sido gravado em estúdio, a mais importante era a da mesa de *mixagem*.

Também a partir de 1970 surge o *home studio*, estúdio em casa, que teve como base a disponibilidade de gravadores *multi-track* de baixo custo, que instalações para *mixagem* integradas. A mesa de *mixagem* se tornou essencial para a gravação moderna, representando o centro nervoso de qualquer transmissão ou gravação (THÉBERGE, 2004, 769). Todo o processo de desenvolvimento da gravação *multitrack* se deu simultaneamente à a evolução das mesas de *mixagem*. De fato, o aumento do número de faixas gravadas colocou uma nova ênfase na sala de controle como o ponto focal do estúdio de gravação, e no centro desse desenvolvimento esteve a expansão e a crescente complexidade da mesa de *mixagem*.

O conceito de *remix*, por sua característica de reverter a categorização e compartimentalização modernas, não se limitou à música. A partir dos anos oitenta, a importância das mesas de *mistura* não se restringia apenas aos estúdios: fundada em 1969, a empresa britânica *Solid State Logic* lançou em 1977 uma mesa com um sistema de computador integrado e, ao final dos anos oitenta, já tinha expandido suas operações em todas as áreas das indústrias da música, do cinema e de radiodifusão, produzindo além das mesas de *mixagem* tecnologia de pós-produção de áudio inovadora e não-linear para vídeo (THÉBERGE, 2004, 771).

O *remix* tornou-se crucial para a transformação de uma cultura engessada, chegando aos contextos contemporâneos, onde a realidade é completamente *remixada*. A atuação do grupo de Vjs Embolex se insere no contexto da *remixagem* como processo de construção. Além das *performances* ao vivo, parte da atividade do grupo Embolex se constituiu na produção de vídeos, *mashups* e alguns vídeos comerciais – vinhetas para canais de televisão e propagandas.

O software utilizado pelo grupo é o *Final Cut*, desenvolvido pela Apple, e pode ser utilizado para editar material obtido de câmeras de vídeo domésticas até materiais em alta definição e de estúdios profissionais. O software oferece edição não linear e não destrutiva de formatos de vídeo, com capacidade ilimitada de faixas (trilhas) de vídeo, além de um limite de 99 pistas de áudio, edição multi-câmera para cortes de vídeo de múltiplas fontes e efeitos como ondulação, rotação e alteração de tempo.

Imagem 14 – Vinheta para o canal Sky Live: *Remix* filme Matrix



Fonte: < <http://www.embolex.com.br/> >

Um das produções mais importantes do grupo, intitulada *Marginália*, foi feita a partir do *remix* de trechos do filme *Bang Bang*, de Andréa Tonacci, juntamente com trechos do filme *A Mulher de Todos*, de Rogério Sganzerla. A versão integral de "Marginália II" foi apresentada em setembro de 2007 no Festival Internacional de Cinema do Rio. Uma versão da produção foi apresentada em 04 de abril de 2008 na mostra *Narrative Lab*, que aconteceu no Tate Britain, parte da consagrada Tate Gallery em Londres, e também na quarta edição do *On\_Off Experiências em Live Image*, realizada no Itaú Cultural em julho de 2008.



A *mixagem* por meio da tecnologia digital mostra-se fundamental para a produção desse tipo de narrativa, dado que o intercâmbio das diversas linguagens - como a música, a fotografia, o vídeo – é facilitado, e o *Vj* é capaz de trabalhar com referências fragmentadas e de diversas fontes, recombinando imagens e proporcionando novas experiências sensoriais e significados. A hibridação das diversas linguagens é, portanto, inerente ao *vjing*, e, aliada à inovação e criatividade do *Vj*, com seu conhecimento dos equipamentos, programas de edição e tratamento multimídia, resulta numa produção cuja narrativa não segue o tradicional início, meio e fim tradicionais e reflete novos modos de leitura ou fruição. Assim com nos processos de *mixagem* musicais, no *vjing* as imagens em sua maioria não são de autoria do *Vj*, são “roubadas” e utilizadas para a composição de novas *mixagens*, como no caso de *Marginália*.

