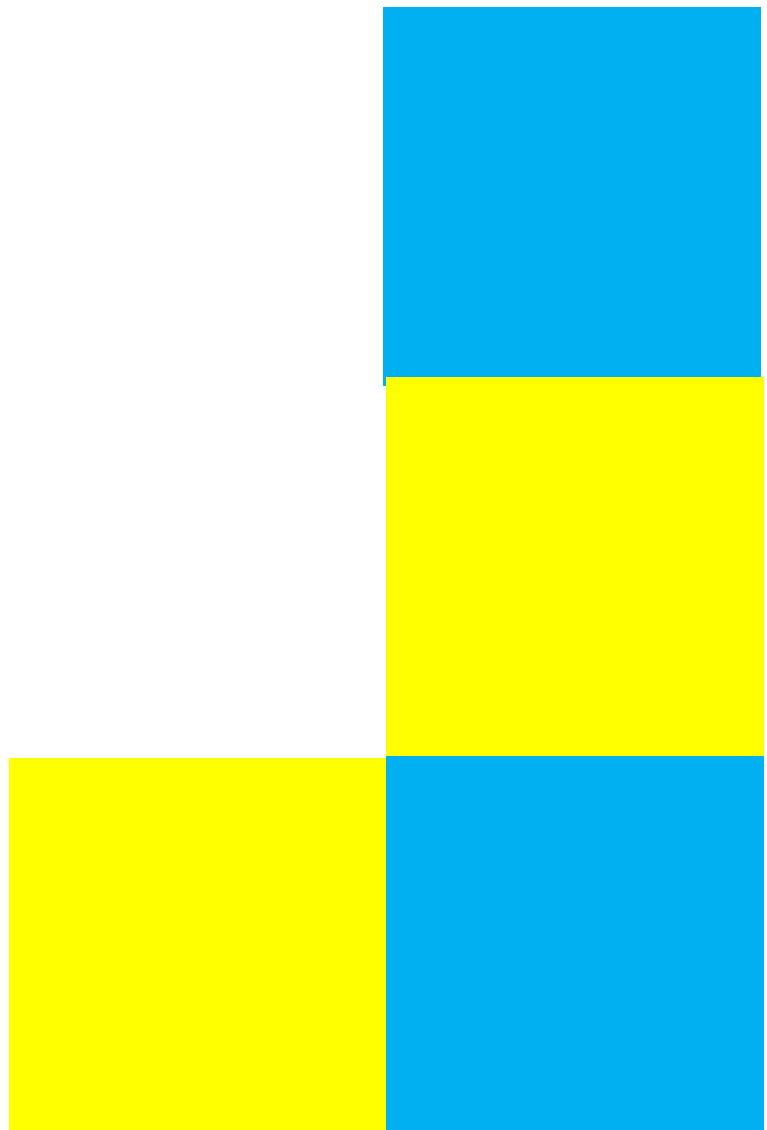


De espectador-receptor a espectador-participante: movimentos e outras possibilidades de apropriação do texto fílmico na perspectiva sensorial

Lucas de Oliveira

Aluno especial da disciplina Corpo, Sensorialidades e Espectatorialidades nos meios audiovisuais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da UFES. Graduado em Comunicação Social pela Escola de Comunicação, Artes e Design da PUCRS.





O audiovisual e a cultura mediatizada

As transformações tecnológicas que giram em torno do ecossistema midiático indicam a necessidade de uma abordagem reflexiva quanto ao processo de comunicação, que se modifica progressivamente no século XXI, sobretudo no que se refere ao papel da recepção. Nessa perspectiva, atividade do sujeito é uma particularidade a ser destacada, uma vez que esse deixa de carregar tão somente a etiqueta de receptor e incorpora as propriedades de interação e participação no processo comunicativo.

Essa mudança paradigmática pode ser observada a partir da internet, fundamentalmente, por meio das redes sociais, “de onde e para onde grande parte da interação midiática-tecnológica do momento é dirigida, disseminada e apropriada” (OROZCO, 2012, p. 40, tradução nossa). A atividade do sujeito nos espaços virtuais torna-se visível, na medida em que, além de interagir com outros, ele pode moldar sua identidade, compartilhar conhecimentos e adquirir informações específicas, rompendo potencialmente as lógicas tradicionais que diferenciam as esferas da produção e da recepção. Deste modo, sustentamos a análise do processo comunicativo para além de sua fragmentação em emissor, receptor e mensagem, mas numa articulação entre todos esses momentos, tornando a recepção uma perspectiva de investigação.

