



O Cinema e a Segunda Realidade do Espectador pela Semiótica da Cultura¹

Patrícia Goes Britto²;

Aluna de graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

Resumo

O cinema, nascido como a arte do real, migrou para a esfera da ficção e do espetáculo porque supre uma necessidade psíquica do homem, a da Segunda Realidade, termo adotado pela Semiótica da Cultura. A Segunda Realidade, uma forma de superação da realidade biossocial, é formada por textos culturais, que se codificam a partir do imaginário, do sonho, do ludicismo, da arte. Assim ocorre com o cinema. Ele constrói sua própria linguagem através do processo de significação estabelecido com o espectador e se insere na Segunda Realidade por ser simbólico, por não refletir a realidade nua e crua, mas a refratar de acordo com a subjetividade do diretor. O espectador tem papel ativo na concretização do simbolismo particular proporcionado pelo cinema, e o faz através da compreensão da linguagem cinematográfica³.

Palavras-chave

Cinema; Semiótica da Cultura; Segunda Realidade; Simbolismo; Linguagem Cinematográfica.

O Cinema e a Segunda Realidade do Espectador pela Semiótica da Cultura

“O cinema fala-nos; fala-nos através de várias vozes que formam contrapontos extremamente complexos. Fala-nos e quer que o compreendamos”.

Yuri Lotman.

A saída de operários de uma usina, um jardineiro que se molha com uma mangueira e a chegada de um trem à estação de Lyon, na França. O que teriam em comum os três episódios? Uma tela, um projetor, algumas cadeiras e trinta e três curiosos em uma sessão preparada pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, no Salão Indiano do Grand Café, Paris, em 28 de dezembro de 1895.

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Júnior, no XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Participa desde 2005 da Base de Pesquisa Gemini, em cuja linha de estudos “Corpus – Corporeidade, Artíficos e Fluxos” atua voluntariamente como pesquisadora de iniciação científica, sob orientação da Prof^a Dr^a Josimey Costa da Silva. E-mail: patriciagbritto@yahoo.com.br

³ A presente comunicação é uma atualização do trabalho “O Cinema como Arte da Segunda Realidade”, apresentado ao VIII Intercom Nordeste, destacando-se o papel do espectador na concretização do simbolismo particular que proporciona o cinema, através de sua linguagem.

Resultado de inúmeros experimentos para se reproduzir a imagem em movimento, o cinematógrafo finalmente foi inventado pelos Lumière. O aparelho projetava em uma tela imagens imóveis sucessivamente captadas em curtos intervalos de tempo. Ao serem projetadas a uma velocidade de 24



“Chegada de um trem à estação de Lyon” Lumière, 1895

quadros por segundo, as imagens causaram a ilusão do movimento, devido à fixação da imagem na retina do observador. Em um primeiro momento, a invenção de Lumière destinava-se a fins puramente científicos de documentar a realidade e era utilizado para captar imagens de cenas cotidianas. Não se acreditava no potencial de espetáculo da inovação. Mas não tardou para que Méliès começasse a realizar filmes de ficção, o que influenciaria profundamente os rumos das formas de representação da sociedade desde aquele momento.

Como veremos adiante, a participação do espectador torna-se crucial para a consolidação da magia e da fantasia na nova arte. O futuro que o cinema teria não foi mero acaso. Deveu-se ao fato de ele suprir uma necessidade psíquica humana, o que o torna pertencente à “segunda realidade” na Semiótica da Cultura. Deter-nos-emos brevemente nas proposições desta semiologia a fim de que possamos melhor compreender o cinema inserido na segunda realidade.

Vivemos cotidianamente ocupados com obrigações individuais, sociais, cívicas, tarefas que devem ser realizadas para assegurarmos nossa sobrevivência. Ciro Marcondes Filho o nomeia de mundo das leis⁴. A manutenção da vida humana é regulada por fatores biológicos e sociais, que atuam no individual e no coletivo. Trata-se da “primeira realidade”, termo adotado pela Semiótica da Cultura.

