



Audiovisualidades nas mídias: o cinema e os mundos artísticos¹

Camila Cornutti Barbosa

Liselote Rahmeier Marquette²

Resumo³

O texto parte da contextualização do cinema compreendido como uma audiovisualidade e como se distingue enquanto tal. A seguir apresenta como ele pode ser entendido sob determinadas regras e códigos, que produzem efeitos de sentido através de representações, se detendo principalmente nos conceitos de representação, imagem, som e imaginário. Pretende-se também examinar a posição das obras (filmes) quanto ao grau de observância às convenções vigentes na sociedade na qual estão inseridas.

Palavras-chave: Audiovisualidades, Cinema, Representação, Imaginário, Mundos Artísticos.

Introdução às audiovisualidades

Com a finalidade de nos apropriarmos do significado das palavras “audiovisual” e “audiovisualidade”, recorreremos sinteticamente ao que o termo audiovisual nos diz de maneira objetiva. Audiovisual, quanto à sintaxe, é uma palavra composta de dois adjetivos que tem sua origem em som e imagem. Quanto à semântica, é uma virtualidade, pois é o modo daquilo que é e que age atualizando-se nas audiovisualidades. Assim, pode-se dizer que audiovisualidade é uma atualização do audiovisual que se viabiliza na combinatória de som e imagem.

Estas atualizações se dão de diversas maneiras, pois toda construção de um objeto de audiovisualidade obedece às lógicas e articulações do dispositivo tecnológico. Desse modo, temos o cinema que se atualiza através de filmes, a TV que se atualiza em programas televisivos, estes em gêneros, e assim por diante.

¹ Trabalho apresentado ao GT Audiovisual, do VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul.

² Camila Cornutti Barbosa, bolsista CAPES (camilacor@terra.com.br) e Liselote Rahmeier Marquette (camcris@terra.com.br), mestrandas do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Brasil.

³ O presente artigo é fruto de um trabalho da disciplina de Audiovisualidades nas Mídias, ministrada pela Prof. Dra. Suzana Kilpp, o qual contou com a participação do mestrando Frederico José Magalhães Simão.



A cada momento a tecnologia nos apresenta novas maneiras de fazer comunicação. Com o avanço da industrialização, muitas propostas e críticas surgiram associadas à produção massificada de produtos e bens culturais, levando a um questionamento quanto às novas formas de concepção da arte, que perde sua aura em função das possibilidades de reprodutibilidade técnica. Porém, Benjamin (1996, p.166) nos apresenta um novo olhar sobre a questão, pois “a técnica pode transportar a reprodução para situações nas quais o próprio original jamais poderia se encontrar. Sob a forma de uma foto ou de um disco, ela permite, sobretudo, aproximar a obra do espectador ou do ouvinte”. O autor coloca ainda que uma maior abrangência da arte poderia causar mudanças profundas nas estruturas sociais, pois as novas interações tecnológicas podem propiciar novas formas de pensar e estar no mundo.

Para este artigo, optamos por falar a respeito do cinema e suas atualizações, os filmes. Mirian Rossini atribui características à linguagem audiovisual voltadas ao cinema nos seguintes termos:

uma imagem em movimento e sonora (ou sonorizada) feita para ser apreendida através da projeção em grandes telas e em espaços públicos, o que, por sua vez, agregou ao produto cinematográfico a necessidade do encantamento, da sedução desse público espectador. (ROSSINI, 2006, p. 3)

Primeiramente, é preciso considerar que o cinema tem suas especificidades, tanto na recepção, como produção. Vê-se comumente que os termos cinema e filmes são usados de maneira indistinta. Porém, há de se ver os filmes como constitutivos do cinema, o que significa que o cinema se compõe dos filmes mais as condições particulares de recepção, que são as salas públicas, escuras, aonde se assistem a estes filmes. Já assistir filme na televisão, por exemplo, não é cinema, é assistir a um fluxo televisivo. Portanto, quando nos referirmos ao cinema, estaremos falando desta mídia que se constitui de modo específico pela sua recepção e não apenas dos filmes. O modo de assistir ao filme, então, é que define a mídia cinema. Segundo Canevacci (1990, p. 133), “a partir do momento da aquisição dos ingressos coloridos e de sua divisão pela metade na passagem crucial da entrada, que simboliza a *diferença* entre o dentro e o fora (...) tem-se o momento mágico da iniciação, a entrada numa nova vida (...)”.