A subjetividade também é um aspecto chave e que deve ser pontualmente analisada quando referimos a interação social entre tecnologias e a vida humana, ancorada sob a égide da mediatização¹. Muito embora, a internet possa ser considerada o epicentro contemporâneo da atividade do sujeito, os tradicionais meios de comunicação também são colocados à prova, uma vez que seu conteúdo é polissêmico, o que pressupõe uma abertura a distintas interpretações (GOMES, 2003).

O texto midiático está propenso a diferentes leituras ou formas de decodificação a partir do modo de apropriação de cada sujeito, que, como têm provado as inúmeras

¹ Sodré pontua que “na sociedade mediatizada, as instituições, as práticas sociais e culturais articulam-se diretamente com os meios de comunicação de tal forma que a mídia se torna o lugar por excelência da produção social do sentido, modificando a ontologia tradicional dos fatos sociais” (SODRÉ, 1996, p. 28).

pesquisas relativas ao processo receptivo, possui identidade, o que significa que “os sujeitos têm história, vivem numa formação social particular e são constituídos por uma história cultural complexa que é, ao mesmo tempo, social e cultural” (GOMES, 2004, p. 175)². Desse modo, as investigações sobre a atividade da recepção tornam-se cada vez mais providenciais e, nessa perspectiva, lançamos mão de um olhar sobre o sujeito e sua relação com os meios audiovisuais.

A cultura da mídia (KELLNER, 2001) explora, em princípio, a visão e a audição e, nesse contexto, os variados meios de comunicação, presentes na sociedade, articulam-se através desses sentidos, mobilizando os indivíduos por suas emoções, sentimentos e ideias³. Contudo, a proposta deste ensaio é discutir a recepção na perspectiva dos meios audiovisuais, especificamente, o cinema, refletindo outras possibilidades de apropriação⁴ dos textos filmicos⁵, com base em diferentes contribuições teóricas situadas no campo de estudos sobre sensorialidades e espectralidades nos meios audiovisuais e da recepção.

Uma abordagem sobre os sentidos e a problemática do espectador

A discussão sobre o sujeito espectador deve ser conduzida a partir de uma perspectiva sensorial, o que torna indispensável o debate sobre o corpo, uma vez que “as ações que tecem a trama da vida quotidiana, das mais fúteis ou das menos concretas até aquelas que ocorrem na cena pública, envolvem a mediação da corporeidade” (LE BRETON, 2007, p. 7), que permite ao homem ver, ouvir, saborear, sentir, tocar e, desta

² Hall (2003, p. 370) postula três posições de decodificação de um texto: preferencial, negociada e de oposição.

³ Segundo o autor (2001), a cultura da mídia fornece material aos indivíduos para que eles criem suas identidades e, deste modo, se insiram nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, gerando uma nova forma de cultura globalizada.

⁴ Compreende-se apropriação como o processo de “adaptar a mensagem à nossa própria vida e aos contextos e circunstâncias em que a vivemos; contextos e circunstâncias que normalmente são bem diferentes daqueles que a mensagem foi produzida (THOMPSON, 1998, p. 45)

⁵ De acordo com Duarte (2002, p. 98) “o texto filmico é produto de configurações significantes construídas, em linguagem cinematográfica, pela articulação de diferentes elementos: imagem em movimento, som musical, ruídos (sonoplastia), sons de fala e escrita”.



maneira, significar o mundo que o cerca, fortalecendo a abordagem subjetiva ao que diz respeito ao manejo dos sentidos do sujeito espectador.

O corpo, segundo Le Breton (2016, p. 25), “é uma medida do mundo, uma rede lançada sobre as inúmeras estimulações que assaltam o indivíduo ao longo de sua vida cotidiana”. Em outras palavras, podemos entender que é através do corpo que o indivíduo atribui significado ao seu universo e age sobre ele em função das orientações interiorizadas pela educação ou pelo hábito.

É, particularmente, interessante a abordagem teórica de Le Breton (2007) sobre o processo de socialização da experiência corporal, enquanto uma condição social do homem. A genealogia do corpo, preconizada pelo autor, destaca que, desde a infância, as formas de sensibilidade, gestualidade e atividades perceptivas são envolvidas pelo *ethos*, responsável por desenhar o estilo da relação do sujeito com o mundo em que está inserido. A aprendizagem das modalidades corporais, contudo, não se limita à infância, mas “continua durante toda a vida conforme as modificações sociais e culturais que se impõem ao estilo de vida, aos diferentes papéis que convém assumir no curso da existência” (LE BRETON, 2007, p. 9).