Essa disciplina dedica-se ao:

“Estudo das formas culturais – simbólicas – de superação da realidade biossocial, denominada ‘primeira realidade’ por meio dos mecanismos da chamada ‘segunda realidade’, da cultura, que se codifica a partir de raízes básicas como o imaginário, o sonho, as atividades lúdicas e a produção criativa

⁴ MARCONDES FILHO, Ciro. *Televisão - a vida pelo vídeo*. São Paulo: Moderna, 1988, p. 7.



do homem. A natureza dos vínculos, sua ontogênese e sua filogênese, sua transformação em sistemas de códigos e cultura”⁵.

Estudioso da Semiótica da Cultura, Ivan Bystrina classifica os códigos existentes entre primários, secundários e terciários. Os dois primeiros atuam na esfera da primeira realidade: os códigos primários correspondem às informações biológicas, como o código genético; os secundários referem-se à linguagem, às relações sociais e à técnica. É apenas a partir dos códigos terciários que encontramos a segunda realidade: a cultura, objeto de estudos da Semiótica em questão⁶.

A partir da estruturação dos códigos, Bystrina introduz a noção de textos, os complexos significativos que transmitem mensagens por meio de seus elementos sígnicos. Cada texto pode ter diversos significados e assim, diversas mensagens, que se armazenam como “camadas superpostas umas às outras, partindo das mais simples e superficiais às mais profundas e complexas”⁷. Os textos subdividem-se em: a) *instrumentais* com finalidade utilitária, desprovidos de aspectos criativos e imaginativos, como um manual ou catálogo telefônico; b) *racionais, matemáticos e lógicos*, como as ciências exatas, teses e dissertações; c) *imaginativos e criativos*, culturais e essenciais para a sobrevivência psíquica do homem, como os mitos e as obras de arte, e onde classificamos o cinema.

A segunda realidade, foco da Semiótica da Cultura e formada por textos culturais, acrescenta à primeira realidade elementos psíquicos. “Entendemos por cultura todo aquele conjunto de atividades que ultrapassa a mera finalidade de preservar a sobrevivência material”⁸. A cultura se torna indispensável à psique humana por atuar como uma “cura para o mal existencial”, que provém dos problemas incontornáveis do mundo físico. Para exemplificar, Freud considerou que a consciência da morte teve papel crucial para o surgimento da cultura:

“[o homem] aceitou a morte também para si próprio, mas contestou o significado da destruição da vida. Ao cadáver da pessoa amada ele atribuiu o sentido de espíritos, juntamente com o seu sentimento, a sua consciência de culpa ou de satisfação que estava mesclada com o luto (...) A recordação

⁵ Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Disponível em <<http://www.cisc.org.br/linhas/>>. Acesso em 10 abr. 2006.

⁶ BYSTRINA, Ivan. *Tópicos de Semiótica da Cultura*. Pré-print. Trad. Norval Baitello Jr. e Sônia Castino. São Paulo: PUC-SP, 1995.

⁷ BYSTRINA, 1995, p. 16.

⁸ BYSTRINA, 1995, p. 3.



duradoura dos mortos tornou-se o fundamento da suposição de outras formas de existência, e deu a ele uma idéia de continuidade depois da morte aparente”⁹.

Além disso, a morte provoca no homem a criação de eventos para fazer esquecer e permitir que se viva despreocupadamente, como o lazer, festas, competições. De acordo com Ciro Marcondes Filho, a imagem seria um dos principais mecanismos para essa superação da primeira realidade, bem como as obras de arte, que, de certa forma, eternizam um aspecto desejado do presente¹⁰.

O imaginário entra então em cena a partir do momento em que:

“As aspirações, os desejos, e os seus negativos, os receios e os temores, captam e modelam a imagem, com vista a ordenarem, segundo a sua lógica, os sonhos, os mitos, as religiões, as crenças, as literaturas, ou seja, precisamente todas as ficções”¹¹.

O cinema cumpre bem esse papel. Os filmes com seus enredos ficcionais, ou não, provocam o envolvimento do espectador, que canaliza para a tela suas emoções, aspirações e receios mais íntimos, fugindo naquele momento de sua vida prática. Como uma segunda realidade, o cinema supre necessidades impedidas de se realizarem na vida concreta. Edgar Morin afirma que o cinema responde à “necessidade de fugirmos a nós próprios, isto é, de nos perdermos algures, de esquecermos os nossos limites, de melhor participarmos do mundo (...) fugirmo-nos para nos reencontrarmos”¹².