Jean-Louis Baudry (*apud* MACHADO, 2002, p.39) pensa sobre os “efeitos ideológicos produzidos pelo aparato técnico do cinema, após notar que a disposição dos diferentes elementos – projetor, sala escura, tela – reproduz de uma forma



impressionante o *mise-en-scène* da caverna”. O autor está se referindo à Caverna de Platão, em que o homem viveria numa caverna, sem sair dela para ver o mundo da vida, vendo a realidade através de projeções de sombras no interior desta caverna, provocadas pela luz que penetra pela sua abertura. Assim seria o cinema quando pensado no isolamento do mundo que a sala escura provoca e onde se projetam imagens através de um projetor e que representam a realidade. Desta forma, a Caverna de Platão pode ser considerada como um devir do cinema.

Podemos apontar como objetivo principal do dispositivo cinematográfico o fato de produzir um efeito de continuidade sobre uma seqüência de imagens descontínuas. Arlindo Machado (2002, p. 39) cita Lou Andréas Salomé que já em 1913 escrevia sobre o cinema: “a técnica cinematográfica é a única que permite uma rapidez de sucessão das imagens que corresponde mais ou menos as nossas faculdades de representações, e que o futuro do filme poderá contribuir muito para nossa constituição psíquica”.

Definição de imagem

O termo cinema evoca imagem. O simples mencionar da palavra nos remete imediatamente à tela plana bidimensional com imagens. Mas o que é imagem? “Toda imagem é uma produção de sentido”, nos diz Ruiz (2004, p. 46). Celaro conceitua imagem da seguinte maneira:

Imagem é uma noção polissêmica que... significa, ao mesmo tempo o que se assemelha (*mimesis*), o que se vê (*phanein*), o conhecimento que dá acesso à realidade (*eidos*), aquilo que é visível na tela, a ilusão que faz crer na existência de uma dada realidade. (CELARO, 2006, p.88)

A autora nos lembra ainda que, enquanto na língua portuguesa temos uma só palavra para diferentes tipos de imagens, a língua inglesa contempla-os com *image* quando se refere à imagem mental e *picture* quando se refere à imagem material, à fotografia, ao quadro, à figura.

Existem imagens de várias espécies que se dirigem a nossos diversos sentidos; temos assim imagens visuais, auditivas, olfativas etc. “A imagem pode ser produzida seja por um fenômeno natural, seja por um gesto humano intencional” (AUMONT, 2003, p.160). Para fins deste artigo, serão utilizadas as expressões “imagem natural” e “imagem intencional”, dependendo das condições de sua produção.



Imagem natural, imaginário e representação

O ser humano, antes de pensar logicamente as coisas, imagina-as. “O indivíduo seleciona, por motivos diversos, dentre as inúmeras sensações que invadem seus sentidos, determinadas imagens ‘sem sentido’, captando-as e transformando-as em imagens com sentido. Desse modo, “o caos fugidio das impressões sensoriais se organiza como um cosmo de sentidos imaginados. A imaginação (...) constitui a potencialidade que o ser humano tem de impregnar de sentido as sensações”. É através da imaginação que os objetos passam de elementos sem sentido a ser coisas com significado, por isso o mundo não é uma apresentação, mas sim uma *representação* (RUIZ, 2004, p.48).

O mundo, portanto, nunca pode ser apresentado para o ser humano, ele é sempre representado, pois toda apresentação é imediatamente transformada numa representação de sentido instituído. Desse modo, o sentido reflete o mundo como se fosse uma rede de significados culturais por meio dos quais se compreende e transforma a realidade. O indivíduo não conhece as coisas de forma imediata; para aceder a elas, precisa de uma mediação.

