

# O AUDIOVISUAL E OS JOGOS DIGITAIS: UMA RECONFIGURAÇÃO DO SENSÍVEL

Giulianna Nogueira Ronna

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUC RS, Brasil

giulianna.ronna@acad.pucrs.br

## RESUMO

Este artigo busca refletir, em linhas gerais, de que forma o audiovisual contemporâneo se apropria dos jogos digitais para operar o compartilhamento do visível e do invisível, a partir dos regimes de intensidade sensível, evidenciando o aspecto político que as imagens digitais carregam. Percorrendo conceitos e autores nos campos do audiovisual, da filosofia e das artes que possibilitem estabelecer uma base metodológica para a observação dos modos de articulação estético e político da videoinstalação *Paralelo* (2014) do cineasta Harun Farocki.

Palavras-Chave: Audiovisual; cinema; jogos digitais; partilha do sensível.

## 1. AUDIOVISUAL E JOGOS: PRIMEIRAS QUESTÕES

Este artigo busca refletir de que forma o audiovisual contemporâneo é capaz de se apropriar dos jogos digitais para operar o compartilhamento do visível e do invisível, observando a imagem em meio à potência de suas singularidades e multiplicidades; como processo e como diagrama. Refletindo o recorte a partir dos regimes de intensidade sensível, o modo de articulação estético e o aspecto político que a visualidade, atualizada como efeito dessa contaminação, é capaz de carregar.

Para tanto construímos questionamentos que buscam respostas relacionadas ao campo da comunicação e do audiovisual. Por exemplo: como tal apropriação contribui para reconfigurar o traçado das percepções, criando novas formas de experiência do sensível. Qual materialidade faz parte da sua constituição capaz de interferir na composição do que é visível? Como o regime estético e político opera nesse entrelaçamento?

Tomando o conceito de estética a partir de Rancière (2009) como a forma de partilhar o *sensível*, sendo o sensível aquilo que é sentido pelo sujeito, sua percepção de algo. Considerando o aspecto político presente no regime estético das artes, percorreremos um caminho, a partir do entrelaçamento de alguns autores, que possibilite estabelecer a base metodológica que sustente a nossa reflexão.

Logo após, realizaremos uma observação dos modos de articulação estético da videoinstalação *Paralelo* (2014) do cineasta Harun Farocki. Nossa escolha justifica-se pela relevância que o trabalho deste realizador possui no âmbito da produção audiovisual em obras marcadas pelo político e pelo frequente questionamento acerca da presença e dos efeitos das imagens digitais no tecido social.

## 2. FAROCKI E A RECONFIGURAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Harun Farocki, nasceu em 1944 em território antes ocupado pelos alemães, que hoje pertence à República Tcheca. Faleceu em 2014, em Berlim, deixando uma vasta obra audiovisual, mais de 120 filmes, além de importantes instalações artísticas. Seus filmes e escritos foram marcados por uma densa reflexão sobre a natureza e o destino das imagens.

Tornou-se conhecido nos anos 60, como cineasta experimental, ao explorar as imagens de arquivo em apropriações que operavam entre o político e o estético. Um trabalho que se estende pelas décadas seguintes, ampliando a materialidade enquanto objeto investigativo, com a inserção das imagens operativas e pós-fotográficas em documentários e videoinstalações.

Tendo como imagens operativas aquelas que registram uma realidade a partir de uma operação puramente técnica, sem fins estéticos, como as imagens de câmeras de vigilância, ou como a tecnologia utilizada em mísseis teleguiados, esses exemplos aparecem nos filmes *Reconhecer e Perseguir* (2003) e *Imagens da prisão* (2000) (GENARO, 2015).

Figura 1: Reconhecer e Perseguir



Fonte: [http://cinemateca.gov.br/farocki/f\\_25.php](http://cinemateca.gov.br/farocki/f_25.php)

Figura 2: Imagens da Prisão



Fonte: [http://cinemateca.gov.br/farocki/f\\_15.php](http://cinemateca.gov.br/farocki/f_15.php)

Ao embaralhar as fronteiras entre os objetivos de intenção e o destino final destas imagens, Farocki estabelece uma ruptura nas formas de exposição, visibilidade e leitura; afina nosso olhar e crítica, problematizando *o que fazer* com essas imagens que não objetivam o entretenimento e carregam uma nova forma de apreensão e envolvimento com o real. Uma ação política que reconfigura nossa experiência com a materialidade sensível dessas representações.

