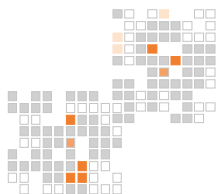


# O ENSAIO AUDIOVISUAL COMO JOGO DISCURSIVO, NARRATIVA EXPANDIDA E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA INTERACIONAL

THE AUDIOVISUAL ESSAY AS DISCURSIVE GAME, EXPANDED NARRATIVE AND INTERACTIONAL AESTHETIC EXPERIENCE

*EL ENSAYO AUDIOVISUAL COMO JUEGO DISCURSIVO, NARRATIVA EXPANDIDA Y EXPERIENCIA ESTÉTICA INTERACTIVA*

112



## Laan Mendes de Barros

■ Professor e pesquisador da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP). Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e líder do Grupo de Pesquisa MIDIAisthesis na mesma instituição. Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (ECA-USP), com pós-doutorado pela Universidade de Grenoble, França.

■ E-mail: [laan@faac.unesp.br](mailto:laan@faac.unesp.br)

## Lucas Marques dos Santos

■ Mestrando no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC). Formado em Comunicação Social – Jornalismo na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP).

■ E-mail: [Imarquesant@gmail.com](mailto:Imarquesant@gmail.com)

## RESUMO

As estruturas discursivas e os mecanismos internos do ensaio literário e do filme-ensaio. O jogo do texto e da compreensão, a partir das ideias de Iser e Gadamer. O ensaio como jogo discursivo, ou “o jogo do ensaio”. Transformações do ensaio audiovisual e os giros subjetivo, reflexivo, emocional, imaginário e onírico, identificados por Català no documentário expandido. A existência de um giro lúdico nas narrativas audiovisuais presentes na Web como experiência estética imersiva e interacional. Breve histórico das origens da reflexão ensaística às novas configurações do ensaio audiovisual em plataformas digitais. Elementos da linguagem audiovisual presentes em filme-ensaios e sua percepção estética. Relato de dois ensaios audiovisuais.

PALAVRAS-CHAVE: DISCURSO E COMUNICAÇÃO; EXPERIÊNCIA ESTÉTICA; REFLEXÃO ENSAÍSTICA; NARRATIVAS EXPANDIDAS; ENSAIO AUDIOVISUAL.

## ABSTRACT

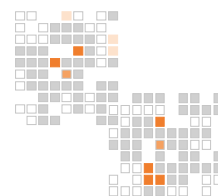
The discursive structures and the internal mechanisms of the literary essay and the essay film. The game of the text and understanding, from the thoughts of Iser and Gadamer. The essay as a discursive game, or “the game of essay”. Transformations of the audiovisual essay and the subjective, reflexive, emotional, imaginary and ludic turns, identified by Català in the expanded documentary. The existence of a ludic turn in the audiovisual narratives of the Web, as an immersive and interational aesthetic experience. A brief history of the origins of the essayistic reflection to the configurations of the audiovisual essay in the digital platforms. The elements of the audiovisual language in the essay films, and its aesthetic perception. The account of two audiovisual essays.

KEYWORDS: DISCOURSE AND COMMUNICATION; AESTHETIC EXPERIENCE; ESSAYISTIC REFLECTION; EXPANDED NARRATIVES; AUDIOVISUAL ESSAY.

## RESUMEN

Las estructuras discursivas y mecanismos internos del ensayo literario y de la película-ensayo. El juego del texto y de la comprensión, a partir de las ideas de Iser y Gadamer. El ensayo como juego discursivo, “el juego del ensayo”. Transformaciones del ensayo audiovisual, en la perspectiva de los giros subjetivo, reflexivo, emocional, imaginario y onírico, identificados por Català en el documental expandido. La existencia de un giro lúdico en las narrativas audiovisuales en la Web, como experiencia estética inmersiva e interactiva. Breve histórico de los orígenes de la reflexión ensayística y las nuevas configuraciones del ensayo audiovisual en plataformas digitales. Elementos del lenguaje audiovisual presentes en película-ensayos y su percepción estética. Relato de dos ensayos audiovisuales.

PALABRAS CLAVE: DISCURSO Y COMUNICACIÓN; EXPERIENCIA ESTÉTICA; REFLEXIÓN ENSAYÍSTICA; NARRACIONES EXPANDIDAS; ENSAYO AUDIOVISUAL.



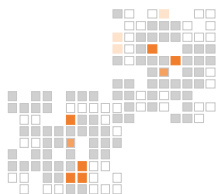
## Introdução

Quais as origens e transformações da reflexão ensaística e as características interacionais e imersivas dos ensaios audiovisuais veiculados na Web? Como se dão esses jogos discursivos do gênero ensaio no processo de interpretação e compreensão? Caberia aplicar as categorias de giros “subjetivo, reflexivo, emocional, imaginário e onírico”, identificados por Josep Maria Català Domènech em seus estudos sobre o documentário expandido, na compreensão dessas narrativas? Estaríamos vivendo *giro lúdico* na produção e percepção dos audiovisuais contemporâneos? Estas quatro questões são trabalhadas neste artigo. Neste texto, construído em dois movimentos, são tratadas as origens da reflexão ensaística e a natureza estética do ensaio audiovisual, desde uma perspectiva teórica e histórica, e analisados dois ensaios audiovisuais publicados na Web, que transitam por caminhos próprios da narrativa jornalística e permitem experiências estéticas interacionais. Trata-se de um artigo produzido a quatro mãos, entre orientador e orientando.