Vicente Romano também reflete sobre o tema:

“En relación con la comunicación audiovisual, el entretenimiento es el contacto con lo que no se tiene y, por tanto, con lo deseado: gente rica y guapa, países exóticos, casas y vidas suntuosas, agraciados con golpes de sorte en la lotería y en los innumerables concursos, etc. Y también, claro está, con las cosas desagradables y negativas. Si se miran de cerca, las desgracias y catastrofes, hambrunas y guerras, sufrimientos y muertes, ocurren siempre a otros y en otros lugares, a otros grupos sociales y en otros países o continentes, a los marginados de todo tipo etc.”¹³.

O filme “Cinema Paradiso” (Giuseppe Tornatore, 1988) ilustra o caráter de enfeitiçamento dos corações e mentes que a magia do cinema proporciona desde sua tenra idade. O único cinema de uma cidade na Sicília, antes do surgimento da televisão,

⁹ FREUD. Considerações contemporâneas sobre guerra e morte, 1915.

¹⁰ MARCONDES FILHO, Ciro. *Televisão - a vida pelo vídeo*. São Paulo: Moderna, 1988, p. 9.

¹¹ MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 1997, p. 98.

¹² MORIN, 1997, p. 134.

¹³ ROMANO, Vicente. *El tiempo y el espacio en la comunicación*. España: Argitalexte Hiru, 1998, p. 298.

era o principal entretenimento da população. Bandidos, heróis e mocinhas, a expectativa por uma cena de beijo, emoções pulsantes, alegria, suspense, alívio. Nesse mosaico de sensações, todos esperam ansiosamente pela próxima película e disputam um lugar na sala lotada de crianças a idosos, onde o cinema alimenta as fantasias.

Nas origens da segunda realidade, encontramos ainda o sonho, primeiro texto imaginativo¹⁴. Ele, assim como a cultura, é condicionado pelo inconsciente. Em nome da subjetividade, os sonhos criam novas realidades, reordenam as noções espaço-temporais, subvertem a ordem existente, vencem a morte, libertam-se da natureza primitiva do homem, produzem imagens, criam fantasias, operam por meio de símbolos, originando assim a cultura¹⁵.



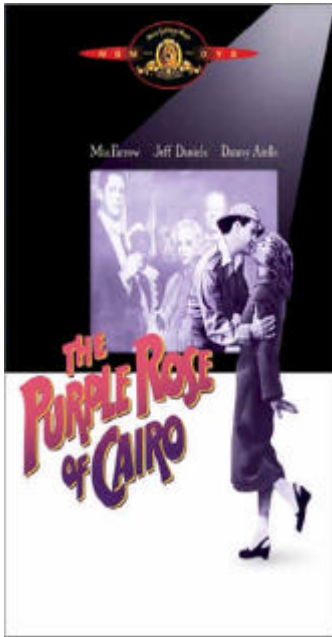
Cena de “Cinema Paradiso”, Giuseppe Tornatore, 1988

De certo modo, o cinema se insere nessa realidade onírica. São muitas as analogias que aproximam os filmes dos sonhos. Em ambos os casos, assistimos a uma narrativa nem sempre linear, nem sempre lógica, com imagens que bailam diante de nós codificando mensagens, para onde canalizamos nossos desejos e temores latentes¹⁶.

¹⁴ BYSTRINA, 1995, p. 13.

¹⁵ BAITELLO JUNIOR, Norval. *Com sonhos, homem alcança a imortalidade*. Jornal O Estado de São Paulo, 12 de agosto de 1997, p. 2.

¹⁶ MORIN, 1997, p. 100.



Cartaz de “A Rosa Púrpura do Cairo”, Woody Allen, 1985

Woody Allen brinca com a tênue separação entre o mundo do cinema e o do sonho no filme “A Rosa Púrpura do Cairo” (1985). Durante a Depressão nos Estados Unidos, Cecília vive desiludida com seu marido e sem esperanças de felicidade na vida real. Sua fuga é ir ao cinema, momento quando pode se esquecer de suas tristezas e viver mágicas fantasias. Qual não é a surpresa quando o herói do filme sai da tela, envolvendo-se com a mocinha da vida real. Ali sonho e realidade se confundem, suas últimas fronteiras são desfeitas. Cecília não é um caso isolado, mas a realidade de milhares de pessoas que buscam um lugar nas salas de cinema para libertar a mente das tarefas cotidianas e confundir realidade e fantasia por alguns instantes.