Imagem 15 – Marginália II Mashup

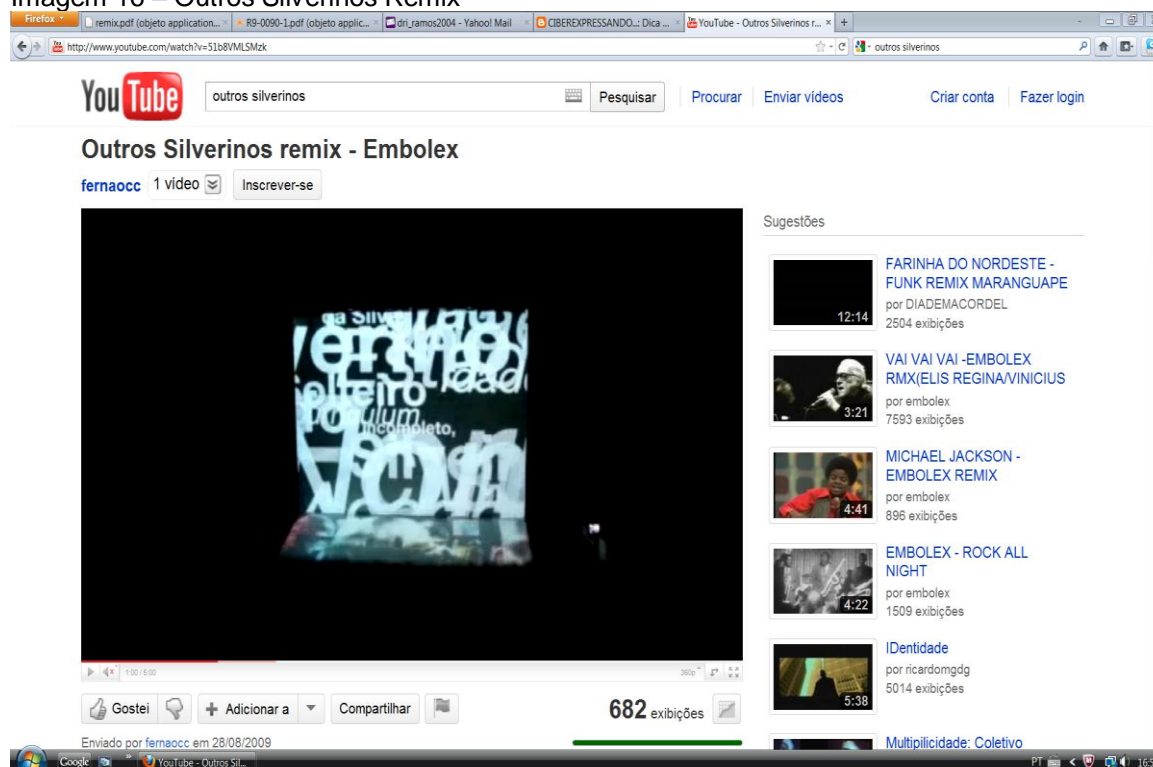


Fonte: < <http://www.embolex.com.br/> > ,

Outro projeto do grupo Embolex que obteve grande repercussão, intitulado *Outros Silverinos*, foi apresentado no Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo. O *remix* foi inspirado no livro intitulado *Morte e Vida Severina*, do escritor João Cabral de Melo Neto e buscou refletir sobre a atualidade da trajetória do migrante retratada no livro: uma experiência audiovisual que buscou fazer interpretações visuais, sonoras e performáticas sobre a realidade contemporânea marcada por deslocamentos constantes. Mais uma vez, o projeto do Embolex, de curadoria de Fernão Ciampa e Lucas Bambozzi, propôs uma experimentação com as diversas linguagens mídiaticas.

*Outros Silverinos Remix* foi composto por quatro apresentações no período de um mês, sendo que a cada apresentação novas referências da cultura audiovisual contemporânea eram apresentadas, *performances* realizadas por meio da cultura digital do *remix* e do *sampling*, com atuações e intervenções ao vivo de áudio e vídeo.