As imagens pós-fotográficas, que integram o foco central deste texto, aparecem na obra de Farocki em *Serious Games* (2009-2010), *O que há?* (1991), *Criadores do mundo de consumo* (2001), *Imagens do mundo e inscrições de guerra* (1988) e *Paralelo* (2012-2014). Para o cineasta, essas imagens situam-se no regime digital e eletrônico, geradas ou simuladas por computador, ausentes da série *captar-inscrever-reproduzir-visualizar-transmitir* (GENARO, 2015) que caracteriza o paradigma pré-fotográfico e fotográfico. São imagens essencialmente virtuais e derivadas, diferenciando-se de outras em sua captação, reprodução e associação com o real.

No entrelaçamento desses suportes, técnicas e meios, Farocki problematiza a proliferação da animação computadorizada e sua relação com as formas de produção e de recepção; como objeto das percepções; e, acima de tudo, com o real, a partir do que alguns autores denominam *crise do modelo de representação*; pois tais imagens não seriam apenas uma reprodução, mas a criação de um novo real.

Se não há real propriamente dito, mas uma composição dada, sendo o real um objeto de ficção, moldado no visível e no dizível “(...) não há real em si, mas configurações daquilo que é dado como nosso real, como objeto de nossas percepções, de nossos pensamentos e de nossas intervenções” (RANCIÈRE, 2012, p74) passamos então a uma reflexão estética que aponte para novas percepções do olhar, novas distribuição dos lugares, onde os modos de articulação entre as formas de ação, produção e percepção do pensamento nos levam a uma apreensão desse real enquanto recorte dos tempos e espaços, do visível e do invisível, em seu regime de intensidade sensível.

### 3. IMAGEM E CONFIGURAÇÃO DO SENSÍVEL: UMA FORMA DE ABORDAGEM

Rancière (2012) vê o cinema e o audiovisual como um intervalo. Um espaço que se constitui entre as diversas especificidades que o definem; entre arte, teoria e política. Nessa multiplicidade, o autor recusa conceitos únicos que limitem o audiovisual,

assumindo-o como um campo para se perceber o que há entre o *que pode ser visto* e o *que pode ser dito*, organizando assim uma nova forma para refletir a percepção do que é cinematográfico, a partir de diferentes níveis de leitura, ou seja, de um regime estético fundado na partilha do sensível. Para o autor, o cinema e o audiovisual opera na perspectiva das percepções e dos afetos, contribuindo para novas possibilidades de subjetivação política. Aspecto político que se efetiva quando a determinação dos espaços aponta a repartição do comum: quem toma parte e quem não toma parte; quando uma obra reconfigura os lugares, quando existe um reconhecimento, passagem do desconhecido ao conhecido, alterando o que é visível e enunciável, estabelecendo novas formas de experiência do sensível.

“O cinema apresenta-se como síntese das artes. Mas a síntese das artes não é a combinação, numa mesma cena, da palavra, da música, das imagens, do movimento e dos perfumes. É a redução dos procedimentos heterogêneos e das diferentes formas sensoriais da artes e um denominador comum, a uma unidade de princípio comum para o elemento ideal e para o elemento sensorial. É isto mesmo que o termo montagem resume. Na língua cinematográfica, a imagem do mundo, captada pela máquina é destituída da sua função mimética, torna-se um morfema de uma combinação de ideias.” (RANCIÈRE, 2014, p.45).

O regime estético estabelece o *que deve ou não ser visto*, determinando o que *se dá a sentir* como distribuição do sensível, como *formas de visibilidade* das práticas da arte, *do lugar que ocupam, do que fazem e no que diz respeito ao comum*, uma ação política que aponta a repartição desse comum: quem toma parte e quem não toma parte, distribuição de lugares e ausências. Portanto, a política possui uma dimensão estética, e o sensível passa a ser relacionado ao estético e ao político simultaneamente. Neste comum compartilhado, nas relações que se estabelecem entre política e estética, encontramos o conceito da partilha do sensível: [...] um sistema de evidências sensíveis que revela ao mesmo tempo a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. (RANCIÈRE, 2009, p 15).