Esse paradoxo do realismo e da fantasia está muito presente no universo cinematográfico. Apesar de o cinema ter se tornado a arte que representa a realidade com mais precisão ao conseguir reproduzir o movimento, devemos atentar para o fato de que essa ilusão da realidade que vemos nos filmes ainda está longe de ser totalmente fiel. Na tela vemos imagens bidimensionais, incompletas, limitadas pelo tamanho da tela, cortes de planos, variações de pontos de vista, limitações espaço-temporais, enquanto vivemos em uma realidade tridimensional, vemos tudo ininterruptamente, sempre a partir do nosso próprio ponto de vista, em tempo e espaço contínuos¹⁷.

Morin¹⁸ chama atenção para a inverossimilhança da música no cinema. Ela está sempre presente, mesmo no cinema falado. As músicas complementam as imagens acentuando as emoções, e se faltassem, sentiríamos artificialidade. Entretanto, não vivemos na realidade sempre embalados por trilhas sonoras.

Se o cinema ainda não representa a realidade tal qual a percebemos, como podemos nos envolver tanto no momento do filme a ponto de nos esquecermos que ele não passa de uma fantasia? Lotman propõe que a arte exige simultaneamente esquecer e lembrar que o que se vê é uma ficção¹⁹. Para Edgar Morin, a consciência do espectador de que a narrativa a que assiste está fora de seu alcance não compromete o poder afetivo

¹⁷ LOTMAN, Yuri - *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978, pp. 25-44.

¹⁸ MORIN, 1997, pp. 100-104.

¹⁹ LOTMAN, 1978, p. 36.



do espetáculo. Pelo contrário, protegido de qualquer realidade perigosa na sala de projeção, o encanto da imagem é valorizado²⁰.

Além do sonho, o jogo lúdico também é apontado pela Semiótica da Cultura como impulso gerador da segunda realidade. O fingimento e a fantasia, permitidos pela imaginação, criatividade e abstração também estão presentes nas ficções cinematográficas, conferindo-lhes e reforçando sua função cultural. Diz Vicente Romano:

“Todas las actividades lúdicas, todas las reglas de juego, todos los juguetes, etc. sirven en última instancia para hacer posible, crear, configurar y mantener ese movimiento frágil que puede expresar tanto alegría como seriedad profunda y que es, antes que nada, un fenómeno estético”²¹.

A respeito da relação da Semiótica da Cultura com a estética, Bystrina²² esclarece que o signo não informa apenas sobre aquilo que representa, o seu conteúdo, mas traz também informações sobre si próprio. Estas últimas referem-se à função estética do signo, que está presente de forma dominante nos textos artísticos.

Dando continuidade a esta concepção, a construção da obra de arte extrapola a função utilitária. A arte, como um texto imaginativo-criativo e cultural, surge a partir de desejos retraídos da psique humana. O artista cria a obra para relatar essas suas frustrações e assim a torna prazerosa para o fruidor. Isso porque a obra de arte nos permite realizar os desejos impedidos na vida real, o que funciona como catarse.

As criações artísticas seriam então elementos fundamentais para a cultura humana, considerada a “manifestação sgnica da segunda realidade, armazenada em textos e transferida para fora, que foi criada pela imaginação, pela criatividade e pela fantasia humanas”²³.

O cinema surgiu como fotografia em movimento, reproduzindo a realidade nua e crua, com autenticidade e exatidão do real, ou uma reprodução automática do mundo. Mas para ser considerado arte, teve que atribuir significação aos seus elementos na medida em que elaborava assim sua própria linguagem. “A arte não se limita a reproduzir o mundo com o automatismo inerte de um espelho: ao transformar em signos as imagens do mundo, a arte enche-o de significações”²⁴.

²⁰ MORIN, 1997, p. 115.

²¹ ROMANO, 1998, p. 306.

²² BYSTRINA, 1995, p. 20.

²³ BYSTRINA, 1995, p. 17.

²⁴ LOTMAN, 1978, p. 30.

A reprodução do real tal qual o percebemos não deve ser aleatória. O som e a cor no cinema, por exemplo, devem ser usados de forma a permitir significações além da pura retratação do real, com motivações artísticas e simbólicas, mas não simplesmente técnicas. O cinema não reflete objetivamente a realidade externa, mas a refrata de acordo com a subjetividade do diretor.