A mediação entre a coisa e a representação é através da imagem, pois toda imagem é uma produção de sentido, um significado produzido para um objeto. Isto vai ao encontro do pensamento de Bergson (1999) para quem a imagem é uma existência situada entre a coisa e a representação; o corpo é o centro da percepção e o que é percebido por este é o que é vital para o cotidiano, denominado por ele de “percepção hábito”. Pode-se relacionar com esta assertiva que do fluir caótico das sensações as que são selecionadas e significadas pelo indivíduo, como referido acima, o são devido à percepção do indivíduo.

Segundo Bergson (1999), a imagem se dá da coisa para nós e não de nós para a coisa. Mas o *sentido* da imagem não é extraído do objeto de um modo natural, ele é sempre uma produção hermenêutica do imaginário do sujeito e da sociedade. Para o autor, o poder que o imaginário possui para instituir significativamente as coisas e o mundo está presente desde as primeiras etapas ontogenéticas e filogenéticas do ser humano. Neste sentido, Durand (2004, p.44, 94) aponta para a existência de grandes imagens primordiais, ou imagens arquetípicas, que compõem o “inconsciente específico, formado quase no estado de origem das imagens simbólicas sustentadas pelo



meio ambiente, especialmente pelos papéis, as máscaras, desempenhadas no jogo social”. A este conjunto de imagens primeiras ou arquetípicas, Castoriadis denomina *imaginário radical* (*apud* RUIZ, 2004, p.49).

Não podemos usar indistintamente os termos imaginação e imaginário. Imaginação se contrapõe ao real, é um subproduto da razão. Já o imaginário “corresponde ao aspecto insondável do ser humano, em que se produz, além de todos os condicionamentos psíquicos e sociais, o elemento criativo. (...) A imaginação e a racionalidade são criações do imaginário, e ambas coexistem necessariamente, co-referidas na dimensão simbólica inerente ao ser humano” (RUIZ, 2004, p.32). Para Castoriadis (*apud* KILPP, 2005, p. 27), o imaginário “é criação incessante e essencialmente indeterminada de figuras/formas/imagens, sendo que aquilo que chamamos de realidade e racionalidade são seus produtos”.

Embora o imaginário seja indeterminável e indefinível, ele só pode existir determinando-se em cada pessoa, em cada sociedade e em cada momento histórico, ou seja, concretizando-se. Dessa maneira, o homem, através do imaginário, é o produtor das representações.

A representação, então, é polissêmica, pois extrapola toda objetividade natural ou as explicações lógicas sobre a natureza. Castoriadis nos diz que “a representação, seja consciente ou inconsciente, resulta de fato in-analisável” (*apud* RUIZ, 2004, p.43). Colocando em outras palavras, a representação seria in-analisável porque possui o germe criador que permite produzir novos sentidos e redimensionar significativamente qualquer realidade além do significado já conhecido.

Imagem intencional e representação

Desde o surgimento do cinema como meio, os analistas têm buscado por sua “essência”, seus atributos exclusivos e distintivos. Apesar de o cinema ter apenas pouco mais de um século, muitas teorias já foram produzidas, ora conflitantes, ora confluentes, mas o denominador comum era a idéia de que o cinema é uma arte.

O cinema foi estudado como um aparato da representação, uma máquina de imagem desenvolvida para construir imagens ou visões da realidade social e o lugar do espectador nela. Laurentis aponta que

como no cinema está diretamente implicada a produção e reprodução de significados, valores e ideologia, tanto na sociabilidade quanto na subjetividade, é melhor entendê-lo também como uma prática significativa, um trabalho de semiose: um trabalho que produz efeitos de significação e de percepção, auto-imagem e posições subjetivas para todos aqueles envolvidos, realizadores e espectadores; e, portanto, um processo semiótico no qual o sujeito é continuamente engajado, representado e inscrito na ideologia. (*apud* GUBERNIKOFF, 2004, 171).