Para pensar a natureza dos ensaios audiovisuais contemporâneos propomos uma analogia com os estudos de Català sobre documentários expandidos imersivos, nos quais ele identifica vários giros que deram a essas narrativas midiáticas novas características no decorrer das últimas décadas. Quando as narrativas de natureza ensaística são produzidas em linguagem audiovisual e veiculadas em plataformas digitais interconectadas em rede elas ganham novas dimensões que aprofundam sua natureza sensível e as possibilidades de interpretação por parte dos espectadores, que são chamados para “jogar” em sua experiência de percepção e produção de sentidos. Um jogo que se dá entre o espectador e a obra. Essa dimensão da experiência estética pode ser tomada como um giro lúdico (BARROS, 2017) na constituição da *poiesis* e da *aisthesis* da narrativa ensaística.

Os ensaios audiovisuais se constituem num formato de narrativa que tem crescido bastante nos últimos anos no ambiente da Web. Nesta segunda década do Século XXI, com a proliferação de plataformas destinadas à distribuição de peças audiovisuais, como o *YouTube* e o *Vimeo*, tais ensaios ganharam popularidade. Se antes a prática ensaística era patrimônio, majoritariamente, de intelectuais e cineastas profissionais nas manifestações do ensaio literário e do filme-ensaio, hoje as barreiras entre criador e público são cada vez mais diluídas: com o acesso mais amplo dos softwares de edição e das plataformas de distribuição de conteúdo digital, uma gama maior de pessoas se dispôs a fazer ensaios audiovisuais.

Na primeira parte deste texto são abordados os giros estéticos identificados por Català em seus estudos sobre o filme documentário e é formulada a hipótese de um novo giro estético – o giro lúdico – na produção e percepção do audiovisual, numa problematização sobre experiência estética no contexto da convergência midiática. Também, são delineadas algumas ideias sobre os jogos do texto e do ensaio e as dinâmicas de interpretação, na chave da compreensão. Em seguida, repassa-se as origens da reflexão ensaística, num breve levantamento histórico do desenvolvimento desse tipo de narrativa, numa passagem pelo universo da literatura e do cinema, com especial atenção ao filme-ensaio, tendo sempre no pano de fundo a questão da experiência estética. No terceiro e último segmento do artigo são analisados, de forma sucinta, dois ensaios audiovisuais, trabalhados originariamente em monografia de conclusão de curso de Jornalismo e que se desdobram agora numa pesquisa de Mestrado, mantidas as relações entre orientador e orientando (autores deste artigo). Os ensaios trazem temáticas bem diferentes, mas têm em comum a atualidade jornalística dos temas tratados em



formato ensaístico, com possibilidades de interação por parte do leitor-espectador.

### Os giros de Català e os jogos discursivos

Em outubro de 2016 Català proferiu a conferência *Documentário Expandido: um mergulho no filme-ensaio, docweb, documentário imersivo e outras modalidades transmídia*<sup>1</sup>, em São Paulo. Evento que teve como comentarista o primeiro autor deste artigo. Nos comentários apresentados foi formulada a hipótese de que, para além dos giros identificados e problematizados por Català, existiria um novo giro na produção e percepção dos audiovisuais contemporâneos, o *giro lúdico*.

Naquela ocasião o conferencista analisara as transformações experimentadas pelo documentário audiovisual, tanto em sua linguagem quanto em sua concepção estética, que se ampliaram a novas experiências de percepção. Transformações que levaram à constituição de “documentários expandidos”, que convidam o espectador à interação e a uma experiência de imersão. Nessas transformações o vídeo-documentário passou por viradas – ou giros, como denomina o autor catalão – de natureza subjetiva, reflexiva, emocional, imaginária e onírica. Viradas que retomam e se articulam, de certa maneira, às classificações e modulações definidas por Bill Nichols (2005), ao identificar seis subgêneros do gênero documentário: poético, expositivo, participativo, observatório, reflexivo e performático.