Imagem 16 – Outros Silverinos Remix



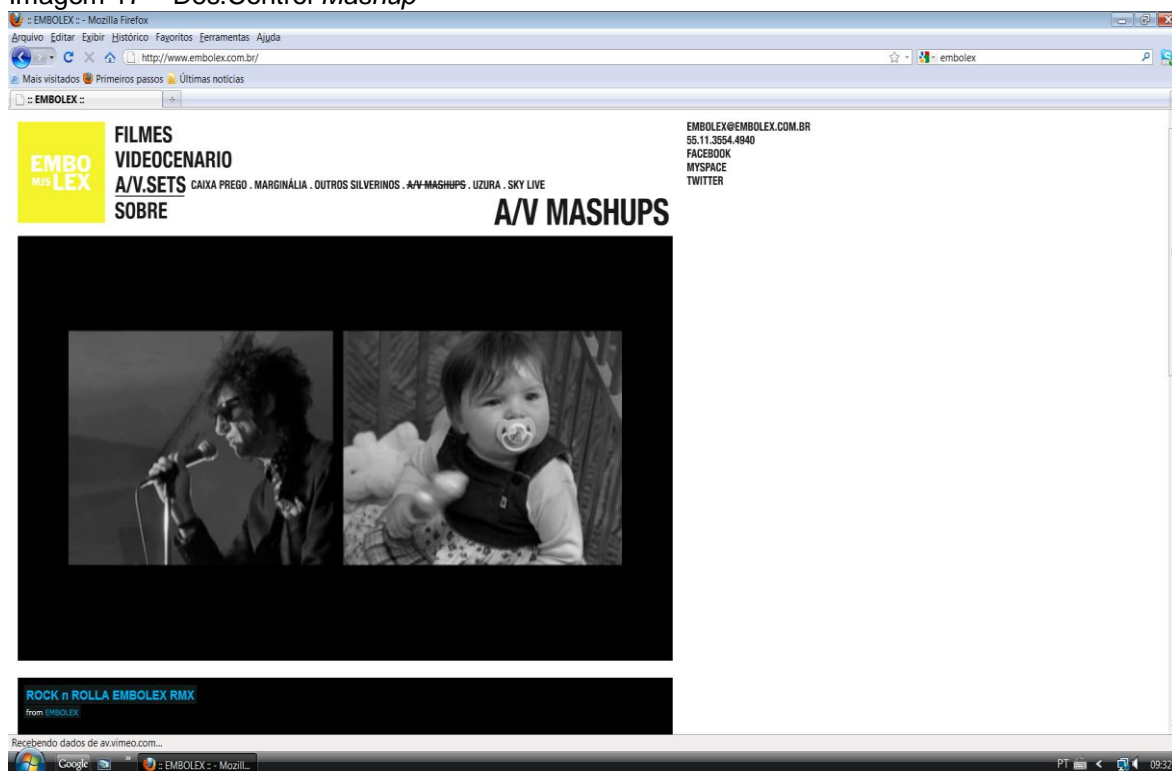
Fonte: < <http://www.embolex.com.br/> >

A produção do grupo Embolex está fortemente ligada ao uso de trechos de obras cinematográficas, num movimento em que as imagens não se remetem a um todo que compreende o valor único da obra em questão. Em muitos casos, no entanto, o fato da narrativa ser não-linear não implica uma completa desconexão entre as imagens: “Mesmo fragmentadas, recortadas, distorcidas, as imagens em sequência – misturadas às palavras ou não – podem promover associações, provocar *insights*, transmitir mensagens” (TORDINO, 2008, p.37).

Os *mashups* audiovisuais do grupo Embolex são um exemplo disso. O termo *mashup* é proveniente da música eletrônica e significa misturar. Na música os *mashups* são visíveis em mixagens feitas por *DJs*: uma música ou composição criada pela mistura de duas ou mais músicas pré-gravadas, geralmente através da sobreposição da música vocal de uma música perfeitamente na faixa instrumental de outra. Nesse processo ocorre a transformação do conteúdo original. Na produção do Embolex, a mistura abrange a produção imagética e sua simbiose com a música.

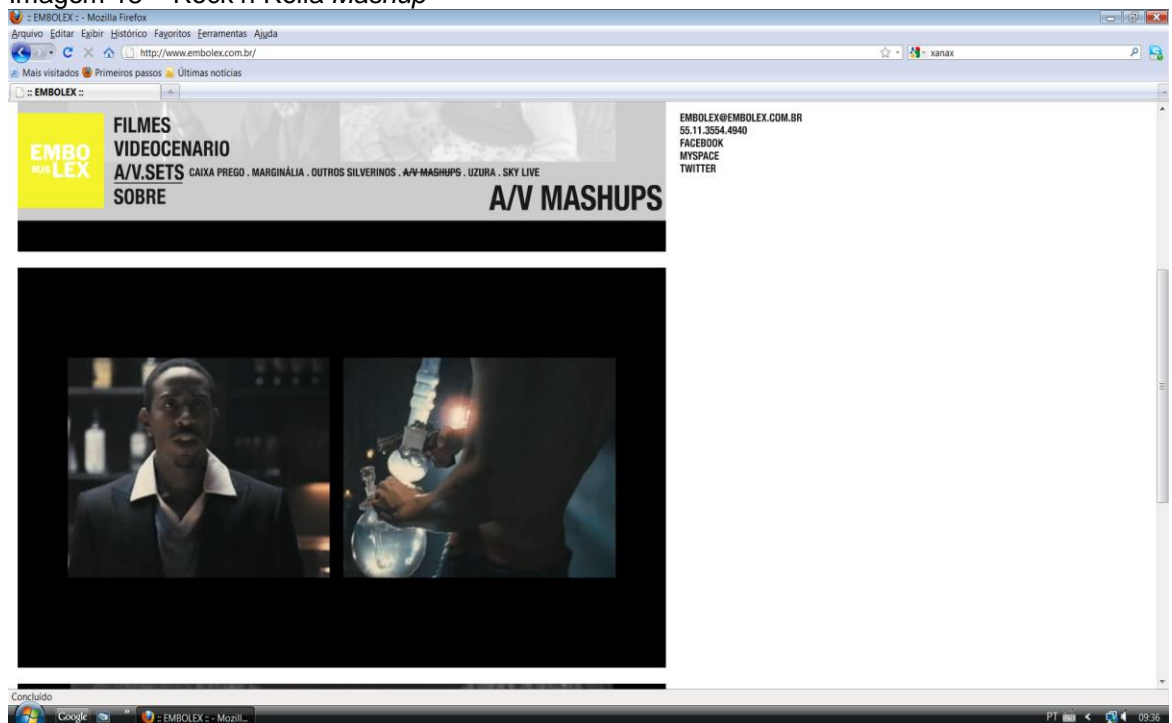
Os *mashups* do Embolex são produzidos por *remix* de cenas cinematográficas, incluindo textos e figuras geométricas em alguns casos, cujas mensagens estão livre do sentido fechado e unidirecional dos filmes. Nos *mashups Des.control* e *Rock n Rolla Embolex*, o grupo partiu dos filmes intitulados *Control*, do cineasta Anton Corbijn, e *Rock n Rolla: A grande roubada*, do cineasta Guy Ritchie, os filmes são liberados de sua linearidade narrativa cinematográfica: a combinação da *mixagem* imagética com o *mashup* da triha sonora do filme – que compreende falas dos personagens e música eletrônica – deixam a construção final do sentido a cargo do espectador.