Pode-se dizer que a linguagem cinematográfica, que compreende, entre outras coisas, montagem, iluminação, composição de imagens e movimento, é utilizada, durante a realização de um filme, com a finalidade de construir significados. A construção da imagem – cenários e figurinos, a composição da imagem, o movimento dentro do enquadramento dos atores, a importância da decupagem, aprofundando psicologicamente um personagem, ressaltando detalhes de expressão e, principalmente, a montagem em continuidade, cuja função é construir uma espacialidade e temporalidade invisíveis para o espectador, representando um mundo coerente, passam uma “impressão de realidade”. O cinema desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de participação e conquista imediatamente uma espécie de credibilidade. Isto é devido, em grande parte, pelo fato da imagem fílmica, ao fundamentar-se no potencial do registro da fotografia unido à projeção de uma imagem aparentemente móvel, apresenta toda a aparência de ser uma duplicação não mediatizada do “mundo real”.

Assim como não há somente um tipo de imagem, também há diversos modos de representação. Podemos representar nossas idéias de muitas maneiras. O cineasta representa suas idéias em imagens fílmicas. Pode-se dizer, assim, que “em cada filme há um mundo imaginado” (AUMONT, 2003, p.256). Aumont nos fala também que há dois movimentos implicados na representação cinematográfica que estão inextricavelmente ligados que seriam: 1) a passagem de um texto à sua materialização por ações em lugares agenciados em cenografia e 2) a passagem dessa representação a uma imagem em movimento, pela escolha de enquadramentos e pela construção de uma seqüência de imagens. Colocando em outras palavras, pode-se dizer que a imagem fílmica é uma dupla representação. A primeira representação diz respeito à materialização de uma idéia do cineasta, que se efetiva na escolha de cenários, figurinos, a composição da cena, etc. A segunda representação está relacionada com o modo como esta composição



de imagem será transposta para a película, implicando aí técnicas de filmagem, de montagem, de edição e outros.

Para a representação fílmica há necessidades técnicas e estéticas específicas. Ela está subordinada ao tipo de filme empregado, ao tipo de iluminação disponível, à definição da objetiva, tipo de montagem, pelo encadeamento de seqüências e pela direção. Tudo isso requer um vasto conjunto de códigos assimilados pelo público para que a imagem seja recebida com impressão de realidade.

A imagem fílmica que representa uma determinada coisa está subordinada às escolhas do diretor quanto ao modo com que esta coisa é representada, dando-lhe suas significações. Assim, a imagem exprime a *idéia* que o autor tem daquela coisa e os contornos daquela mesma coisa nos limites em que a representabilidade deles e a capacidade representativa da imagem coincidem.

Representando certos contornos de realidade material, a imagem é significativa enquanto consegue dizer alguma coisa de ideológico ou a respeito daquela mesma realidade material ou outras realidades relacionadas com ela, seja por semelhança, contraste ou analogia. Esta capacidade significatória não é evidentemente exclusiva da imagem fílmica, mas certamente a acompanha sempre por ter sido feita propositalmente para isso. Ela está relacionada diretamente com o imaginário individual e social, pois cada imagem, fílmica ou não, é significada em relação às imagens já constituídas no repertório do indivíduo. “O indivíduo olha e vê, isto é, confere significação ao que vê. O ver está, no entanto, sempre submetido a uma grade cultural” (ROSARIO, 2006, p.6).

Aumont (2005, p.150) diz que “a impressão de realidade baseia-se também na coerência do universo dialético construído pela ficção”, ou seja, o discurso cênico se articula com o espectador. A imagem pode ser compreendida por aquele que a recebe porque ocorre uma articulação dialética entre as lógicas empregadas por aquele que a constrói e o mundo do espectador. Por isso, diz-se que as mídias são corpos que percebem, que agem pela memória e atuam no presente.

A representação fílmica

Existem duas características materiais da imagem fílmica que são fundamentais para sua apreensão: 1) a imagem é plana e 2) é delimitada por um quadro, que, pode-se dizer, é o limite da imagem. Para Aumont (2004, p.114-116) o quadro tem três funções:



à moldura da imagem o autor denomina *quadro-objeto*: “o quadro-objeto tem sempre este valor: ele rodeia a obra, fabrica um entorno para ela; é um operador de uma certa vista, tem a função de mediação entre a vista e o imaginário”. Sob esta moldura, encontramos a borda da tela que é o limite físico e visual da imagem, quando temos então o *quadro-limite*. *Quadro-janela* seria a abertura sobre a vista e o imaginário proporcionada pelo quadro-objeto, pois a imagem “é feita para que nós nos percamos nela (...), fazer uma imagem é sempre apresentar o equivalente de um certo campo – campo visual e campo fantasmático, e os dois a um só tempo, indivisivelmente”.