Por meio da partilha do sensível propomos observar de que forma Farocki se apropria das imagens digitais para operar o compartilhamento do visível e do invisível, a partir dos regimes de intensidade sensível, evidenciando o aspecto político que estas imagens carregam, observando aquilo que suas materialidades produzem, como forma pura, atualizadas pelo espectador, em nova representatividade, ao buscar um sentido comum.

Um caminho que nos leva a observar o recorte proposto em meio à potência de suas singularidades e multiplicidades, como processo, como diagrama, capacidades de diferenciação, acontecimentos e agenciamentos que ali se estabelecem. Tomando o acontecimento a partir de Deleuze, ao afirmar que o brilho do acontecimento é o próprio sentido, sendo o “sentido o expresso da preposição” (DELEUZE, 2006b, p. 20). Considerando o acontecimento não *o que acontece*, o acidente, e sim *no que acontece*, o puro expresso.

“Se é verdade que não dizemos o sentido daquilo que dizemos, podemos, pelo menos, tomar o sentido, isto é, o expremido de uma preposição, como designado de uma outra preposição – da qual, por sua vez não dizemos o sentido, e assim indefinidamente.” (DELEUZE, 2006a, p. 223)

Um acontecimento ideal é formado por um conjunto de singularidades, fonte de uma *série* de uma *estrutura* que se diferencia até sua singularidade vizinha. Uma multiplicidade de coexistência virtual, atualizada naquilo em que as estruturas se ligam, ou seja a estrutura deixa de ser atual para ser *atualizada* pelas relações de diferenciação resultante das singularidades ali existentes, atualizar-se é diferenciar-se (DELEUZE, 2006b), portanto é a singularidade que assegura a diferença.

“Se as singularidades são verdadeiros acontecimentos, elas se comunicam em um só e mesmo acontecimento que não cessa de redistribuí-las e suas transformações formam uma história.” (DELEUZE, 2006b, p. 56)

Segundo Deleuze (2006b) está na relação, nas passagens, das intensidades a potência da diferenciação, onde se produzem as atualizações e os agenciamentos. Entendendo um agenciamento como um acoplamento conectivo e rizomático, sem começo nem fim, crescendo em múltiplas direções, constituindo um mapa de multiplicidades desmontável e conectável em novas dimensões, em um conjunto de relações materiais e de um regime de signos correspondentes, sendo *maquinico* quando formado pelo plano de conteúdo e *coletivo de enunciação* quando formado pelo plano de expressão.

Tendo um segundo eixo, vertical, onde se proliferam a partir de um território- espaço onde se processam e atuam os movimentos do pensamento, das intensidades *desejantes* e os impulsos *humanos e não humanos* - para logo depois produzir relações de atualização, alterando esse território e formando novas configurações, em operações de *desterritorialização* e *reterritorialização*, movimentos que se dão de forma simultânea e articulada, e que são partes importantes na produção dos devires, operando as dinâmicas entre as singularidades e multiplicidades que atuam na transformação dos agenciamentos (DELEUZE, 2006b).

Para o autor, toda imagem, a partir de suas singularidades, carrega uma carga *intensiva* que se diferencia, indo além do aspecto *extensivo* - tomando o intensivo no nível do virtual e o extensivo do atual. Se é a intensidade que promove a diferença como qualidade extensiva, é nas relações intensas produzidas pelos elementos da diferenciação que se estabelecem possibilidades da própria diferença como forma sensível do que acaba de se atualizar em qualidade.

Sendo assim, a imagem passa a ser considerada como um processo, um sistema de relações entre seus elementos, blocos de devires que se efetivam entre o intensivo e extensivo, entre o atual e o virtual. A imagem atual e a imagem virtual coexistem e se cristalizam compondo uma única cena, tornando-se indiscerníveis, ainda que distintas.

É nesse circuito cristalino das imagens que as relações entre real e imaginário são subvertidas a partir de uma narrativa que rompe com os princípios da realidade, a favor da potência do simulacro, em um movimento de falsificação dos movimentos, uma *potência do falso*. Estas narrativas falsificantes, as quais o cinema e o audiovisual são submetidos, operam em uma potência de fabulação onde a capacidade de criar e inventar mundos une o verdadeiro e o falso, o real e o imaginário, subvertendo o pensamento da representação, inventando mundos e instaurando uma pluralidade que estabelece novas formas de ver e perceber.