O documentário durante muito tempo esteve relacionado à ideia de objetividade, visto como um empreendimento denotativo. Quando Català fala em *giro subjetivo* o que se observa é uma ruptura estrutural do gênero documentário, pois a subjetividade realça a perspectiva

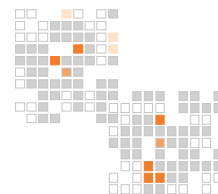
conotativa da narrativa. Para ele, “o giro subjetivo ao invés de olhar a realidade olha para o sujeito”<sup>2</sup>. A segunda virada é chamada por Català de *giro reflexivo*. Ou seja, o documentário ganha um caráter ensaístico e se abre à percepção estética e valoração ética. Dimensão que nos interessa no estudo dos filmes-ensaio. Tal abertura ao plano do sensível parece fazer eco e se aprofunda no que ele denomina de *giro emocional*, quando o documentário audiovisual se abre ao universo dos afetos e dramas humanos e cria novas estesias entre autor e espectador. Já o *giro imaginário* reflete a inserção de animação, de efeitos de interação e de outros elementos de representação criativa da narrativa construída. Ele se torna ainda mais viável no cenário de interconexão virtual da sociedade em rede, que expandem as possibilidades de fruição e incrementam dinâmicas de interdiscursividade. Por fim, uma mudança ainda mais aguda é o que Català chama de *giro onírico*, virada que leva o documentário audiovisual à fronteira das narrativas de ficção. Neste quinto giro abre-se espaço para a experimentação e, mesmo, para experiências de ruptura da linearidade temporal e espacial das narrativas. Como sugere o autor catalão, trata-se de “construir a realidade como se fosse um sonho”<sup>3</sup>.

Temos, portanto a expansão do audiovisual e da imagem em geral. Para Català (2011, p. 89) “o que determina as visualidades contemporâneas, o que as agrupa apesar da diversidade de meios que as veiculam, não é tanto a digitalização, seu aspecto tecnológico, mas a fluidez” que caracteriza os jogos de produção de sentidos. Fluidez esta que não se limita à transitoriedade e efemeridade da imagem nas dinâmicas comunicacionais da sociedade interconectada. É a própria informalidade esté-

2 Afirmação retirada da conferência disponível em <https://casperlibero.edu.br/graduacao/rtv/noticias-rtv/acompanhe-o-evento-documentario-expandido/>

3 Idem.

1 Disponível em vídeo: <https://casperlibero.edu.br/graduacao/rtv/noticias-rtv/acompanhe-o-evento-documentario-expandido/> (acesso em 10 de fevereiro de 2019)



tica com que se produz e se consome imagens que caracteriza essa fluidez. Imagens que circulam em fluxos constantes e que são descartadas após o seu consumo.

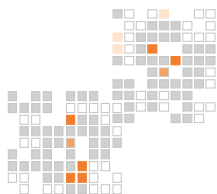
Os atuais dispositivos de produção e circulação de audiovisuais criam novas dinâmicas de produção de sentidos. São experiências poéticas e estéticas difusas e em constante reelaboração, que dão novas dimensões aos jogos discursivos que têm nas imagens a sua matéria prima. Lúcia Santaella (2007) define essas novas expressões imagéticas como “imagens voláteis”, dada a sua condição efêmera. Essas imagens não são tangíveis, explica Santaella (2007, p. 400), pois se resumem a “presenças cambiantes, ligeiras, evanescentes”. Essas narrativas se transformam, num tráfego de informações que circulam sem cessar. Para Castells (2006, p. 462), vivemos em *espaços de fluxos* e não mais em *espaços de lugares*, como acontecia anteriormente. Segundo ele, “O espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade”.

Nesses espaços de fluxos as narrativas também perdem suas especificidades já reconhecidas e surgem novas formas discursivas como é o caso dos ensaios audiovisuais presentes na Web, onde realidade e faz-de-conta se fundem e se confundem. Dá-se um jogo, um jogo discursivo. No caso aqui trabalhado, dá-se o jogo do ensaio. Para André Lemos não se trata de uma substituição. Para ele esses espaços de fluxos se interpõem aos espaços de lugares e permitem “práticas sociais simultâneas”. O espaço de fluxos extrapola “o espaço eletrônico e se contrapõe às noções simplistas que anunciavam a morte das distâncias e o fim das cidades. O espaço de fluxo problematiza o espaço de lu-

gar da mesma forma que o tempo real atinge a noção de tempo cronológico” (LEMOS, 2004, p. 134).

Esses fluxos se afirmam em dinâmicas de interação e nos remetem à natureza interativa e imersiva do mundo dos games. Para além da mera interatividade do ser humano com a máquina, vale pensar tais dinâmicas como “interações mútuas”, como bem define Alex Primo (2007, p. 228), nas quais “os interagentes reúnem-se em torno de contínuas problematizações”. Para ele, “os processos interativos não podem ser estudados apenas em virtude de suas características tecnológicas” e lembra que “a interação não é uma característica do meio em si” (PRIMO, 2007, p. 227). Daí a ideia de pensar as narrativas expandidas presentes nesses espaços de fluxos como jogos de compreensão, na linha do que Gadamer e Iser tratam os jogos do texto nos exercícios hermenêuticos. Precisamos pensá-las, interação e imersão, como experiência estética expandida.