Imagens intencionais e o meio urbano

Com a expansão planetária da comunicação visual, antes com o cinema, e depois com a televisão, estamos tendo atualmente cada vez mais imagens intencionais, ou seja, imagens midiaticizadas. O meio urbano é fonte e produto destas imagens, a tal ponto que confunde o indivíduo quanto à origem da imagem.

A respeito desta profusão de imagens que afloram no meio urbano, Canevacci nos traz dois conceitos: o de *vídeo-scape* e o de *visual-scape*. *Vídeo-scape* é

o panorama virtual tecnicamente reproduzível, criado pela proliferação dos signos eletrônicos por unidade de imagem sobre as telas de TV ou de cinema, e que se expande irresistivelmente nos corpos multinacionais e multiétnicos da *audience*, nos territórios comportamentais e no traçado urbano. (CANEVACCI, 1993, p.45)

Ou seja, o *vídeo-scape* poderia ser associado com a imagem intencional, ou ainda, paisagem ficcional. Já *visual-scape* é a imagem fonte, a que tem aura, ou ainda, a imagem natural ou realista. A quantidade cada vez maior de *vídeo-scape* acaba afetando o *visual-scape* fazendo com que ambos se misturem, num efeito de circularidade,

onde o efeito retorna de modo causal sobre a causa que o produziu. As mídias se integram ao meio urbano, se nutrem dele e o interpretam, produzindo imagens que são verdadeiras colagens urbanas, imagens estas que vão se refletir de algum modo na paisagem realista. Estes *vídeo-scape* centralizam a atividade construcionista da realidade sobre eles próprios, sobre as próprias imagens. (CANEVACCI, 1993, p.45)

O autor faz um estudo mais aprofundado sob o ponto de vista da TV, mais especificamente da telenovela, e suas estratégias utilizadas para satisfazer os gostos dos públicos, agindo com rapidez para adequação dessas imagens. Levando os conceitos de *vídeo-scape* e *visual-scape* para o cinema, pode-se perceber que a produção fílmica está



amplamente afetada por este efeito de circularidade, quando o meio urbano representado no filme já não é mais o natural, visto que este tem as influências das imagens intencionais.

Os mundos do cinema e os mundos artísticos

O cinema como um outro mundo, um outro ponto zero do aparecer há de ser pensado no contexto de produção onde se realiza, ou seja, da cultura que o envolve. São muitos os fatores que contribuem para a riqueza da linguagem filmica, tal como expõe Celaro:

Cada sociedade também se imagina desde diferentes lócus: a cultura, a ciência, a educação, a religião, a arte, etc. Tais lócus poderiam ser chamados de mundos (pressupondo-se a coexistência de diversos mundos) cada um se instaurando com certa autonomia em relação aos demais, mas compartilhando minimamente, entre eles, certos imaginários de sociedade. (CELARO, 2006, pg. 90)

Assim, compreendemos que existem mundos promovidos e imaginados pelo cinema, levando-nos a pensar de que modos eles se dão a ver na forma de filmes, de gêneros, de obras, pelo entendimento de autoria dos próprios cineastas neste meio. Cada realizador imagina um mundo e usa determinados códigos para mostrá-lo através da linguagem do cinema.