Imagem 17 – Des.Control Mashup



Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

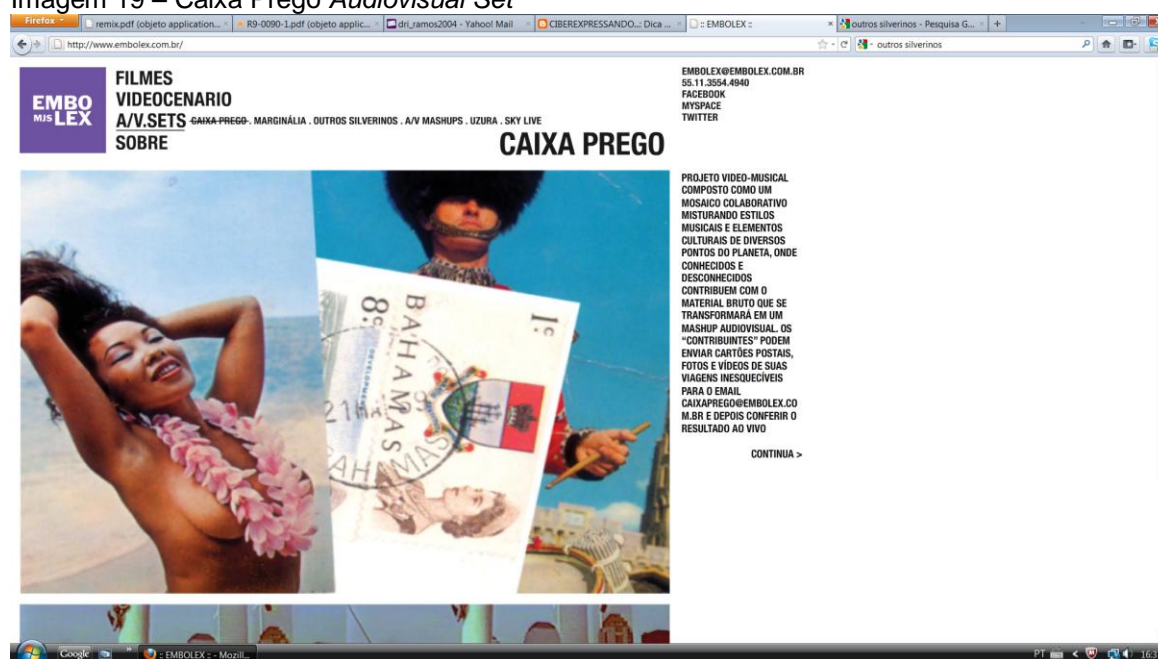
Imagem 18 – Rock n Rolla Mashup



Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

Atualmente o Embolex está trabalhando no projeto *Caixa Prego*, um projeto video-musical que será construído como um mosaico colaborativo no qual elementos culturais e estilos musicais vindos do mundo todo. O *mashup* será composto pelo material bruto enviado ao grupo por colaboradores, conhecidos e desconhecidos, para o grupo. O material a ser enviado compreende fotos, cartões postais, e vídeos de viagens dos participantes, trechos de documentários, filmes e vídeos da internet selecionados pelos *Vjs*. O grupo fará uma *performance* ao vivo para apresentar o resultado.

Imagem 19 – Caixa Prego Audiovisual Set



Fonte:< <http://www.embolex.com.br/> >

Como parte do processo de análise das *performances* do grupo, estive presente na *performance* do grupo Embolex no dia 22 de maio durante o show *Bagagem Ao Vivo*, o qual lançou oficialmente o aplicativo Bagagem e que foi apresentado no Sesc Pinheiros. O Embolex realizou projeções durante as apresentações musicais do Projeto Axial, Kiko Dinucci, Juçara Marçal & Thiago França.

A participação do grupo se deu por conta do lançamento do aplicativo Bagagem, que une download, audição, vídeos, encarte e páginas de comentário online, uma iniciativa do trio *Axial*, composto pelos músicos Sandra Ximenes, Leonardo Muniz e Felipe Julian. O trio explora musicalmente sonoridades variadas a partir da

música eletrônica e, assim como os demais participantes do Coletivo Bagagem, disponibiliza suas músicas em Creative Commons. Ressaltando as características da cultura *remix*, iniciativa teve como premissa a questão do compartilhamento de cultura como não-pirataria e o lançamento do aplicativo gerou uma semana de discussões, apresentações e oficinas que aconteceram no Sesc Pinheiros, de 18 a 21 de maio de 2011.