Tomando como eixo de análise a relação do sujeito com os textos cinematográficos, defendemos que compreender a sensoariedade como uma condição referente a tudo aquilo que é perceptível pelos sentidos implica mobilização, isto é, passar de um estado de mero espectador-receptor para um espectador-participante, que se permite performar junto do filme e ser afetado por ele. Nessa perspectiva, podemos perceber a articulação entre o corpo do espectador, os corpos do filme e o filme, propriamente dito, como um processo indissociável, onde o aspecto sensório ganha protagonismo durante a experiência; essa tríade é explicada por Sobchack (2004) por meio da concepção de corpos potencialmente subversivos. Para a autora (2004, p. 67, tradução nossa), “eles têm a capacidade para funcionar figurativa e literalmente. Eles são penetrantes e difusamente situados na experiência cinematográfica”.

Assim, o espectador enquanto um sujeito, dotado de sentidos, emoções e subjetividade, para fazer parte dessa experiência fílmica, lança-se num estado de

engajamento corpóreo. É nesse processo que o espectador ativa seu aporte sensorial para além da visão e da audição, mobilizando sua capacidade de tocar, cheirar, saborear e, finalmente, sentir. Nessa perspectiva, podemos entender que a experiência se torna significativa por causa de nossos corpos. Nas palavras de Sobchack (2004, p. 60, tradução nossa), “o que quer dizer que os filmes provocam em nós os ‘pensamentos carnavais’ que fundamentam e informam uma análise mais consciente”.

O relato quase antropológico de Sobchack (2004) a respeito de sua experiência com o filme *O Piano*⁶, traduz parte desse jogo que mescla o corpo filmico e os corpos do filme a um terceiro, promovendo, então, o “prazer do texto” por meio da subversão carnal. O ato de apenas “ver” é substituído pela ação de “experimentar” o filme, subvertendo a própria noção de espaços e posições do ecrã. Ancorada em Barthes, a autora reforça que “seria errado...imaginar uma distinção rígida entre o corpo dentro e o corpo fora do texto, porque a força subversiva do corpo está em parte na sua capacidade de funcionar tanto figurativa como literalmente” (SOBCHACK, 2004, p. 67, tradução nossa). A subversão, proposta por Sobchack pode ser admitida como uma forma de desvio das temáticas fixas do texto filmico, uma espécie de deriva que

Advém toda vez que eu não respeito o todo e que, à força de parecer arrastado aqui e ali ao sabor das ilusões, seduções e intimidações da linguagem, qual uma rolha sobre as ondas, permaneço imóvel, girando em torno da fruição intratável que me liga ao texto (ao mundo) (BARTHES, 1987, p. 26).

A performance de Ada (Holly Hunter), uma personagem muda, que utiliza o piano como uma espécie de extensão do corpo para expressar suas emoções, é convidativa para mobilizar o espectador a participar desse silêncio proposital. O manejo de diferentes sentidos corporais é tarefa primordial para experimentar *O Piano*. Chama a atenção o modo sutil com que a diretora da produção, Jane Campion, movimenta os corpos e, simultaneamente, estimula o espectador ao jogo da subjetividade. Através do relacionamento perigoso entre Ada e George Baines (Harvey Keitel), o espectador

⁶ *The Piano* (título original). Direção: Jane Campion. Produção de Jan Chapman. Nova Zelândia: Paris Filmes, 1993. DVD.



mobiliza seu corpo à experiência sensorial, ativada pelo choque tátil do erotismo presente nas cenas em que o casal de amantes explora seus corpos por meio do toque, corroborando o pensamento de (SOBCHACK, 2004, p. 67, tradução nossa)

Mais uma vez, quero enfatizar que não estou falando metaforicamente de tocar e ser tocado pelo cinema, mas "em certo sentido" bastante literalmente da nossa capacidade de sentir o mundo que vemos e ouvimos no ecrã e da capacidade do cinema para nos "tocar" e "mover" para fora do ecrã.

A apropriação do filme, por meio dos sentidos, permite uma reconfiguração sobre a forma como nós, enquanto espectadores, exploramos o nosso corpo e, concomitantemente, somos explorados pelo filme, enquanto corpo fílmico. Essa possibilidade, que representa não somente o consumo de um texto cinematográfico, isto é, um produto midiático, resulta numa resignificação do sentido captado nessa experiência. Dentre as diversas performances que o espectador pode delinear, a partir dessa concepção, destaca-se a visualidade háptica, definida na forma como experimentamos o toque na superfície e dentro de nossos corpos⁷. "Na visualidade háptica, os próprios olhos funcionam como órgãos de toque" (MARKS, 2000, p. 162, tradução nossa).