Os filmes de um determinado lugar de origem, através de seus mundos imaginados, de alguma forma, dizem algo sobre este lugar e seu pensamento, de uma forma mais direta do que outros meios artísticos. Para Kracauer,

O que os filmes refletem não são tanto credos explícitos, mas dispositivos psicológicos – essas profundas camadas da mentalidade coletiva que se situam mais ou menos abaixo da dimensão da consciência. É claro que revistas populares e programas de rádio, best-sellers, anúncios, modismos na linguagem e outros produtos sedimentares da vida cultural de um povo também fornecem informações valiosas sobre atitudes predominantes, tendências internas difundidas. Mas o cinema excede a todas essas outras mídias. (KRACAUER, 1988, p. 18)

Tendo em vista tais aspectos e que, portanto, no cinema, em cada filme, vemos um mundo imaginado, passamos a nos questionar sobre que pontos de vista isto pode ser explorado. Se há filmes e cineastas, como há movimentos e artistas que em seu fazer pensaram em seu fazer, partimos da idéia de que assim como os mundos imaginados



pelo cinema são concretizados, também se deve considerar os mundos artísticos existentes para que isto aconteça.

Mesmo que aqui tenhamos a intenção de falar destes mundos pela figura do realizador principal de um filme é vital demarcarmos o quanto um filme é uma experiência coletiva, em função de uma equipe de produção e trabalho, bem como é elaborado, executado para uma coletividade e assistido por um conjunto de pessoas no cinema. Especificamente quanto à produção, Kracauer (1988, p. 17) diz que “o trabalho de equipe nesse campo tende a excluir o tratamento arbitrário do material de cinema, suprimindo peculiaridades individuais em favor de traços comuns a muitas pessoas”. Ou seja, a coesão na equipe de produção é determinante no produto final.

Segundo Becker (1977), os mundos artísticos são constituídos de pessoas e organizações que agem coordenadamente para produzir, distribuir e consumir o que eles mesmos determinam como arte (objetos e acontecimentos). Agem coordenadamente porque existem convenções - que podem ser aceitas e recusadas.

Diz-se que as mídias dão a perceber audiovisualmente coisas que talvez não percebêssemos fora delas. A esta afirmação somamos o fato de que o cinema através do seu produto principal, o filme, nos revela coisas, nos instiga, diverte, nos toca ou emociona, sobretudo pelo trabalho de quem participa de seu mundo artístico, com sua gramática particular e suas legendagens que direcionam o nosso olhar. A esta criação conjunta atribuímos o papel do artista.

Howard Becker (1977) define quatro categorias de tipos sociais pertencentes aos mundos artísticos: os integrados, os inconformistas, os ingênuos e aqueles ligados à arte popular. Elencamos estes tipos, e nos deteremos aqui aos dois primeiros, para refletirmos sobre a posição das obras (filmes) quanto ao grau de observância às convenções vigentes na sociedade na qual estão inseridas.

Atualmente, pensamos quem seriam os artistas integrados em relação ao cinema e acreditamos ser possível traçar um paralelo com aqueles profissionais de cinema que produzem os filmes sintonizados com uma visão de mercado e entretenimento. Dizemos isto no sentido, justamente, de seguirem cânones e ditames diretamente associados à economia, abarcando o maior número de espectadores, como o cinema da indústria *Hollywoodiana*. Ou seja, por estarem plenamente inseridos nesse sistema “esses artistas



conhecem, entendem e habitualmente usam as convenções que regulam o funcionamento de seu mundo, eles se adaptam facilmente a todas as atividades padronizadas por eles desenvolvidas” (BECKER, 1977, p. 12).

Neste contexto, lembramos o que Sodré e Paiva (*apud* ROSÁRIO, 2006, p. 7) falam sobre a mídia direcionada ao mercado quando dizem que “a massa busca um espetáculo que a divirta e ao mesmo tempo a integre, ainda que imaginariamente, no espaço público”. Rosário acrescenta que deste modo a mídia “se vale das representações consensuais e do entretenimento como principais formais de atingir seus públicos” (Idem). Estas “representações consensuais possibilitam a ocorrência de processos de construção de sentido e de significação mais equilibrados, mais previsíveis, capazes de alcançar um maior número de indivíduos” (Ibidem).

Relacionamos também o exemplo do cinema de indústria, colocado acima, ao que Becker afirma sobre os artistas integrados realizarem trabalhos repetitivos, com pequenas diferenças ou de produções de rotina - por já estarem tão engendrados no processo de execução acabam por não apresentarem constantes novidades, ainda que sejam criativos. Ao final do texto falaremos sobre a inversão que ocorre entre integrados e inconformistas, exemplificando por qual maneira supomos vê-los de outro modo.