É nessa perspectiva lúdica do jogo que pensamos o ensaio audiovisual dos espaços de fluxos da sociedade em rede como experiência estética imersiva, que envolve autores e espectadores em processos colaborativos. Trata-se de uma interação mútua e criativa, onde cada participante joga e partilha seus sentidos. Trata-se de uma experiência estética, plena de estesia, na qual o objeto estético se oferece à percepção estética, dando lugar a novas experiências poéticas, criativas, imersivas e dialógicas, em jogos de compreensão. Como nos propõe Jacques Rancière (2009), trata-se da “partilha do sensível” em relações de reconhecimento e alteridade que levam o entendimento ao plano da compreensão. Compreensão que se dá numa relação de afetos partilhados, que implicam em reconhecer-se como um outro e reconhecer um eu no outro ser, como nos desafia Paul Ricœur (2014) em *O si-mesmo como Outro*.



## O ensaio audiovisual e as origens da reflexão ensaística

Se este artigo tem como objetivo a articulação do jogo do texto e da compreensão, a partir das ideias de Wolfgang Iser (in: LIMA, 2002) e Hans-Georg Gadamer (2007 e 2008), com a forma ensaística - elaborando, assim, uma noção do “ensaio como jogo” ou mesmo “o jogo do ensaio” - é porque percebemos tal relação em dois principais aspectos: o primeiro diz respeito ao próprio jogo da compreensão que, segundo Gadamer, é parte inerente de nossa existência. Fundamental para a articulação proposta é a leitura que Marco Antonio Casanova (2008) faz de Gadamer no artigo *Hans-Georg Gadamer: A compreensão em jogo ou o jogo da compreensão*. O ensaio é aqui estudado no encontro do objeto com o do sujeito, que traz para esse encontro o seu “horizonte de expectativa”, como define Hans-Robert Jauss (1994), que se forma pelas experiências já vividas pelo leitor, que se constituem como universo semântico no exercício da interpretação. Dá-se ali um jogo de compreensão, que sempre traz consigo pressupostos para a experiência estética e os reatualiza no decorrer do processo.

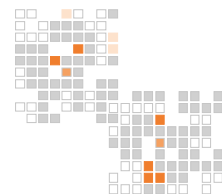
Como esse jogo acontece em um campo histórico-linguístico, as particularidades do ensaio, que ao articular os conceitos e as coisas do mundo descarta a ideia de uma objetividade da linguagem e reivindica uma liberdade expressiva, são elementos muito caros ao uso da linguagem discutidas por Gadamer e Iser, o que leva ao segundo passo de nossa aproximação: como veremos adiante por meio de Català (2014), o ensaio deixa visível os traços do pensamento, ou seja, trabalha com as significações dos próprios eventos da compreensão e da interpretação de seus autores ao relacionarem textos, conceitos e fatos. Desta maneira, uma espécie de enunciação do próprio jogo da compreensão é parte essencial do ensaio, a partir

da qual o espectador jogará também quando for ao encontro do ensaio.

Antes de discutirmos os ensaios audiovisuais, argumentaremos como o jogo do texto se articula com os pressupostos do ensaio literário, o qual transfere seus conceitos a outras práticas ensaísticas. Neste sentido é importante resgatar as ideias de Georg Lukács (2015), em sua carta a Leo Popper que inicia a coletânea de ensaios *A Alma e as Formas*, publicado originalmente em 1910, e Theodor W. Adorno (2003) no texto *Ensaio como forma*, de 1954. Apesar de diferenças na argumentação, Lukács e Adorno defendem o ensaio em relação ao paradigma da ciência vigente na época, principalmente considerando a padronização do fazer e da linguagem científica e a cisão entre arte e ciência.

Esse paradigma positivista da sociedade que o ensaio se contrapõe é caracterizado pelo primado da razão instrumental, assim como uma concepção instrumental da linguagem, a qual Gadamer opõe à hermenêutica. O alemão pensa a linguagem como viva, uma herança dotada de possibilidades da qual os seres humanos estão em processo constante de resgate e construção: um jogo circular. O ensaio também rejeita o uso instrumental da linguagem, pois joga com as potencialidades da linguagem e do texto, construindo novas articulações a partir de elementos já existentes. Como aponta Adorno, felicidade e jogo são essenciais ao ensaio.

Vale uma menção ao exercício ensaístico pioneiro de Michel de Montaigne e seus Ensaaios, reunidos e publicados originalmente em 1580. A retórica do pensador francês possui uma forte evidenciação do sujeito, articulando contribuições teóricas e literárias com experiências pessoais. O próprio termo ensaio nos remete, no francês, ao ato de tentar, de esboçar, aspectos que Lukács e Adorno observam com referência séculos depois, sobretudo o ato de



investigar os objetos de uma forma profunda, porém sem a pretensão de se chegar a uma verdade universal. O que se busca é a reorganização dos conceitos e dos elementos do mundo a partir de um ponto subjetivo.

A ideia da articulação das coisas do mundo no ensaio se relaciona com a concepção de texto de Iser, ao estabelecê-lo como campo de jogo no qual os autores jogam junto aos leitores, compreendendo que “o próprio texto é o resultado de um ato intencional pelo qual o autor se refere e intervém em mundo existente” (in LIMA, 2002, p. 107). A dinâmica entre autor, texto e leitor para Iser conduz a um resultado, o significado, não entendido como único e prévio, mas como “suplemento” que admite diferentes desempenhos de diversos fruidores. Assim, o ensaio apresenta em sua essência elementos do sistema aberto que é o jogo da compreensão de um texto; ele ao mesmo tempo que almeja significados, também reitera sua própria liberdade de enunciação.