Para Deleuze (apud VASCONCELOS, 2006) é na diferença que encontramos um contraponto a um pensamento da representação, estabelecendo um método para a articulação do real e um afrouxamento dos vínculos sensoriais-motores a favor de uma situação ótica e sonora pura.

"(...) os elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, entram em relações internas que fazem com que a imagem inteira deva ser lida não menos que vista, legível tanto quanto visível." (DELEUZE, 1995, p. 34)

Da relação e do conflito desses elementos, dos regimes de intensidade sensível, que nos aproximamos da definição do *dissenso* em Rancière (2012) como o choque de dois regimes de sensorialidade, um conceito que se faz importante para a compreensão de como a estética e a política se entrelaçam no regime estético.

"É o trabalho que realiza dissensos, que muda os modos de apresentação do sensível e as formas de enunciação, mudando os quadros, construindo relações novas entre a aparência e a realidade, o singular e o comum, o visível e sua significação. Esse trabalho muda as coordenadas do representável, muda nossa percepção dos acontecimentos sensíveis, nossa maneira de relacioná-los com os sujeitos, o modo como nosso mundo é povoado de acontecimentos e figuras." (RANCIÈRE, 2012, p. 64)

Rancière (2012) estabelece na fratura da distribuição dos espaços, dos lugares, do comum e do privado, o começo da política. E, quando novas formas de exposição do visível determinam uma nova configuração do sensível, dos afetos e dos possíveis, uma dimensão estética dessa política é revelada.

Nessa nova reconfiguração da experiência comum do sensível, no conflito entre o que *é visto* e o que *não é visto*, nos modos de subjetivação que redefinem quem é capaz de ver, dizer ou fazer, há uma política da estética. Logo, arte e política são formas de *dissenso*. Para Rancière quando há fratura naquilo que nos é dado, no presumido, no comum, estamos constituindo *cenários do dissenso*, (...) uma perturbação no sensível, uma modificação singular do que é visível, dizível, contável (RANCIÈRE, 2009, p. 59). O regime estético nos auxilia a perceber as fissuras e as desigualdades, reconfigurando nosso modo de percepção do mundo comum. É da relação e do conflito dessas visualidades, dos regimes de intensidade sensível, que nos aproximamos da definição do *dissenso* como o choque de dois ou mais regimes de sensorialidade. Um conceito que se faz importante para a compreensão de como a estética e a política se entrelaçam. Para Rancière (2012) ambas experiências se alcançam no reconhecimento e no embaralhamento das lógicas heterogêneas, opostas a um modo de representação que interpreta e limita os sentidos: não há modos de convergência em um sensível que se faz na subjetividade dos nossos afetos, na memória, no pensamento, nas construções particulares e intervenções singulares.

Na experiência estética do audiovisual contaminada com imagens digitais é possível identificar cenários de um dissenso que reconfigura novas formas de conexões, contribuindo para reposicionar nossas percepções, dando espaço para novas formas de subjetivação política.

Esse breve percurso teórico possibilita uma compreensão de como este trabalho aborda a imagem, em meio aos seus agenciamentos estéticos e políticos, processos de diferenciação e dissenso para que possamos observar o uso das imagens digitais no audiovisual contemporâneo, sustentando esta contaminação como uma forma de partilha do sensível.

#### 4. PARALELO: UMA NOVA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E POLÍTICA

*Paralelo* é constituído por 4 vídeos, cada um contemplando um aspecto dos jogos digitais problematizado por Farocki. No primeiro, imagens dos *elementos* da natureza - árvore, fogo, vento, nuvem - em suas representações; no segundo, o *espaço* constitutivo do jogo é fragmentado em seus limites, bordas e superfície; já o vídeo seguinte, aborda o *movimento* e seus afastamentos possíveis; e por fim, o quarto, nos mostra o *personagem*.

*Elemento, espaço, movimento e personagem* constituem o eixo principal da reflexão, sendo pensados e ponderados a partir de suas representações nos jogos, por vezes estabelecendo uma linha histórica que apresenta suas evoluções gráficas. Como no primeiro vídeo, onde a representação da árvore é detalhada em um tipo de arquivo digital (GENARO, 2015) exemplificada nos seguintes jogos: *Mystery House* (1980), *Pitfall* (1982), *The Legend of Zelda* (1984), *Archipelagos* (1989), *Secret of Man* (1993), *The Elder School* (1994), *Anno 1602* (1998) e *Anno 1701* (2006).