As performances de Shane e Coré, em *Desejo e Obsessão*, contribuem para promover a experiência da visualidade háptica, a qual acabamos de referir⁸. Na história, os personagens interpretados por Vincent Gallo e Béatrice Dalle, respectivamente, podem deixar o espectador "à flor da pele". O drama vivido por eles, retratado através do canibalismo, é dividido com o espectador, que compartilha de sensações que vão da piedade ao mal-estar. No desenrolar do filme, Coré, movida por seu instinto canibal, comete dois assassinatos, até que a terceira morte é performada nitidamente aos olhos de quem assiste a cena, provocando um choque no espectador, principalmente devido aos movimentos corpóreos e aos sons de pavor proferidos a cada mordida de Coré em seu

⁷ De acordo com Zumthor (2014, p. 41), "no uso mais geral, performance se refere de modo imediato a um acontecimento oral e gestual". Para o autor "a situação performancial" surge como uma operação cognitiva daquele que contempla e daquele que desempenha".

⁸ *Trouble Every Day* (título original). Direção: Claire Denis. Produção de Georges Benayoun, Philippe Liégeois. França: Leopardo Filmes, 2001. DVD.

parceiro sexual. O mesmo ocorre em um dos momentos finais da trama, onde Shane ataca a camareira do hotel em que está hospedado com a esposa. A cada movimento de contorção da vítima, enquanto é praticamente mastigada por seu algoz, o espectador tende a ser afetado pela agonia e pela repulsa.

Num breve entendimento, podemos assegurar que afetar e ser afetado pelo filme, enquanto corpos distintos, mas conectados, significa, literalmente, tocar e ser tocado. Esse movimento ratifica a dimensão da experiência fílmica, estabelecendo um caráter íntimo entre o espectador e aquilo que é apropriado por ele. O toque, segundo Le Breton (2016, p. 276), “evoca elementares estados afetivos profundamente enraizados, ultrapassando de longe a lucidez e a vontade. Ele é uma forma de palavra que impõe uma resposta”. No entanto, será que é possível tocar naquilo que não é visível? O caminho para essa pergunta está em *Shara*⁹. O desaparecimento de um dos irmãos, logo no início do filme, condiciona tanto os demais personagens da história quanto o espectador a “conviver” com uma espécie de ausência e presença, permeando entre o visível e o invisível. Afinal, do começo ao encerramento da trama, somos permanentemente tocados por todos os corpos que fazem parte da narrativa.

Compreender o filme como uma construção espacial, a partir de uma espécie de câmera-corpo, possibilita também um modo de engajamento corpóreo. A câmera-corpo acentua o movimento de afetividade e está presente em muitos momentos de *Shara*, como, por exemplo, na cena inicial do filme, onde Shun corre atrás de Kei, até que o irmão desaparece. O uso da câmera nesse contexto pode ser explicado como uma estratégia para captar a atenção do espectador, envolvendo-o na experiência cinematográfica. Algumas características dos movimentos da câmera-corpo são apontadas por Barker (2009, p. 140, tradução nossa): “eles expressam, em termos musculares, as experiências simultâneas, mas contraditórias de curiosidade e claustrofobia, liberdade e restrição, vitalidade e morte”.

⁹ *Shara*. Direção: Naomi Kawase. Produção de Yoshiya Nagasawa. Japão: Zeta Filmes, 2003. DVD.



Ao trazer a abordagem dos sentidos para o centro da discussão, podemos perceber como o cinema está associado à uma experiência singular, subjetiva, bastante descritível e, ao mesmo tempo, indefinível. O que surgiu como uma novidade tecnológica, no final do século XIX, e, como potencial meio de comunicação, foi uma resposta parcial à invenção do tempo livre (MCQUAIL, 2003), atualmente tem aguçado as investigações científicas sobre os efeitos do filme na percepção do espectador.

Repensar outras possibilidades de apropriação dos sentidos a partir da experiência cinematográfica, portanto, implica uma ruptura com a hegemonia da visão, enquanto método único e simplista de se relacionar com os meios audiovisuais. A compreensão do corpo como um território fértil e de um sujeito dotado de amplos sentidos permite outra concepção de espectador. Sobchack (2004) alerta que o domínio abrangente da visão e o domínio hierárquico sobre nossos outros sentidos tendem a obstruir nossa consciência das outras maneiras de nosso corpo de assumir e dar significado ao mundo - e sua representação.