Justamente por se afastar da rigidez metodológica e de não se reduzir a princípios e regras formais, o ensaio possui a autonomia do método. Neste sentido, Adorno (2003, p. 25) entende que o ensaio é “radical no não radicalismo”. Tanto Adorno quanto Lukács pactuam da ideia de que o ensaio pode se manifestar de diferentes maneiras, o que se harmoniza com a ideia formulada por Iser dos diferentes desempenhos do leitor. Entretanto, esses mesmos pensadores salientam que existem práticas que, embora sejam comumente chamadas de ensaio, não compartilham da liberdade de expressão e enunciação do sujeito, como textos acadêmicos mais rígidos.

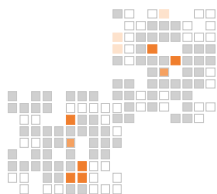
Há também outra característica entendida por Adorno que se adere as discussões deste artigo: o trabalho do ensaio com o factual, com o transitório. Enquanto a concepção da época compreendia que a filosofia deveria se

preocupar com os universais, Adorno admite a impossibilidade de dissociar os conceitos da factualidade e da historicidade. Assim, o pensador fala de uma “eternização do transitório” por parte do ensaio, o que se coaduna com a ideia do campo histórico-linguístico de Gadamer: é impossível conceber o fenômeno da compreensão sem considerarmos os sujeitos em determinado espaço-tempo da experiência e sem a linguagem como mediação.

Tais características fundamentais do ensaio literário – a autonomia do método, a não rigidez formal, a linguagem que une arte e conhecimento, a reorganização dos elementos do mundo e o trabalho com o factual – estão também na sua derivação cinematográfica: o filme-ensaio.

Podemos partir, então, de uma síntese do ensaio audiovisual como um trabalho de reflexão por meio do som e da imagem. Assim como o ensaio literário tem a autonomia do método, o ensaísta audiovisual dispõe de todas as técnicas cinematográficas como ferramentas de reflexão, elegendo os próprios objetos e concebendo as próprias regras (CATALÀ, 2000, p. 85). Como mencionado anteriormente, Català (2014) entende que o filme-ensaio deixa visível os traços dos processos de pensamento, incorporando as tensões que geram a construção do significado. É também uma relação de constante atualização de sentidos, mas entendido por Català menos em uma relação dialógica, como de Gadamer, e mais dialética. De qualquer modo, o importante é notar aqui que o jogo do ensaio literário, travado entre obra e leitor e entre os próprios elementos do texto, estão também no cerne do ensaio audiovisual.

A pesquisadora Laura Rascaroli (2017), no livro *How the film essay thinks*, apresenta uma breve retrospectiva da história do filme-ensaio. Segunda a autora, obras com teor ensaístico já existiam na primeira metade do século XIX,



com cineastas como Dziga Vertov, Jean Vigo e Luis Buñuel. Entretanto, a prática e a discussão do filme-ensaio começaram a se solidificar nos anos 1950 na França, com cineastas como Agnès Varda, Alain Resnais e Chris Marker, muitos pertencentes ao movimento *nouvelle vague*, além de intelectuais, dos quais se destacam os editores da revista *Cahiers du Cinéma*.

Se os esforços para o reconhecimento do filme-ensaio avançaram nos 1950 na Europa, na década de 1960 a prática se difundiu por diferentes partes do globo. Os ciclos cinematográficos reverberaram com obras como ...*A Valparaíso*, (produção chilena lançada em 1964 dos residentes franceses Joris Ivens e Chris Marker), *La hora de los hornos: Notas y testimonios sobre el neocolonialismo, la violencia y la liberación* (lançado em 1968 pelos cineastas argentinos Fernando Solanas e Octavio Getino) e *Khaneh siah ast* (publicado em 1962 pela cineasta iraniana Forugh Farrokhzad).

Muitas dessas obras se inserem no que se denominou chamar de “terceiro cinema”, um movimento cinematográfico dos países de terceiro mundo. A terceira via aqui se opõe ao cinema de massa, hollywoodiano, norte-americano, e ao “cinema de arte”, de autor, difundido na França. O manifesto *Hacia un tercer cine*, escrito por Fernando Solanas e Octavio Getino e publicado em 1969 na revista cubana *Tricontinental*, coloca o filme-ensaio como uma forma proeminente para a proposta do movimento de um cinema anticolonialista, anticapitalista e revolucionário.

A análise do filme-ensaio, juntamente com uma história cinematográfica, nos ajuda a perceber as múltiplas potencialidades da forma ensaística, sobretudo quando tomamos a dinâmica do jogo que se estabelece entre os horizontes do espectador e da obra: os pontos de vista que se revelam na diversidade dos mundos e consciência contidas na imagem. A

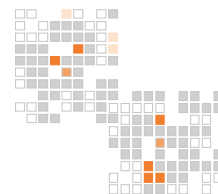
própria forma ensaística é rica nesse sentido, pois trabalha com o factual, rejeitando a noção de objetividade e instrumentalidade da linguagem, exercício reflexivo este no cerne de um tipo de ensaísmo em voga na contemporaneidade: o vídeo-ensaio.