O que nos é apresentado em *Paralelo I* são imagens dos jogos, acima citados, que aparecem no quadro constitutivo da obra, isoladas ou dividindo o espaço com a tipografia que a nomeia; com um fragmento próprio; ou com outra imagem, em uma geografia particular que encaminha visão e orienta uma leitura comparativa.

Figura 3: Paralelo I



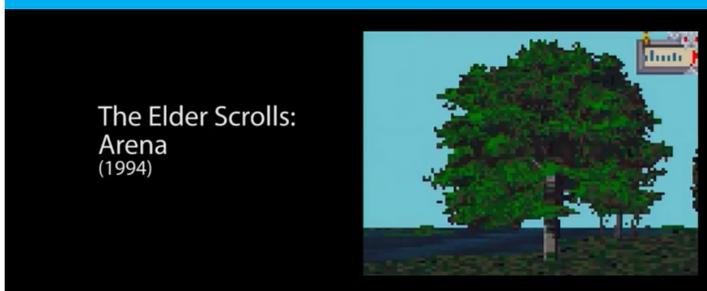
Fonte: YouTube<sup>1</sup>

Figura 4: Paralelo I



Fonte: YouTube<sup>2</sup>

Figura 5: Paralelo I



Fonte: YouTube<sup>3</sup>

Sua materialidade também é composta pelo próprio som dos jogos e por uma locução em off, que mesmo em sua objetividade textual, abre espaço para que o espectador avance em associações e dissociações, comparando e relacionando as visualidades apresentadas. Esse espaço é ofertado através dos silêncios que promovem pausas narrativas. A locução cessa, as imagens prosseguem, deixando escapar um esvaziamento que nos permite essa observação ativa. "O próprio silêncio é um certo tipo de figuralidade, certa tensão entre regimes de expressão que é também um jogo de trocas entre os poderes de mídias diferentes" (RANCIÈRE, 2012, p. 119).

Ao montar essa linha do tempo das representações digitais, percebemos o avanço dessas imagens nas últimas décadas. No início eram imagens em pixels, gráficos muito rudimentares que conduziam essa experiência visual. Em pouco tempo, os elementos vão ganhando cada vez mais clareza de forma e precisão gráfica, até tornarem-se hiper-reais, reproduzindo não só formas, mas também movimentos, sombras e efeitos. Essas imagens pós-fotográficas, em curto período, assumem um nível tal de representação, que leva Farocki a mencionar um *novo construtivismo*, um novo tipo de real, como assume a própria narração durante os vídeos.

Esse aspecto formal da construção fica mais evidente com a entrada da imagem que nos apresenta um *game designer* em seu ambiente de trabalho, fazendo uso das ferramentas que possibilitam a criação da imagem digital. O som do teclado combinado

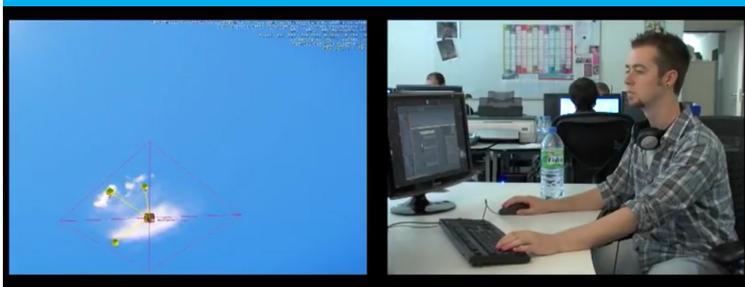
1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Yzc30Pc8gUM>. Acesso em: 5 mai. 2017.

2. Idem.

3. Idem.

à imagem de quem produz e do que é produzido nos leva a considerar esse construtivismo, antes mencionado pela narração, a partir da materialidade, das mecânicas e dinâmicas próprias da sua constituição.