A característica de ser simbólico reafirma o cinema como segunda realidade. As imagens cinematográficas trazem à tona situações que não estão ali presentes de fato, mas são representadas simbolicamente²⁵.

Tomemos por exemplo o filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (Robert Wiene, 1920). Marco inicial do expressionismo alemão na sétima arte, o filme claramente cumpre à função estética de uma obra, logo percebida pelo seu cenário. O expressionismo alemão reproduz nas telas de cinema a instabilidade pela qual passa a



Cena de “O Gabinete do Doutor Caligari”, Robert Wiene, 1920

Alemanha após a Primeira Guerra Mundial. Para representar os conflitos daquela sociedade, como a incerteza e o medo, os filmes usaram cenários e ângulos distorcidos (muitas vezes pintados), personagens assustadores, enredos obscuros, jogo de luz e sombras, revelando um aspecto onírico da cena.

Voltemos à noção de que para ser considerado arte, o cinema teve que atribuir significação aos seus elementos. Para isso foi necessária a conformação de uma linguagem própria, a linguagem cinematográfica. É preciso compreendê-la para descobrir as diversas mensagens que um filme transmite²⁶.

É através da linguagem cinematográfica que o espectador interpreta simbolismos particulares a partir da obra. Ele o faz individualmente e com base em suas experiências prévias. O nível de aprofundamento nas camadas de interpretação do filme varia de acordo com as vivências individuais do sujeito e de sua compreensão acerca da linguagem cinematográfica.

²⁵ MORIN, 1997, p. 197.

²⁶ LOTMAN, 1978, p. 13.

A unidade básica da narrativa cinematográfica é o plano. Quando se encadeiam diferentes planos, pode-se fazer associações entre eles. Um plano isolado não apresenta significação, mas ao ser confrontado com outros, surge um sentido, que gera a narrativa.

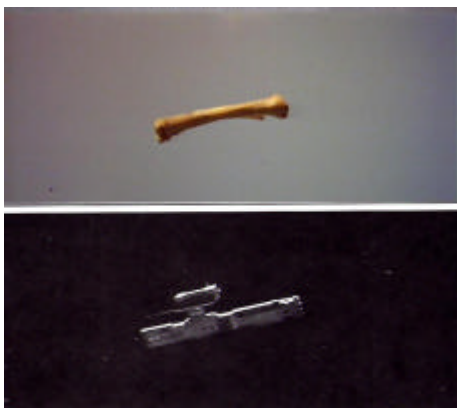
A partir do mecanismo básico de suceder um plano a outro a fim de gerar um sentido decorrente da associação, surge a chamada montagem. Dois planos distintos, quando dispostos em seqüência, provocam a percepção, por parte do espectador, de um terceiro significado que relaciona os dois anteriores. “A montagem de planos diferentes ativa a articulação semântica, faz dela o principal veículo de significação”²⁷.

Uma das leis mais gerais da formação de significações artísticas, de acordo com Lotman²⁸, é a justaposição de elementos heterogêneos. Esse choque gerado entre eles resulta em significações e a montagem cinematográfica é um caso particular desse processo.

Dois exemplos de montagem são válidos considerar. O primeiro, no filme “Tempos Modernos” (Charles Chaplin, 1936). A imagem de operários saindo da fábrica é intercalada por *flashes* de um rebanho de ovelhas. A associação é imediata: a condição de vida e trabalho dos operários é comparada à vida animal, sub-humana das ovelhas, que simplesmente seguem seu pastor.



Montagem em “Tempos Modernos”,
Charles Chaplin, 1936.



Montagem em “2001 – Uma Odisséia no Espaço”,
Stanley Kubrick, 1968.

O
segundo está
no filme

“2001 – Uma Odisséia no Espaço” (Stanley Kubrick, 1968). Um ancestral do *homo sapiens* lança um osso para o alto. Em seguida, na mesma posição em que víamos o osso, encontramos uma nave espacial. O lançamento do osso e sua transformação na nave simbolizam toda a evolução da espécie humana e de sua técnica, alcançando um tempo futuro em relação ao momento em que o filme foi realizado.

²⁷ LOTMAN, 1978, p. 111.

²⁸ LOTMAN, 1978, p. 87.