### **Dois ensaios audiovisuais em plataformas digitais**

O ensaio audiovisual produzido atualmente nas plataformas digitais, como o *Youtube*, – o chamado vídeo-ensaio (do inglês *video essay*) – representam produções de cunho ensaístico, as quais, apesar de apresentarem algumas tendências, são heterogêneas. Elas possuem diversas heranças do filme-ensaio, em especial o trabalho de reflexão por meio dos elementos audiovisuais, entretanto, inserem também outras tradições, como as análises cinematográficas, identificadas por Andrew McWhirter (2015).

Embora parte considerável dos pesquisadores de língua inglesa estudem a vocação de análise fílmica dos ensaios audiovisuais, aqui ele é entendido como uma linguagem de múltiplas potencialidades em confluência com diversas finalidades. Dentre elas, narrativas do mundo contemporâneo, como a do entretenimento e da educação. Buscamos aqui compreender algumas relações que a linguagem estabelece com a narrativa jornalística.

Na primeira década do século XXI já era possível observar algumas formas de ensaio audiovisual nas plataformas de distribuição digital, como o *Vimeo* e o *Youtube*, entretanto a década de 2010 observou um substancial crescimento, uma tendência. O canal do *Youtube* mais popular dedicado ao ensaísmo, Nerdwriter, de Evan Puschak, possui mais de 2 milhões de inscritos. No Brasil, canais como Entre Planos, Meteoro Brasil e Quadro em Branco já ultrapassaram a marca de 200 mil inscritos. Todos esses veículos citados são independentes.





Apresentamos a seguir dois produtos ensaísticos que ilustram a diversidade de configurações que o jornalismo e o ensaio estão estabelecendo com narrativas na *web*.

### ***Marielle & Esperança, de Meteoro Brasil***<sup>4</sup>

*Marielle & Esperança*, do canal Meteoro Brasil, aborda o assassinato da vereadora do Rio de Janeiro Marielle Franco. Este vídeo-ensaio responde a necessidade do jornalismo em estabelecer conexões entre os fatos noticiados e compreender as significações dos acontecimentos com mais profundidade. Ao anseio de superar a superficialidade dos fatos noticiados junta-se também a expressão da prática ensaística, trazendo traços subjetivos que aproximam o espectador do narrado, compartilhando múltiplas formas de interpretação e apropriação.

O vídeo foi publicado no dia 15 de março, apenas um dia depois do assassinato. O vídeo possui 9 minutos e 34 segundos, dos quais a exposição e reflexão se desenvolvem em quatro tópicos intitulados: Ódio, Conspiração, Significado, Filosofia; cada qual enfocando um aspecto da significação do acontecimento. O canal data de abril de 2017 e possui cerca de 180 mil inscritos no *Youtube*, e seus idealizadores se apresentam pelos pseudônimos o “Cara Mais Simples” e a “Mulher Mais Sábia”.

Os narradores do vídeo se alternam na enunciação – técnica muito presente na linguagem da radiodifusão. A narração em off e os materiais de vídeo utilizados conversam a todo momento, como pode ser observado já na primeira frase do vídeo: “Essa é Marielle Franco, uma mulher negra que nunca teve uma vida fácil”, a qual é seguida por um trecho de uma entrevista publicada no canal da Mídia Ninja em 2016. O uso de materiais midiáticos é uma prática muito comum nas narrativas da internet, submetendo a uma nova contextualização e signifi-

cação da imagem. Como observa Català sobre o filme ensaio em *Estética del Ensayo*, trata-se mais da “intenção do que da procedência” da imagem. Em uma aproximação com o jogo do texto de Iser, temos também que “com o significante, a função denotativa se transforma no meio para a figuração” (2002, p. 112).

O último tópico da produção, “Filosofia”, assim como todo o seu final nos são especialmente relevantes em nossa interpretação. O vídeo parte da filosofia sul-africana Ubuntu – a qual propõe a comunhão entre todos os seres vivos –, tomada para Franco como prática política e de vida, e retoma os princípios dessa filosofia em uma conversa direta com o espectador: ao sugerir uma comunhão do leitor com a luta da ativista e criar bases para a empatia. O trecho em análise, além de apresentar a questão do encontro de horizontes dos autores, obras e leitores, proposta por Gadamer, evidencia outro conceito caro a hermenêutica: a alteridade, o “si mesmo como outro” de Ricœur, já citado.

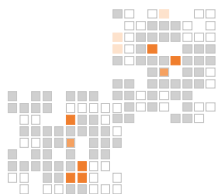
O canal Meteoro Brasil aqui se apresenta como um exemplo relevante das maneiras de que os vídeo-ensaios se inserem no campo histórico-linguístico: mesmo articulando conceitos, é evidente na enunciação o caráter factual da reflexão, assim como os posicionamentos políticos de seus autores – os pressupostos de Gadamer, com os quais sempre partimos para a dinâmica da interpretação.