A experiência fílmica depende da atividade do espectador que, por sua vez, através do seu corpo mobilizado pelo aporte sensorial, ressignifica elementos básicos da linguagem audiovisual. Esse corpo subversivo na experiência cinematográfica é compreendido como um sujeito cinestésico, “um neologismo que deriva não só do cinema, mas também de dois termos que designam estruturas e condições particulares do *sensorium* humano: sinestesia e cinestesia” (SOBCHACK, 2004, p. 67, tradução nossa).

Enquanto o termo “sinestesia” está associado ao conjunto de sensações que torna possível perceber os movimentos musculares, causados pelos estímulos do próprio corpo, a “cenestesia”, por sua vez, nomeia o potencial e a percepção de todo o ser sensorial de uma pessoa. A articulação desses conceitos com a palavra “cinema” estrutura a formulação proposta pela autora. É esse espectador que ganha e atribui sentidos por meio de suas sensações, alimentadas constantemente durante a experiência fílmica. Todavia, é necessário tomar o corpo como território e, sobretudo, o território de manifestação da sensorialidade. Para Le Breton (2016, p. 24) “a condição do mundo é corporal. O mundo

só se dá sob a forma do sensível. Não há nada no espírito que em primeiro lugar não se tenha hospedado nos sentidos”.

As contribuições de Le Breton (2007), estimulam o debate sobre a preocupação social com o corpo, que passa a ser compreendido não apenas na perspectiva biológica, mas como uma possibilidade de interação social. É justamente essa capacidade que o corpo possui de explorar e ser explorado a partir de novas dimensões que balizam a discussão referente a novos caminhos para repensar a apropriação do texto fílmico, uma vez que “emissor ou receptor, o corpo produz sentidos continuamente e assim insere o homem, de forma ativa, no interior de dado espaço social e cultural” (LE BRETON, 2007, p. 8).

O espectador em Hélio Oiticica: da contemplação à participação

O debate sobre a participação do espectador na experiência fílmica nos remete ao pensamento de Hélio Oiticica. A forte preocupação do artista em superar o caráter tradicional e contemplativo do espectador é uma marca presente em seus trabalhos na pintura, na escultura, demais objetos e, principalmente, nos “quase-cinema”, cujas produções foram desenvolvidas sob uma perspectiva que Oiticica (1986) passou a chamar de antiarte, explicada por ele como uma nova vitalidade na experiência humana criativa, tendo como principal objetivo “dar ao público a chance de deixar de ser público espectador, de fora, para participante na atividade criadora” (OITICICA, 1986, p. 82).

Os quase-cinema consolidam a discussão acerca da recepção ativa e, sobretudo, interativa ou participante na perspectiva do espectador. As proposições do artista em sua aproximação com o cinema experimental de Neville D’Almeida pontuam uma característica que marcou esse momento da obra de Oiticica: a recusa ao objeto acabado.

Tomemos como exemplo o curta-metragem *Agripina é Roma-Manhattan*¹⁰, realizado por Hélio Oiticica em 1972, durante sua estadia em Nova Iorque. Nas cenas, a

¹⁰ *Agrippina é Roma-Manhattan*. Direção: Hélio Oiticica. New York: Projeto Hélio Oiticica, 1972 [produção]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UCByOoBOCrS>. Acesso em 23 ago. 2021.



protagonista surge com vestido vermelho caminhando pelas ruas da cidade, embalada por um som que estimula seus deslocamentos entre prédios alusivos a uma Roma neoclássica. O convite para o engajamento corpóreo do espectador é feito logo no início, considerando que o filme “mostra-se, em lugar de contar, de narrar” (SALOMÃO, 2003, p. 138).

Por meio de indícios e estratégias extrínsecas que aglutinavam a participação do espectador em relação às obras, o projeto de Hélio Oiticica marcou arte brasileira na década de 1960. A contribuição da trajetória do artista é tamanha que uma retomada criteriosa de seus trabalhos seminais é tema para outro estudo. Entretanto, salientamos aqui a proposta de desintelectualização da arte, na medida em que o artista propõe uma ruptura com as estruturas que estimulavam à mera contemplação por parte do público.

Deste modo, destacamos *Os Penetráveis*, uma espécie de labirinto cromático, no qual o espectador podia entrar e, nele, vivenciar distintas experiências sensoriais. “No *Penetrável*, decididamente, a relação entre o espectador e a estrutura-cor se dá numa integração completa, pois que virtualmente é ele colocado no centro da mesma” (OITICICA, 1986, p. 52). O efeito participação na obra de Hélio Oiticica também é observável quando lançamos mão dos *Parangolés*, uma produção de elementos relacionados ao samba, à vida cotidiana, à rua e às manifestações populares da cultura brasileira, que, nas palavras do artista, visavam “a essa incorporação mágica dos elementos a obra como tal, numa vivência total do espectador, que chamo agora de ‘participador’” (OITICICA, 1986, p. 71)¹¹.