As atividades contaram com oficinas e mesas redondas que tiveram como tema central o papel da internet na produção artística e a questão dos direitos autorais num mundo de compartilhamento de informações e livre apropriação de cultura. O Embolex faz parte do Coletivo Bagagem com o projeto audiovisual *Remix Caixa Prego* e, durante a semana do lançamento, foi responsável também por uma oficina intitulada *Remix Audiovisual - Criar é um crime inevitável*, que tratou sobre estratégias de produção de cinema ao vivo e fez uma análise do cenário atual da produção de *mashups* e *remixes*. A temática dos direitos autorais foi abordada, sobretudo um questionamento sobre o direito à apropriação de nosso entorno cultural e sobre a exposição contínua dos indivíduos às imagens autorais.

Durante a *performance* do grupo no show *Bagagem ao Vivo* pude observar a presença dos elementos identificados na pesquisa mediante a análise das produções anteriores do grupo. A *performance* se dá mediante uma constante interação entre *Dj*, *Vj* e tecnologia: um trabalho simultâneo e em conjunto, que encontra na tecnologia digital possibilidades de diálogo e criação que estabelecem uma narrativa única e em constante movimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo aqui empreendido buscou, através da análise de quatro contextos comunicativos diferentes, explorar as relações entre narrativas mídiáticas e percepção temporal. Observamos que a narrativa engendrada pelas diferentes mídias predominantes em determinado período tem papel ativo e influencia a percepção da temporalidade por parte do sujeito.

A percepção da temporalidade está, portanto, ligada a um processo comunicativo: a mudança do suporte tecnológico de comunicação produz um novo tipo de narrativa, que é capaz de modificar a percepção da temporalidade. O estudo comparativo estabelecido entre os contextos da oralidade, escrita, eletricidade e digital teve como propósito identificar as transformações da temporalidade ocorridas conforme diferentes tecnologias da comunicação surgiram.

Para tal empreendimento, foi fundamental a compreensão das mudanças de paradigmas da chamada modernidade para a chamada pós-modernidade. Entre a segunda metade do século XIX e as primeiras décadas do século XX, o paradigma experimental-científico difundiu uma visão mecanicista do mundo na qual o conhecimento se identificou com os processos de medição, divisão, secção, catalogamento e ordenamento: a especialização do conhecimento levou a uma fragmentação do saber, uma ordem cronológica e linear de todos os processos.

Com a crise da concepção mecanicista do mundo, a representação científica da realidade e a euforia da experimentação modernas sofreram um forte processo de reconsideração. Na época contemporânea, através das grandes transformações tecnológicas e pela influência das novas tecnologias da comunicação, surge o pensamento que busca novas experiências e percepções, em lugar de explicar a realidade cientificamente.

A chamada revolução digital, bem como a demais revoluções comunicativas que aconteceram no decorrer da história, faz um convite para transformações da nossa percepção, das relações e dos sentidos do mundo. Essa revolução,

precedida pelas revoluções da escrita e da eletricidade, pode ser caracterizada pela sua capacidade de infiltração em todos os domínios da atividade humana.

Se o surgimento das tecnologias de comunicação em massa colocou em crise as chamadas grandes narrativas, abalou a concepção da história, cultivada pela idéia do progresso moderno, e deu lugar à multiplicação das vozes, as tecnologias digitais de comunicação potencializam infinitamente esse processo: os sujeitos encontram terreno fértil para manipulação direta de informações e dados para criarem suas próprias narrativas.

A realidade tida como percepção objetiva e concreta dá lugar às interpretações múltiplas, sendo composta por realidades imateriais, virtuais, ou seja, outras realidades mediadas que vão além do objetivo e concreto, sem as quais não seria possível entender o sentido de nossa contemporaneidade.

O sentido único do real, causal e lógico-racional da chamada modernidade, é substituído por formas de experiências comunicativas que abrem espaço para um amplo debate sobre as tradicionais categorias de espaço e tempo. Dentre os aspectos fundamentais mediante os quais o sujeito constrói sua visão de mundo e o experiencia, está a maneira com que este enxerga e vivencia o tempo. Para além da concepção de que o tempo é externo e imposto ao sujeito, a temporalidade aponta para a subjetividade da experiência temporal.

O estudo das narrativas audiovisuais digitais na música eletrônica revelou um movimento de deslocamento da percepção da temporalidade de extrema importância: superando a concepção quantitativa, unidirecional, linear e diacrônica tipicamente imbricadas nas narrativas resultantes da chamada modernidade, as narrativas contemporâneas construídas com valores como a interação, a colaboratividade e a simultaneidade caminham em direção à uma concepção de temporalidade qualitativa e sincrônica.

Esse redirecionamento encontra suas bases inicialmente em linguagens como a cinematográfica, que já permitia maior liberdade para a construção das narrativas e onde a marcha unidirecional do tempo pôde ser quebrada: os *flashbacks* são



bem representativos das possibilidades de construções em que o passado e o presente se misturam.