### ***Birth Control Your Own Adventure, de Sindha Agha***<sup>5</sup>

*Birth Control Your Own Adventure*, foi dirigido pela cineasta Sindha Agha e publicado sob o selo *Op-Docs*, do jornal *The New York Times*, em fevereiro de 2018. Segundo o *website* da diretora, o vídeo reflete sobre o sexismo sistêmico na saúde reprodutiva. Uma produção em que Agha, de modo criativo e provocativo, nar-

<sup>4</sup>Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uDsGGAMbbEY>

<sup>5</sup>Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XW0brheXOPo&t=>



ra suas experiências de usos de anticoncepcionais ao mesmo tempo que insere suas vivências em um contexto maior da sociedade.

O vídeo no canal do *Youtube* do jornal tem mais de 600 mil visualizações. O *Op-Docs* foi criado como um produto da seção de opinião do jornal norte-americano em 2011, categorizando as produções como documentários curtos, interativos e de realidade virtual. Como os vídeos são pensados para plataformas digitais, entra em jogo o aspecto da interatividade: usuários podem reagir aos vídeos e interagir entre si nas plataformas online. A obra desta análise, inclusive, possui alto teor de engajamento e discussão por se tratar de uma pauta social em voga. Também apresenta uma particularidade na interface da plataforma *Youtube*: enquanto no vídeo em si o título é o mesmo que está sendo referido neste estudo, o *The New York Times* optou por outro título para ser referenciado na interface do *Youtube*, *How Birth Control Made Me Four Different People* (“Como anticoncepcionais me tornaram quatro pessoas diferentes”, em tradução livre), para delinear de forma mais clara o assunto do vídeo. No fluxo constante de informações, critérios como a utilidade e a clareza podem se sobressair em determinados contextos.

Nos primeiros minutos da obra, a autora narra a dor ao menstruar pela primeira vez, aos 11 anos, juntamente com a descoberta que possuía endometriose. Ela começa o tratamento hormonal, assim como a trajetória com anticoncepcionais. Já nesta primeira exposição de Agha está a interação entre imagem, som e palavras que caracteriza o vídeo. O expelir de uma porção de ketchup representa seu primeiro sangue menstrual. Desta maneira, a imagem passa do mero referente formal da realidade para uma nova significação ao interagir com o contexto, relacionando com a sequência de cenas e com os outros elementos da enunciação.

O vídeo é dividido em seis capítulos, nos quais Agha descreve a experiência com seis tipos diferentes de anticoncepcionais e como cada qual modificou radicalmente sua vida, seja em seu corpo ou em seu psicológico, sendo bastante evidente a marca pessoal na enunciação.

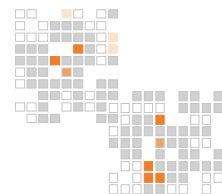
Se ao longo no vídeo, a temática do sexismo sistêmico da saúde sexual é abordada implicitamente, o final revela de forma mais clara a mensagem da produção: são apresentados recortes de áudios de telejornais anunciando a notícia do surgimento de um anticoncepcional masculino, há anos em pesquisa e só não tornado público pelos efeitos colaterais.

A grande crítica está no fato que quando esses efeitos eram destinados às mulheres, os anticoncepcionais não somente eram incontesteáveis, mas, de modo geral, apoiados pela comunidade médica e pela indústria farmacêutica. Agha lista no final do vídeo, em forma de texto, os efeitos colaterais de todos os produtos que utilizou.

O vídeo-ensaio se caracteriza por um jogo livre de seus elementos que, em interação entre si e na recepção, deixam de ser meros referenciais e adquirem novos significados. Como escreve Iser (2002, p.115), “a transformação chega à plena fruição pela participação imaginativa do receptor nos jogos realizados”; o espectador joga o jogo da compreensão e é jogado por ele.

### **A título de conclusão**

Como se pode ver nos ensaios audiovisuais acima relatados, as narrativas dessas produções refletem bem os giros propostos por Català e, mesmo, uma nova modalidade dessas viradas, o giro lúdico. Mais, eles se configuram como jogos discursivos, na perspectiva dos jogos de compreensão propostos por Gadamer e Iser. São experiências estéticas que se desdobram



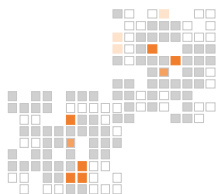
em experiências poéticas (BARROS, 2012). Ou seja, elas não ficam restritas ao objeto estético em si, ao universo da *poiesis*. Elas se concretizam no contexto da percepção estética, no âmbito da *aisthesis* propriamente dita. É ali que se completa a produção de sentidos e que a natureza ensaística dessas narrativas audiovisuais encontra sua plenitude estética, sensível.