Já os artistas inconformistas são os que provavelmente tragam em si a maior carga de curiosidade ao fazermos esta aproximação com o cinema. Por serem eles os que rompem com convenções, criam suas próprias redes de trabalho e atravessam maiores dificuldades para a exposição de suas obras, entendemos que estes podem ser os artistas, cineastas, que operam sobre as bordas. Para Becker:

A intenção do inconformista parece ser a de forçar o seu mundo artístico de origem a reconhecê-lo, exigindo que, em vez de ele se adaptar às convenções impostas por esse mundo seja este que se adapte às convenções por ele próprio estabelecidas para servir de base ao seu trabalho. (BECKER, 1977, p 15)

Os cânones do cinema, como hoje o conhecemos, foram instituídos na década de 40, nos Estados Unidos, com a concretização de um cinema de indústria. No início do século XX não havia artistas inconformistas em relação ao cinema porque não existiam ainda os cânones cinematográficos. Existiam artistas inconformistas associados a outros cânones, a outras artes (pintura, escultura, etc.).



Imaginamos então, por exemplo, um mundo do cinema pelas lentes do francês Jean-Luc Godard. Godard faz o que podemos definir de meta-cinema. Ele dificilmente diria que se propõe à ficção ou documento. Quando usa elementos da linguagem do cinema ele o faz de maneira plenamente estudada, com intencionalidades para aquilo que na imagem está somente no implícito. Se Godard usa voz *off*, ele quer dizer algo sobre a voz *off*, se usa um primeiro plano, ele quer dizer algo sobre o primeiro plano. O exemplo é claro na sua obra “O desprezo”, de 1963, onde ao produzir um filme falando de filmes ele explicita uma crítica aos modos de produção do cinema hollywoodiano.

No Brasil, à mesma década em que Godard filma “O desprezo”, lembramos de Glauber Rocha como um diretor que rompe com os cânones estabelecidos e passa a fazer um cinema de vanguarda. Glauber executa filmes completamente estranhos ao que se realizava até então, somando outros inconformistas acerca do movimento que passa a ser chamado de “Cinema Novo”. Utilizando-se sempre de um jogo de imagens muito forte e intenso e de forma a se rebelar contra a influência do cinema norte-americano no país, Glauber Rocha passa a falar de questões que dizem respeito à política, às ideologias, à construção de uma cultura notadamente própria, com o intuito de “conscientizar o povo, com a intenção de revelar os mecanismos de exploração do trabalho inerentes à estrutura do país e a vontade de contribuir para a construção de uma cultura nacional-popular” (XAVIER, 1993, p. 11).

Tanto Jean-Luc Godard quanto Glauber Rocha podem ser vistos sob a categoria de diretor-artista estipulada pelos teóricos franceses. Bilhardino (1996, p. 41) diz que para este tipo de diretor “o filme no caso, é sempre obra de criação. Como o poeta, o romancista, o arquiteto, o dramaturgo e outros artistas, esse diretor é também autor, criador”. A isto é preciso somar que os cineastas são “produzidos” pela cultura. É necessário reassociar o cinema com a cultura que eles representam.

O autor ainda fala que “juntamente com a música popular, o cinema constitui a forma de arte mais difundida, atingindo e influenciando maior número de indivíduos” (BILHARDINO, 1996, p. 25). Assim, tomando por base o conceito de imagicidade advindo de Eisenstein, da designação de um filme dentro do filme, associado isto a montagens que o precedem e o transcendem em outras artes, fazemos a rápida conexão do movimento inconformista do Cinema Novo com um movimento de outra arte que coexistiu junto a ele, a Bossa Nova.



De um lado o Cinema Novo de Glauber Rocha expunha as características dos tipos sociais e artistas inconformistas. De outro, os músicos da Bossa Nova, ao mesmo tempo em que romperam com cânones estabelecidos adotando ousadias musicais (deixaram de usar o acordeon do samba-canção e passaram a utilizar o violão, mudaram as temáticas das canções, os modos de compor em relação ao ritmo e aos modos de tocar, etc.) não possuíam este vínculo com comprometimentos sociais e políticos de Glauber Rocha, por exemplo. Entretanto, o que pretendemos apontar aqui são estes atravessamentos artísticos em relações a intenções de mundos distintos, mas que percorrem o trajeto de um mesmo momento histórico.