A cultura digital revoluciona o ambiente cultural contemporâneo: a linguagem dos *bits* funciona como uma imensa plataforma em que todas as linguagens podem ser *mixadas*, conjugadas. O que observamos com nosso estudo é que a cultura digital permite uma experimentação constante, proporciona a participação direta dos indivíduos em todas as etapas de construção de conteúdo, o que acarreta mudanças de comportamento na medida em que estes deixam de ser receptores para se tornarem produtores de conteúdo. A tecnologia digital favorece estruturas de narrativas colaborativas, construídas em tempo real e únicas.

A facilidade de produção, armazenamento, acúmulo, manipulação e troca de dados proporcionada pelas tecnologias digitais de comunicação promovem modificações de padrões e conceitos que costumavam orientar a cultura ocidental. A comunicação em rede, aliada aos preceitos de colaborativismo e interatividade característicos das expressões dessa nova cultura, engendram uma nova forma de pensar, ou seja, provocam alterações na subjetividade dos indivíduos, modificam as visões de mundo destes: entram em cena processos comunicativos criativos e dinâmicos.

As narrativas lineares dão lugar às *mixagem*, a antiga centralidade da sala de cinema é substituída pela mobilidade das arenas das festas *raves* com seus diversos telões exibindo imagens simultaneamente, a *performance* ao vivo provoca e desloca os sentidos: a temporalidade deixa de ser percebida como sequencial e linear, um infinito caminho rumo ao futuro, um acúmulo de fatos ordenados a atingir um objetivo final, para se tornar experiência vivida que propicia autonomia ao sujeito para a articulação do passado, presente e futuro. A temporalidade se constrói pela associação de elementos resultantes da *mixagem*, da *collage*, capaz de superar as barreiras da racionalidade e da mecanicização do mundo modernas e que se atualiza constantemente no movimento da comunicação instantânea.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W. *Filosofia da nova música*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1989.

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e História*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

ALSINA, Pep & SESÉ, Frederic. *La música y su evolución*. Barcelona: Graó, 2000.

ANDERSON, Perry. *O fim da história: de Hegel a Fukuyama*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1992.

\_\_\_\_\_. *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARANTES, Otilia Beatriz Fiori & Paulo Eduardo. *Um Ponto Cego no Projeto Estético de Jürgen Habermas: Arquitetura e Dimensão Estética depois das vanguardas*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

ATTALI, Jacques. *Historias del tiempo*. México: FCE, 1985.

BAIRON, Sérgio. *Texturas sonoras: áudio na hipermídia*. São Paulo: Hacker, 2005.

BARILLE, Nello. *A desilusão do fim. Quando o real irrompe de novo, mas não totalmente*. In DI FELICE, Massimo (org.). *Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social*. São Paulo: Difusão, 2008.

BAUDRILLARD, Jean. *A ilusão do fim ou a greve dos acontecimentos*. Lisboa: Terramar, 1992.

\_\_\_\_\_. *Tela total: mitos-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

BENJAMIN, Walter. *O Narrador*. In *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *Paris, capital do século XIX*. In *Walter Benjamin: sociologia*. (org.): Flávio R. Kothe. São Paulo: Editora Ática, 1985.

\_\_\_\_\_. *Sobre alguns temas em Baudelaire*. In *Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

\_\_\_\_\_. *Sobre o conceito de história*. In *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENEVOLO, Leonardo. **História da arquitetura moderna**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BERK, Michael. **Technology: Analog Fetishes and Digital Future**. In SHAPIRO, Peter & LEE, Iara. *Modulations*. New York: Caipirinha Productions, 2000.

BETTETINI, Gianfranco. **Tiempo de la expresion cinematografica**. Mexico, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1984.

BREASTED, James H.. **The Beginnings of Time-Measurement and the Origins of Our Calendar**. Fonte: The Scientific Monthly, Vol. 41, No. 4 (Oct., 1935), pp. 289-304 Published by: American Association for the Advancement of Science Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/15981> Accessed: 27/01/2010.

BRIGGS, A & BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

BURKE, Peter (org.). **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

\_\_\_\_\_. **A Escola dos Annales: a revolução francesa da historiografia**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Cia das Letras, 1990.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 2004.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**. São Paulo: Cultrix, 1996.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo espaço de experimentação**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

COUCHOT, Edmund. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**. In PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina, a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

\_\_\_\_\_. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DENIS, Alexandre. **História da música: da antiguidade até o período barroco**. Rio de Janeiro, 1982.

DI FELICE, M. **Paisagens pós-urbanas**. São Paulo: AnnaBlume, 2009.

\_\_\_\_\_. **Do quantitativo-qualitativo para o dialógico: os novos desafios da pesquisa de campo**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Política Social, Departamento de Serviço Social, Universidade de Brasília, p. 11-31, 2001.

DOMINGUES, Diana & VENTURELLI, Suzete. **Criação e poéticas digitais**. Rio Grande do Sul: Educs, 2005.

DOSSE, François. **A História em Migalhas**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1992.

EICHELBERGER, W. S.. **Clocks--Ancient and Modern**. Fonte: Science, New Series, Vol. 25, No. 638 (Mar. 22, 1907), pp. 441-452 Published by: American Association for the Advancement of Science Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/1632786> Accessed: 27/01/2010.