O espectador é chamado ao exercício da interpretação, a uma relação especular com a narrativa que se lhe apresenta. Ele projeta suas expectativas, como que num espelho, quando se volta à narrativa do ensaio e lança mão de seus horizontes semântico-pragmáticos nos jogos de compreensão do texto audiovisual. Caminha, assim, ao encontro do autor, numa relação de alteridade. E esse outro é diferente e ao mesmo tempo é semelhante. O jogo, então, é o de reconhecer-se no outro, é reconhecer que existe um eu no outro ser, assim como, reconhecer-se como outro.

A liberdade de expressão e a enunciação do sujeito, elementos característicos do ensaio, são potencializadas no ambiente de interação e imersão existente na interconexão em rede. O ensaio audiovisual, que já tinha natureza subjetiva e reflexiva em sua gênese ensaística, ganha possibilidades percepção estética, densa em estesia, o que fortalece a dimensão emocional sinalizada num dos giros de Català. E se essa experiência se dá sem anestesia, abre-se espaço para o imaginário e o onírico, também

previstos pelo autor Catalão. Mais ainda, se a experiência de percepção se abre para a interação e cria possibilidades de imersão, por conta dos recursos tecnológicos presentes nos atuais ambientes tecnológicos dispostos em rede, mais uma dimensão pode ser incluída na experiência da percepção estética, o que configura uma nova virada nas relações de produção e consumo do audiovisual, o giro lúdico.

O ensaio audiovisual na *internet* se manifesta de distintas formas aplicadas a contextos diferentes. Não é um fenômeno midiático homogêneo e direcionado por uma única potencialidade. A forma está constantemente se transformando com diferentes técnicas, linguagens e saberes, dentre as quais estão as interessantes relações que os ensaios audiovisuais estabelecem com o jornalismo. Se o ensaio literário trabalha com o factual - eterniza o transitório, como indica Adorno (2003) - e possui uma relação histórica com a imprensa, o ensaio audiovisual está também instituindo ligações com o jornalismo, o que o coloca num lugar de destaque nas relações entre discurso e comunicação na sociedade midiaticizada. No diálogo com o público receptor, o ensaio audiovisual pode uma porta muitas vezes negligenciada pelo jornalismo, que é a da interação. Mais que um público alvo a ser atingido pela notícia, o ensaio sugere ao leitor o exercício da interpretação, a verdadeira experiência estética, que pode se tornar também uma experiência poética.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor. O ensaio como forma. In: ADORNO, T. W. *Notas de literatura I*. São Paulo: Editora 34, 2003, p. 15-45
- BARROS, Laan Mendes de. Experiência estética e experiência poética: A questão da produção de sentidos. In: Encontro Anual Da Compós, 21, 2012. **Anais GT Comunicação e Experiência Estética**. Juiz de Fora: UFJF, 2012, v.21.
- \_\_\_\_\_. O giro lúdico na experiência estética audiovisual musical. In: Encontro Anual Da Compós, 24, 2017. **Anais GT Comunicação e Experiência Estética**. São Paulo: Cásper Líbero, 2017, v.24.
- CASANOVA, Marco Antonio. Hans-Georg Gadamer: A compreensão em jogo ou o jogo da compreensão. *Mente Cérebro & Filosofia*, São Paulo, 2008. Presença do outro e interpretação, p.58-65.
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*, 9ª ed, São Paulo: Paz e Terra, 2006.
- CATALÀ, Domènec Josep M. El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva”. *Archivos de la Filmoteca*, n.34, p.79-97, fev. 2000
- \_\_\_\_\_. *A forma do real*: introdução aos estudos visuais. São Paulo: Summus, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Estética del ensayo*: la forma ensayo, de Montaigne a Godard. Valencia: Universitat de València, 2014.
- GADAMER, Hans-Georg. *A razão na época da ciência*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.
- \_\_\_\_\_. *Verdade e método I*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 9ª. Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Verdade e método II*: complementos e índice. 3ª. Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.
- HOW birth control made me four different people | NYT Op-Docs. Realização: Sindah Agha. EUA (5 min). <https://www.youtube.com/watch?v=XW0brheXOPo&t=1s>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2ª. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEMONS, André. *Cidade-ciborgue*: a cidade na cibercultura. In: Revista Galáxia. São Paulo: PUC-SP, 2004, p. 129-148
- LIMA, Luiz Costa. *A Literatura e o Leitor*: Textos de Estética da Recepção. 2ª.ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LUKÁCS, Georg. *A alma e as formas*: ensaios. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.
- MARIELLE & ESPERANÇA #Meteoro. Realização: Meteoro Brasil. Brasil (9 min). <https://www.youtube.com/watch?v=uDsGGAMbbEY&t=490s>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- MCWHIRTER, Andrew. Film criticism, film scholarship and the video essay. *Screen*. Oxford: Oxford University Press, vol. 56, p.369-377, 15 set. 2015.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. São Paulo: Papyrus, 2005.
- PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador*: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*: estética e política. 2ª ed. São Paulo: EXO organizacional / Editora 34, 2009.
- RASCAROLI, Laura. *How film essay thinks*. Oxford: Oxford University Press, 2017.
- RICCEUR, Paul. *O si-mesmo como Outro*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