Figura 6: Paralelo I



Fonte: YouTube<sup>4</sup>

Em *Paralelo II* as visualidades partem da representação espacial do jogo, o território é fragmentado em seu limite, bordas e superfície. As imagens são apresentadas por inteiro, tomando todo o quadro. Permanece a locução em off, que abre o vídeo - com o universo do jogo *Minecrfat* em expansão como pano de fundo - com a pergunta "o mundo existiria se não o estivéssemos observando?".

Para problematizar os espaços, os apagamentos das bordas, os limites e os esvaziamentos, Farocki opta por uma poética visual ensaística que privilegia as tensões criadas entre palavras e imagens, a partir de uma montagem que atualiza as visualidades em um processo de deslocamento dos sentidos. Essa mudança no fluxo habitual dessas imagens, na exposição do visível, reconfigurando a materialidade sensível, constitui um *dissenso*.

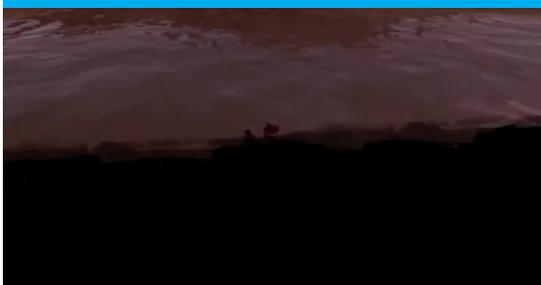
Dessa relação entre imagem e narração, chegamos a alguns pontos de tensões: *Até onde podemos ir? Onde esse mundo termina? A computação gráfica cruza a fronteira das representações do real?* Então, um elemento próprio da especificidade narrativa do jogo, da jogabilidade, é introduzido: *a morte*. Os limites não são apenas gráficos, são também narrativos. Permitindo também que a reflexão toque em questões de uma outra ordem associativa com a morte.

Figura 7: Paralelo II



Fonte: YouTube<sup>5</sup>

Figura 8: Paralelo II



Fonte: YouTube<sup>6</sup>

4. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Yzc30Pc8gUM>. Acesso em: 5 mai. 2017..

5. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FfzMYGmLA8Q>. Acesso em: 5 mai. 2017.

6. Idem.

Figura 9: Paralelo II



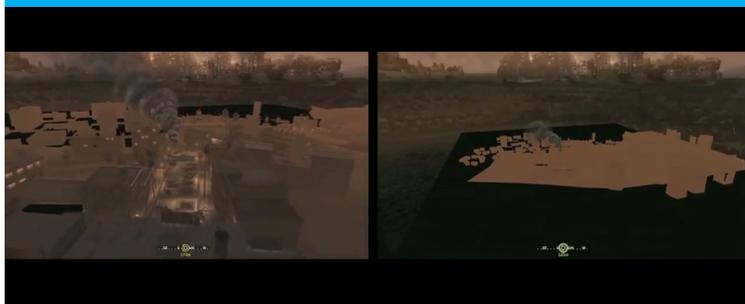
Fonte: YouTube<sup>7</sup>

Ainda que Farocki tenha retirado a experiência do jogador nessa apropriação imagética, recolando-o no papel do espectador que nada interfere na ação, refletimos a respeito desse aspecto a partir da forma como o movimento e os afastamentos possíveis à experiência são abordados no terceiro vídeo. *Como se dá a relação espacial do jogador nesses ambientes virtuais?* Podemos entrar e sair de um ambiente de guerra. Podemos ultrapassar arbustos sem nenhum dano causar. Podemos transpor muros e paredes. A superfície é a única camada, nada além. Distanciamentos e aproximações que nessas simulações embaralham a fronteira com o real, com o possível.

Ao retirar a imagem digital do seu ambiente, reorganizando-a no espaço neutro do museu, o jogo perde sua mecânica e materialidade primeira. Como também as relações corporais e espaciais, as regras e a relação com a narrativa. O papel do sujeito é subvertido em favor de uma nova experiência do sensível que reconfigura o que nos é dado como visível. Passamos a olhar estas imagens de outra forma, quando tomamos a distância que o envolvimento com a experiência de jogar não nos permitiria exercer.

Essa fissura no dispositivo conduz ao que Ranciére (2012) chama de *eficácia estética*, quando existe uma descontinuidade entre o que é comum na produção e as formas como os espectadores a recebem; no distanciamento que promove uma neutralização capaz de criar novas formas de experiência sensível, novas atualizações do que é visível e invisível. Dito isto, quando observamos - distantes da jogabilidade - os movimentos diversos e descomplicados no recorte proposto por Farocki, o caráter de fabulação e o afastamento do real torna-se uma evidência clara das possibilidades pós-fotográficas.