EISENSTEIN, Serguei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1990.

ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. Rio Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

FARO, J. S. **Marshall McLuhan 40 anos depois: a mídia como a lógica de dois tempos**. Revista Fronteiras - estudos midiáticos, p. 57-66, 2004.

FERRAROTTI, F. **Il ricordo e la temporalità**. Roma-Bari: Gius, Laterza & Figli, 1987.

FERRAZ, Silvio. **Música e repetição: a diferença na composição contemporânea**. São Paulo: Educ, 1998.

FLUSSER, V. **A história do diabo**. São Paulo: Annablume, 2008.

\_\_\_\_\_. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008.

\_\_\_\_\_. **Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.

FRIEDBERG, Anne. **Les Flâneurs du Mal(I): Cinema and the Postmodern Condition**. Fonte: PMLA, Vol. 106, No. 3 (May, 1991), pp. 419-431 Published by: Modern Language Association Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/462776> Accessed: 05/01/2010.

FUKUYAMA, Francis. **O fim da história e o último homem**. Portugal: Gradiva, 1992.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e Narração em W. Benjamin**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

\_\_\_\_\_. **Walter Benjamin ou a história aberta**. In BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

GOMBRICH, Ernst H. J. **The story of art**. London: Phaidon Press, 2006.

GOODY. J. **Domesticação do pensamento selvagem**. Lisboa: Editorial Presença, 1988.

HABERMAS, Jürgen. **O Discurso Filosófico da Modernidade**. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

HANSEN, Gilvan Luiz. **Modernidade, utopia e trabalho**. Londrina: Edições CEFIL, 1999.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HAUSER, Arnold. **História social da literatura e da arte**. São Paulo: Mestre Jou, 1982.

HAVELOCK, E. A. **A revolução da escrita na Grécia e suas conseqüências culturais**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

HAYLES, Katherine N. **The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext**. Fonte: Narrative, Vol. 9, No. 1 (Jan., 2001), pp. 21-39 Published by: Ohio State University Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/20107227> Accessed: 12/11/2009.

INNIS, Harold A. **Empire and Communications**. Toronto: Dundurn Press, 2007.

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

\_\_\_\_\_. **Texto, contexto, hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente**. Revista Famecos 22, p. 7-12, 2003.

KRENEK, Ernst. **O que é e como surge a música eletrônica**. In MENEZES, Flo. *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura como território recombinante**. 2006. Disponível em <http://abciber.org/publicacoes/livro1/textos/cibercultura-como-territorio-recombinante1/>.

\_\_\_\_\_. **Ciber-Cultura Remix.** 2005. Disponível em <http://www.andrelemos.info/artigos/remix.pdf>.

LESSIG, Lawrence. **Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy.** Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/47089238/Remix>.

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

\_\_\_\_\_. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência.** São Paulo: Editora 34, 1997.

LOWY, Michael. **Walter Benjamin: aviso de incêndio, uma leitura das teses "Sobre o conceito de história".** São Paulo: Boitempo, 2005.

LUCENA Jr, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história.** São Paulo: Editora SENAC, 2001.

LUZ, Rogério. **Novas imagens: efeitos e modelos.** In PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina, a era das tecnologias do virtual.* Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

MACHADO, Arlindo. **Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem.** In PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina, a era das tecnologias do virtual.* Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **A arte do vídeo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MACHADO, Maíra Saruê. **Modernidade, cinema e temporalidade.** 2008. 298f. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, São Paulo: 2008.

MACIEL, L.B. & VENTURELLI, Suzete. **Imagem interativa.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008

MACLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 2007.

\_\_\_\_\_. **A galáxia de Gutenberg.** São Paulo: Edusp, 1972.

MALTA, Atílio. **Descartes: a busca do conhecimento último na subjetividade e na racionalidade.** 2008. Disponível em <<http://www.webartigos.com/articles/12325/1/Descartes-A-Busca-do-conhecimento-Ultimo-na-Subjetividade-e-na-Racionalidade/pagina1.html>>

MANNING, Peter. *Electric and computer music*. New York: Oxford University Press, 2004.

MARQUES, Juliana Bastos. *O conceito de temporalidade e sua aplicação na historiografia antiga*. Revista de História, 158, p.43-65, 2008.

MATOS, Olgária Chaim Feres. *A geometria do tempo*. In NASCIMENTO, Milton Meira (org.). Revista de História da Arte e Arqueologia - Editoria do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Unicamp. Jornal de resenhas, vol.1, n°4, 1995.

\_\_\_\_\_. *Benjamin, em imagens e citações*. In GALVÃO, Walnice Nogueira & GOTLIB, Nádia Battela (orgs.). *Prezado senhor, prezada senhora: estudos sobre cartas*. São Paulo: Cia das Letras, p. 205-209.

\_\_\_\_\_. *A narrativa: metáfora e liberdade\**. In RAMOS, André; COSTA, Clélia Botelho da; SINOTI, Marta Litwinczik; MAGALHÃES, Nancy Alessio & PAIVA-CHAVES, Tereza (orgs.). *Contar história, fazer história: história, cultura e memória*. Brasília: Paralelo 15, 2001.