Lotman admite duas tendências da linguagem cinematográfica²⁹. A primeira se baseia na manutenção de elementos da experiência cotidiana dos espectadores convencionais, que tratam o cinema como pura representação da realidade, tal qual ela é. A segunda tendência se baseia na transgressão da expectativa daqueles espectadores convencionais, surpreendendo-os com a deformação do que estão habituados. Mas para surpreender os espectadores que já conhecem a segunda tendência, é preciso o retorno inesperado à primeira. Quando o espectador cria expectativa em um determinado sentido, deve ser surpreendido inesperadamente. Essa fuga do automatismo atribui significação à narrativa.

Para que o cinema atue como uma segunda realidade, faz-se necessária a presença de um espectador. Pensemos na importância do papel do fruidor da obra cinematográfica. O objetivo de um produtor/emissor é sempre o receptor, mesmo que seja ele próprio. E o cinema só existe, destina-se e é influenciado pelo seu público, que é ativo e participa da obra. As técnicas da linguagem cinematográfica são pensadas no sentido de possibilitar essa participação³⁰. Se não fosse o público, uma película projetada em uma tela não passaria de luzes e sombras; não seria cinema se não houvesse quem atribuísse sentido àquelas formas. Christian Metz fala sobre a participação do espectador em atribuir realidade às ficções a que assiste:

“Seja qual for o acontecimento maravilhoso que se passe no écran, o espectador torna-se sua testemunha e participa nele. É por isso que, mesmo tendo consciência do caráter irreal do que se desenrola diante de si, o espectador vive-o emocionalmente como um acontecimento real”.³¹

Sabemos que o fruidor da obra se encontra impedido de atuar diretamente nela, impossibilitado de realizar qualquer alteração em uma obra finalizada. Mas é justamente por estar privado de atuações práticas que a participação se interioriza, tornando-se psíquica e afetiva. “A ausência de participação prática determina, portanto, uma participação afetiva intensa: operam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo do écran”³².

Podemos falar aqui no processo de projeção-identificação, que não surgiu no cinema, mas está ali claramente presente como participação afetiva do espectador. A

²⁹ LOTMAN, 1978, p. 60.

³⁰ MORIN, 1997, p. 122.

³¹ METZ, Christian. Ensaios sobre a significação no cinema. Paris: Klincksieck, 1968, pp. 13-24. apud LOTMAN, Yuri - *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978, p. 25.

³² MORIN, 1997, p. 117.

projeção de aspirações, desejos, temores, bem como a identificação, absorção do que percebemos nas telas do cinema para nossa própria vida, são mecanismos que dinamizam a participação afetiva. “Só num processo de projeção é possível identificar as sombras com as coisas e seres reais e atribuir-lhes essa realidade que tão evidentemente lhes falta, quando refletimos, mas não quando olhamos”³³.

É atribuindo significados para si próprio que o receptor participa da obra. Interpreta, atua e projeta de acordo com sua subjetividade. Não se pode dizer que há simplesmente um único significado absoluto em uma obra, mas as mensagens são interpretadas livremente por cada indivíduo. O receptor pode inclusive descobrir significados não planejados pelo produtor. “Cada persona se crea su próprio mundo mediante la atribución individual de significado, mundo que para ella representa la realidad subjetiva de su experiencia y la base de su actuación”³⁴. Essa múltipla possibilidade de interpretações de uma obra de arte, no nosso caso a obra cinematográfica, tem relação direta com a profundidade dos textos culturais da segunda realidade de que falamos anteriormente: as diversas camadas significativas se sobrepõem umas sobre as outras. Além disso, veremos adiante a proximidade com o conceito de obra aberta de Umberto Eco.

Para o pensador italiano, um dos propósitos da obra de arte na contemporaneidade é ser “aberta”. Essa característica da mensagem artística, intencional pelo produtor, visa permitir, por meio de ambigüidades, a pluralidade de significados convivendo em um só significante³⁵. O artista não pretende rotular sua obra baseando-se apenas em sua própria perspectiva, mas a apresenta aberta a múltiplas interpretações, que variam de indivíduo a indivíduo, de acordo com a vivência anterior de cada um deles. A atribuição de novos significados às obras de arte as enriquece, uma vez que intensifica a profundidade das camadas de interpretação do texto criativo.