Expectador participante na perspectiva da recepção

Ao longo do século XX, a internet tornou-se uma teia de conexões descentralizadas, sobretudo ao considerarmos a erosão da Web 2.0, caracterizada pelo “alto grau de interatividade, colaboração e produção/uso/consumo de conteúdos pelos

¹¹ A visita guiada da mostra *Hélio Oiticica: a dança na minha experiência*, realizada em novembro de 2020, no Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, está disponível no site do MASP: <https://masp.org.br/exposicoes/helio-oiticica-a-danca-na-minha-experiencia>. Acesso em 23 ago. 2021.

próprios usuários” (MARTINO, 2014, p. 13). As transformações geradas a partir das interações entre usuários consolidou a Web 2.0 como uma plataforma dinâmica, que, ao mesmo tempo em que oferecia uma nova forma de expressão da vida social, estabeleceu-se como contraponto aos tradicionais meios de comunicação de massa, através das chamadas mídias digitais.

Atualmente, as mídias digitais, termo ora intercambiado com “novas mídias”, “novas tecnologias” etc., fazem parte do cotidiano, “espalhando-se não apenas no uso de computadores, mas também, em um segundo momento, em celulares, smartphones e outros equipamentos” (MARTINO, 2014, p. 13). Essa mudança paradigmática, observada a partir da diferença entre as mídias analógicas (televisão, cinema, rádio, jornais e revistas impressos) e os meios eletrônicos, traz à tona outra distinção que influi diretamente na participação dos usuários, haja vista que os novos meios de comunicação ou novas mídias caracterizam-se, sobretudo, por serem, fundamentalmente, interativos.

Interessa-nos, entretanto, observar em que medida a incorporação das mídias digitais em nossas atividades cotidianas, substancialmente, através de celulares, laptops, tablets e outros aparelhos eletrônicos, amplia o potencial participativo e interativo dos respectivos usuários. O amplo leque de possibilidades oferecido por essas mídias, como acesso à internet e, conseqüentemente, aplicativos de conversas, de relacionamentos e redes sociais permitem alargar o poder daqueles que deixam de ser somente espectadores ou receptores, uma vez que o poder da interação está, literalmente, na palma da mão. O papel convidativo da internet coloca-nos diante de um ambiente que, embora virtual, é real em suas ações e efeitos.

No ciberespaço (LÉVY, 1999), a interatividade e a participação se manifestam a partir do fluxo de dados digitais em redes. Ao deslocarmos a discussão para espaço virtual, enquanto um novo ambiente de oralidade e de expressão da vida social, compreendemos os usuários como atores sociais (RECUERO, 2009), que participam ativamente do



ciberespaço, emergindo e mobilizando novas práticas culturais¹². Essa lógica reconfigura nossa relação com os meios de comunicação, considerando novas formas de consumo, apropriação e ressignificação de produtos culturais. Shirky (2011, p. 21) diz que “participar é agir como se sua presença importasse, como se, quando você vê ou ouve algo, sua resposta fizesse parte do evento”.

A atividade de tais atores sociais em rede os coloca num patamar de produtores, de colaboradores nessas ambiências, cujos limites não podemos dimensionar. É, particularmente, interessante a abordagem feita por Shirky (2011) acerca da *Wikipédia*, definida como um projeto de enciclopédia colaborativa na *web*, que maximiza as contribuições através de uma gama de participações. Segundo o autor (2011, p. 161), “isso não teria dado certo se a participação de amadores fosse limitada, mas funciona de forma admirável como uma coletividade de participantes constituída por gente do mundo inteiro”. Muito embora, defendamos a importância de checar a veracidade dos dados disponibilizados na *Wikipédia*, chama atenção sua sólida capacidade de colocar em evidência a participação dos usuários da rede.

O potencial ativo e participativo dos atores sociais é percebido a partir de suas performances nas mais distintas ambiências digitais, que moldam as inúmeras dimensões daquilo que podemos chamar de plataforma. Tal conceito nos ajuda a compreender a atividade no ciberespaço, sobretudo, como, por meio de sites de redes sociais, a saber: *YouTube, Facebook, MySpace, Twitter, Instagram* etc., os usuários se transformam em produtores ativos de cultura. A partir de Poell et al. (2020, p. 4), entendemos plataformas como “infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados”.