\_\_\_\_\_. *Memória e história em Walter Benjamin*. In *O direito à memória: patrimônio histórico e cidadania*. Secretaria Municipal da Cultura; Departamento do Patrimônio Histórico. São Paulo: Departamento do Patrimônio Histórico, 1992, p. 151-156.

\_\_\_\_\_. *Metrópole e angústia: acosmismo e cosmopolitismo*. In Cronos, Natal-RN, v. 7, n° 2, p. 259-269, 2006.

\_\_\_\_\_. *O storyteller e o flâneur: Hannah Arendt e Walter Benjamin*. In MORAES, Eduardo Jardim de & BIGNOTTO, Newton (orgs.). *Hannah Arendt: diálogos, reflexões e memórias*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

\_\_\_\_\_. *Walter Benjamin: os usos do tempo*. In JINKINGS, Ivana & PESCHANSKI, João Alexandre (orgs.). *As utopias de Michael Lowy: reflexões sobre um marxista insubordinado*. São Paulo: Boitempo, 2007.

MENEZES, Flo (org.). *Música eletroacústica*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MISSAC, Pierre. *Passagem de Walter Benjamin*. São Paulo: Editora Iluminuras, 1998.

MORAN, Patrícia. *A montagem dos VJs: entre a estimulação ótica e a física*. In: DOMINGUES, Diana & VENTURELLI, Suzete (orgs.). *Criação e Poéticas digitais*. Caxias do Sul: EDUCS, 2005.

\_\_\_\_\_. *VJ: um tempo da imagem em que o movimento é tempo*. In: VENTURELLI, Suzete (org.). #6.ART Arte e tecnologia: interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas. Brasília: 2007, v. 1, p. 227-230.

\_\_\_\_\_. *VJ em cena: espaços como partituras audiovisuais*. Revista Contracampo, UFF, v. 01, p. 155-168, 2005.

\_\_\_\_\_. **Performance audiovisual.** 2010. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikiindex.php?page=Performance+Audiovisual>>

\_\_\_\_\_. **Quase imagem e muito movimento.** In *On\_Of: experiências em live images*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

ONG, Walter J. **Oralidade e cultura escrita : a tecnologização da palavra.** Campinas: Papirus, 1998

\_\_\_\_\_. **The presence of the word : some prolegomena for cultural and religious history.** Binghamton, N.Y. : Global Publications, 2000

PARENTE, André. **Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PATY, Michel. **La physique du XXe siècle.** Les Ulis: EDP-Sciences, 2003.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura.** In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PELBART, Peter Pál. **Vida capital: ensaios de biopolítica.** São Paulo: Iluminuras, 2009.

PEREIRA, Vinicius A. **A Teia Global: McLuhan e Hiper mídias.** Disponível em <http://leatrice.files.wordpress.com/2008/05/aldeiaglobal.pdf>

\_\_\_\_\_. **Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos.** UNirevista, vol1, nº3, p. 1-10, 2006.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000

PLAZA, Julio. **As imagens de terceira geração, tecno-poéticas.** In PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

RICOEUR, Paul. **Tempo de Narrativa.** Campinas: Ed. Papirus, 1994.

RUSSOLO, Luigi. **A arte dos ruídos: Manifesto Futurista.** In MENEZES, Flo. *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SEELY, F. A. **The Development of Time-Keeping in Greece and Rome.** Fonte: American Anthropologist, Vol. 1, No. 1 (Jan., 1888), pp. 25-50 Published by:



Blackwell Publishing on behalf of the American Anthropological Association Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/658458> Accessed: 27/01/2010 08:04.

SHUSTERMAN, Richard. ***Vivendo a arte***. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

SIMMEL, Georg. ***A metrópole e a vida mental***. In: VELHO, Otávio Guilherme. *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1973.

THÉBERGE, Paul. ***The Network Studio: Historical and Technological Paths to a New Ideal in Music Making***. Fonte: Social Studies of Science, Vol. 34, No. 5, Special Issue on Sound Studies: New Technologies and Music (Oct., 2004), pp. 759-781. Published by: Sage Publications, Ltd. Stable <URL: <http://www.jstor.org/stable/4144360>> .Accessed: 14/02/2011.

TORDINO, Daniela Mantovani. ***Vjing: relações híbridas das imagens ao vivo na cultura contemporânea***. São Paulo, 2008. 81f. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais). Escola de Comunicações e Artes, USP, São Paulo. 2008.

VATTIMO, G. ***A sociedade transparente***. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

\_\_\_\_\_. ***O fim da modernidade***. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIEIRA, André Guirland. ***Do conceito de estrutura narrativa à sua crítica***. In: *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 2001, 14(3), pp. 589-597.

WHITROW, G.J.. ***O tempo na história: concepções do tempo da pré-história aos nossos dias***. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

YOUNG, Bob. ***Modulations: a history of electronic music***. New York: Caipirinha Productions, 2000.