Figura 10: Paralelo III



Fonte: YouTube<sup>8</sup>

No último vídeo o personagem é abordado evidenciando os papéis, os gestos, os estereótipos. Assim como o segundo vídeo, as imagens tomam os limites do quadro, mostrando personagens dentro do seu universo em ações violentas ou provocativas, algumas vezes parecendo sair da suposta regra negociada com o jogador. Aqui, ele parece transpor os limites da estrutura do jogo, numa ação de dominação ou pura experimentação, indo além do propósito ofertado. Ainda que os efeitos o retirem da estrutura compensatória final do jogo, fica evidente como ele pode subverter esse papel.

Se imagens e narração nos levam a refletir a relação entre jogos e violência ou a banalização dessas ações na imagem digital, é importante ressaltar a ausência da experiência nesse recorte. Estamos observando, refletindo, mas não estamos agindo, escolhendo. Logo, os modos de recepção abrem espaço para que possamos apenas apontar os direcionamentos dessa reflexão. O sujeito torna-se indiferente à essas exposições? Essa representação se aproxima do real ou reforça o novo construtivismo atrelado às especificidades dos jogos digitais?

Ao longo dos 4 vídeos podemos perceber que o avanço tecnológico trouxe variações imagéticas que se efetivam nos modos de representação e na forma como o real é ficcionalizado, podendo alterar nossas formas de recepção, percepção e relação,

7. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FfzMYGmLA8Q>. Acesso em: 5 mai. 2017.

8. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vog7QB-5xoA>. Acesso em: 5 mai. 2017.

não só com essas imagens, mas com o meio. Certos de que as imagens selecionadas por Farocki, assim como a narração executada, não estejam ali para nos dar respostas ou caminhos únicos, entendemos *Paralelo* como um recorte que deixa escapar novas visibilidades, novas possibilidades de leitura. Uma fratura do dispositivo, aqui atualizado em nova materialidade, que reproduz um dissenso capaz de reconfigurar as formas sensíveis, as possíveis leituras e os efeitos daí produzidos. Uma nova experiência estética que reconfigura os espaços, o que é visível e enunciável, logo uma ação política que redistribui os lugares dessa partilha.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 2006a.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2006b.
- GENARO, Ednei. *Harun Farocki: operador de mídias*. São Paulo, V.10 - No 2 maio/ago. p. 115-134, 2015. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/120014/117265> Acesso em 06 Junho.2017
- GENARO, Ednei. *Imagens Operativas e Pós-fotografias: Um estudo a partir de Harun Farocki*. Revista Eco Pós | ISSN 2175-8689 | Tecnopolíticas e Vigilâncias| V. 18 | N. 2, 2015. Disponível em [https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/2345](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2345) Acesso em 10 Junho. 2017.
- GENARO, Ednei. *Montagem dialética e transindividual: o cinema de Farocki e a perspectiva de Rancière* Doc On-line, n. 20, setembro de 2016, pp. 100-126. Disponível em <https://www.doc.ubi.pt> Acesso em 10 Junho. 2017
- PALLAMIN, V. M. *Aspectos da relação entre o estético e o político em Jacques Rancière*. Risco (São Carlos), v. 12, p. 6-16, 2010. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/risco/article/view/44800> Acesso em 20 ago. 2016.
- RANCIÈRE, Jacques. *A fábula cinematográfica*. Lisboa: Orfeu Negro, 2014.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: Estética e política*. São Paulo: EXO experimental org; ED. 34, 2009.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Martinsfontes, 2012.

## CURRÍCULO

### Giuliana Nogueira Ronna

Mestranda na Faculdade de Comunicação Social da PUCRS com a pesquisa “Uma forma de partilhar o sensível: o gráfico na cinescrita de Varda”. Possui especialização em Expressão Gráfica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS/FAU (2008) e graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Católica de Pelotas – UCPEL (1995). É sócia e diretora de criação da Mais Propaganda. Tem experiência na área de Comunicação e Artes, com ênfase em Comunicação, Cinema, Design, Audiovisual e Publicidade e Propaganda.