É pertinente ainda para o debate a respeito da profusão de novos circuitos organizados pelo paradigma da rede, a problemática da convergência, sobretudo ao

¹² “Os atores são o primeiro elemento da rede social, representados pelos nós (ou nodos). Trata-se das pessoas envolvidas na rede que se analisa. Como partes do sistema, os atores atuam de forma a moldar as estruturas sociais, através da interação e da constituição de laços sociais” (RECUERO, 2009, p. 25).

levarmos em conta que, neste contexto, “o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2015, p. 30). Uma das principais características da cultura da convergência é a possibilidade de novas e antigas mídias interagirem de formas cada vez mais complexas em um único meio físico. O otimismo de Jenkins (2015, p. 19) vai além, ao afirmar que “a convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias”.

O debate aglutinado em torno da descentralização do poder das mídias ganha força na medida em que, no contexto das mídias digitais, percebemos o alargamento do termo recepção para participação, sobretudo, ao levar em conta a atividade e engajamento possíveis no ambiente virtual, que perpassam os limites da esfera produção-recepção, rompendo fronteiras espaço-temporais.

A participação de um sujeito cada vez mais fortalecido atualiza a concepção de recepção na perspectiva de um circuito verticalizado para uma lógica multidimensional, tendo em vista as interações nos ecrãs da sociedade em rede (CASTELLS, 2002), que permitem aos sujeitos estarem “sempre em contato, ou de fato sempre ligados, como participantes em uma ou várias redes ao mesmo tempo (OROZCO, 2011, p. 391)¹³.

O pensamento de Jenkins (2015) também corrobora o caráter participativo do sujeito, refutando as noções antigas sobre a passividade dos espectadores. Nas palavras do autor, “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (JENKINS, 2015, p. 30). Um exemplo claro dessa participação são as redes sociais, que oferecem espaços e oportunidades para os participantes compartilharem conhecimento e opiniões.

Não é nosso objetivo aqui emular comparações entre os estudos de recepção e as teorias sensórias, tampouco relativizar os campos teóricos, porém, ao contrário, a proposta é aproximar esses diálogos que, inevitavelmente, remetem-nos às particularidades de um sujeito, que participa do processo de comunicação de forma ativa:

¹³ CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.



seja por meio de sua performance nos circuitos midiáticos que tecem a vida humana, seja pela experiência fílmica, através de seu aporte sensorial e cultural¹⁴.

Considerações finais

A performance é uma ação que se faz presente tanto na discussão acerca da apropriação do texto fílmico na perspectiva sensorial, como também na atividade do sujeito perante os circuitos midiáticos, sobretudo nas ambiências digitais. O percurso delineado neste estudo permite-nos evidenciar que o ato de performar é muito mais significativo por parte daquele que desempenha do que pelo que apenas contempla.

Ao problematizar o espectador-receptor e espectador-participante a partir de distintos campos teóricos, inevitavelmente, percebemos uma série de semelhanças que giram em torno de questões merecedoras de uma observação haja vista a renovação dos paradigmas que balizam tais problemáticas.

No que se refere aos estudos de sensorialidades e espectadorialidades nos meios audiovisuais, percebemos que, por meio da exploração dos sentidos do corpo, para além da visão, o sujeito ultrapassa o consumo de um texto cinematográfico por si só. Nessa perspectiva, esse sujeito cinestésico (SOBCHACK, 2004) se engaja corporalmente numa experiência fílmica por meio das sensações. Essa discussão enfatiza a tentativa de propor uma reconfiguração na relação entre espectador e produtos audiovisuais, através da perspectiva sensorial, numa cultura que é dominada pela visão desde a Grécia Antiga. Driblar a hegemonia da visão é um constante desafio. A filosofia de Aristóteles (2002, p. 3) já propunha

Todos os homens, por natureza, tendem ao saber. Sinal disso é o amor pelas sensações. De fato, eles amam as sensações por si mesmas, independentemente da sua utilidade e amam, acima de todas, a sensação da visão. Com efeito, não só em vista da ação, mas mesmo sem ter nenhuma intenção de agir, nós preferimos o ver, em certo sentido, a todas as outras sensações. E o motivo está

¹⁴ Durante a leitura “negociada”, postulada por Hall (2003), o sentido da mensagem entra “em negociação” com as condições particulares do receptor, que se reserva ao direito de fazer uma aplicação mais negociada às “condições locais” e às suas próprias posições.

no fato de que a visão nos proporciona mais conhecimentos do que as outras sensações e nos torna manifestas numerosas diferenças entre as coisas.