No cinema, a obra aberta surge em oposição à verossimilhança aristotélica da narrativa tradicional, que é esperada pelo espectador convencional, como vimos no caso da primeira tendência da linguagem cinematográfica. No filme enquanto obra aberta, predomina a segunda tendência da linguagem cinematográfica, aquela que, por meio de elementos inesperados, frustra a expectativa do fruidor, mas organiza um amplo campo de possibilidades interpretativas. “Repentinamente viram-se aparecer nas telas

³³ MORIN, 1997, pp. 113-114.

³⁴ ROMANO, 1998, p. 300.

³⁵ ECO, Humberto. *A Obra Aberta: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1971, p. 22.



cinematográficas obras que rompiam decididamente com as estruturas tradicionais do enredo para mostrarem-nos uma série de eventos desprovidos de nexos dramáticos”³⁶.

Além de produzir obras abertas, o cinema apresenta-se como uma arte sintética e polifônica³⁷. Envolve diversas linguagens artísticas e constrói relações extratextuais. Isso significa que quando assistimos a um filme, podemos considerá-lo sob óticas distintas: do ponto de vista fotográfico, musical, de atuação, de roteiro, figurino etc. Por isso Morin considera o cinema como a mais ampla estética possível: “Sendo o campo estético do cinema o mais amplo, tolera o maior número possível de formas artísticas, e permite, idealmente, as mais ricas obras possíveis”³⁸.

Tantos são os ângulos pelos quais poderíamos focar o cinema. Uma panorâmica inicial, *flashback* apontando sua história, um *flashforward* revelando seus rumos. Preferi, entretanto, um *close* na segunda realidade que o cinema proporciona, desde quando foi projetado pelas luzes de Lumière. Um caleidoscópio de imagens, um mosaico de sensações como um sonho, uma fantasia, ao ativar o imaginário. Um cinema autofágico que se reconstrói continuamente nas técnicas de confundir ficção com realidade. Não importa que na tela o filme não seja tal qual na vida real. No nosso imaginário ele é tão verdadeiro quanto nós mesmos, mas para isso não basta imaginar o cinema. É preciso também sentir para compreendê-lo.

Referências bibliográficas

BAITELLO JUNIOR, Norval. *As imagens que nos devoram – Antropofagia e Iconofagia*. In: Seminário Internacional Imagem e Violência, São Paulo. www.sescsp.com.br. São Paulo: Sesc/SP, 2000.

_____. *Com sonhos, homem alcança a imortalidade*. Jornal O Estado de São Paulo, 12 de agosto de 1997.

BERNADET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BETH, Hanno y PROSS, Harry. *Introducción a la ciencia de la comunicación*. Barcelona: Anthropos, 1987.

BYSTRINA, Ivan. *Tópicos de Semiótica da Cultura*. Pré-print. Trad. Norval Baitello Jr. e Sônia Castino. São Paulo: PUC-SP, 1995.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Trad. Nilson Moulin Louzada. 3ª ed. São Paulo: Globo, 2003.

³⁶ ECO, 1971, p. 193.

³⁷ LOTMAN, 1978, p. 163.

³⁸ MORIN, 1997, p. 196.



- ECO, Humberto. *A Obra Aberta: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- FREUD, Sigmund. *Considerações contemporâneas sobre guerra e morte*. apud BYSTRINA, Ivan. *Tópicos de Semiótica da Cultura*. Pré-print. Trad. Norval Baitello Jr. e Sônia Castino. São Paulo: PUC-SP, 1995.
- LAPLANTINE, François e TRINDADE, Liana. *O que é imaginário*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- LEITE, Sidney Ferreira. *O cinema manipula a realidade?* São Paulo: Paulus, 2003.
- LOTMAN, Yuri - *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *Televisão - a vida pelo vídeo*. São Paulo: Moderna, 1988.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. *Comunicação: troca cultural?* São Paulo: Paulus, 2005.
- METZ, Christian. Ensaio sobre a significação no cinema. Paris: Klincksieck, 1968 apud LOTMAN, Yuri - *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978, p. 25.
- MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 1997.
- ROMANO, Vicente. *El tiempo y el espacio en la comunicación*. España: Argitalexte Hiru, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.
- Portal do CISC – *Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia*.
<<http://www.cisc.org.br/linhas>>