Entretanto, é justamente um percurso oposto à ideia de visão como sentido dominante que o projeto das teorias sensoriais se propõe e, sobretudo, descortina nossas formas pré-estabelecidas de apropriação não somente dos produtos audiovisuais. Como nos mostra Le Breton (2016, p. 25): “ver, escutar, saborear, tocar ou sentir o mundo é permanentemente pensá-lo através do prisma de um órgão sensorial e torná-lo comunicável”. A partir do conjunto de sentidos, o sujeito expande sua capacidade de afetar e ser afetado, rompendo as limitações, até então presentes. Na medida em que percebemos o corpo como um território, a experiência deixa de ser somente fílmica, podendo ser ampliada para outros processos de apropriação na vida cotidiana.

Para além da atividade do espectador no processo de articulação dos movimentos sensoriais, faz-se necessário refletir ainda sobre a contribuição dessas possibilidades de apropriação como produção de sentido, além de fomentar substancialmente o imaginário, onde são derivadas nossas vivências, nossas sensações, nossa relação com o cotidiano e com as imagens. Nesse contexto, sustentamos que as percepções sensoriais são parte integrante da existência do indivíduo e se articulam parente o objetivo de tornar o mundo coerente e habitável.

A partir de distintos conceitos, a discussão proposta acerca da recepção, por sua vez, permite-nos alargar nossas concepções sobre essa temática, que no paradigma das redes se renova constantemente. Ao explorar a literatura da área e observar algumas práticas culturais e nossa própria vida (digital), percebemos o quão obsoleto tornaram-se os termos receptor ou tão somente espectador.

A profusão de canais possibilitados por meio da Web 2.0 coloca-nos diante de novas formas de interação e participação nas ambiências digitais, fortalecendo o estatuto dos atores sociais, que desempenham ativamente seu papel na rede. O ato de performar também se faz presente no ciberespaço, onde a cultura participativa permite ao usuário não apenas receber ou consumir, mas, principalmente, produzir, interagir e colaborar.



Referências

ARISTÓTELES. **Metafísica**. Tradução: Rusconi Libri. São Paulo: Loyola, 2002, (Volume II: Texto Grego com Tradução).

BARKER, Jennifer. **The Tactile Eye: Touch and the cinematic experience**. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 2009.

BARTHES, Roland. **O prazer do Texto**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DUARTE, Rosália. **Cinema & educação: refletindo sobre cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

GOMES, Itania Maria Mota. Os Estudos de Recepção. In: **Efeito e Recepção: a interpretação do processo receptivo em duas tradições de investigação sobre os media**. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2004.

HALL, STUART. Codificação/Decodificação. In: Liv Sovik (org). **Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais**. Tradução: Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003, p. 387-404.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução: Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LE BRETON, David. **Antropologia dos sentidos**. Petrópolis: Vozes, 2016.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. 2 ed. Tradução: Sônia M.S. Fuhrmann. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1999.

MARKS, Laura U. **The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses**. Duke University Press. Durham and London, 2000.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teorias das Mídias Digitais: Linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MCQUAIL, Denis. O desenvolvimento dos media de massas. In: **Teoria da Comunicação de Massas**. Edição da Fundação Calouste Gulbenkian., Lisboa. 2003, p. 17-35.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

OROZCO, Guillermo. Televisión y producción de interacciones comunicativas. In: **Comunicación y Sociedad**, Guadalajara, n. 18, p. 39-54, jul./dic. 2012. DOI: 10.32870 / cys.v0i18.190. Acesso em 24 ago. 2021.

OROZCO GOMEZ, G. La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latino-americanos de la investigación de las interacciones em la sociedade red. In: JACKS, N. (coord.). **Análisis de recepción en América Latina: um recuento histórico com perspectivas al futuro**. Quito: CIESPAL, 2011. p. 377-408

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DIJCK, José van. Plataformização. In.: **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**. Unisinos: Vol. 22, janeiro/abril, 2020.

RECUERO, RAQUEL. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura), 191 p.

SALOMÃO, Waly. **Hélio Oiticica: Qual é o parangolé? e outros escritos**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

SHIRKY, Clay. **A Cultura da Participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SOBCHACK, Vivian. What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh. In: **Carnal Thoughts: Embodiment and Moving**. Image Culture. Berkeley: University of California Press, 2004.

SODRÉ, M. **Reinventando a cultura: a comunicação e seus produtos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia**. Tradução: Wagner de Oliveira Brandão. Revisão da tradução: Leonardo Averitser. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ZUMTHOR, P. **Performance, Recepção, Leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.