Torna-se curioso vermos que movimentos do cinema e filmes realizados por “inconformistas” acabem, tempos depois, virando referências canônicas, muito em função de uma linha de tempo progressiva onde as realidades sociais e culturais passam a ser afetadas por tais produções e as incorporam em seu mundo “real”. Artistas como Glauber Rocha (e por que não como João Gilberto também), que fogem de mitificações acabam tornando-se cânones e referências por suas próprias obras oriundas de uma gênese inconformista.

Considerações Finais

Além de refletir sobre o cinema e os mundos representados por ele, por meio de imagens e sons, um de nossos objetivos aqui é de constatar a expressão dos mundos artísticos no cinema. Conceituar arte é uma tarefa complexa a partir do momento em que Howard Becker nos diz que quem determina o que é arte é a própria sociedade. É através da arte que a pulsão da sociedade se manifesta. O cinema, enquanto arte, é uma instância que requer atenção em função da sua representatividade.

Os mundos artísticos se expressam de diversas maneiras, entre elas, no cinema. Dentro desta mídia coexistem então, os tipos sociais apontados por Becker, na qual se sobressaem os artistas integrados. Nos termos como explicitamos os artistas integrados anteriormente, associando-os com o cinema de indústria imbricado com a cultura de massa, pode-se estabelecer uma conexão com a mídia nos mesmos moldes que expressa Santaella:

Cultura de massa e mídia estão intrinsicamente relacionadas e, nessa via, organizam seus sentidos reciprocamente. Dessa forma, da mesma maneira que as características da época vivida refletem as transformações que começaram a ocorrer a partir do século passado,



também ajudam a construir os significados midiáticos do presente. Os discursos audiovisuais alimentam-se, portanto, na fonte da cultura de massa e da cultura das mídias. (SANTAELLA *apud* ROSÁRIO, 2006, p. 7)

Reiterando o que diz Santaella, concluímos que os artistas não-integrados não possuem a mesma possibilidade de visibilidade que os integrados têm, justamente em função da não-obediência aos cânones.

Da força dos artistas integrados nos fala também Lipovetsky:

Os produtos culturais, cada vez mais, são dominados pelo êxtase da celebridade e do imediatismo, sendo que a cultura de massa voltada para o presente opera mais com a diversão e com o prazer do que com a educação, colocando a ideologia numa esfera secundária. (LIPOVETSKY *apud* ROSÁRIO, 2006, p. 7).

Fazendo uma relação com as idéias do círculo de Bakhtin, podemos, entretanto, dizer que a afirmação de que os mundos artísticos refletem a sociedade, de certa maneira, não contempla a abrangência que a arte tem na sociedade. Para os componentes deste círculo “os signos não apenas refletem o mundo (não são apenas um decalque do mundo); os signos também (e principalmente) refratam o mundo” (FARACO, 2003, p. 50).

Refratar significa que “com nossos signos nós não somente descrevemos o mundo, mas construímos – na dinâmica da história e por decorrência do caráter sempre múltiplo e heterogêneo das experiências concretas dos grupos humanos – diversas interpretações (refrações) desse mundo” (Idem). Em outros termos “não é possível significar sem refratar (Ibidem).

Enfatizando que as representações cinematográficas são polissêmicas, que existem artistas que não seguem os cânones instituídos e apoiando-nos no pensamento do círculo de Bakhtin, pode-se dizer que os mundos artísticos não só refletem a sociedade, mas também a refratam. Entendemos que é por meio do atravessamento da experiência do cinema que o próprio mundo da vida se (*re*)faz e se atualiza.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papyrus, 1995.

AUMONT, Jacques; Michel Marie. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.



- BECKER, Howard. *Mundos artísticos e tipos sociais*. In: VELHO, Gilberto (org). *Arte e Sociedade: ensaios de sociologia da arte*. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte da era de sua reprodutibilidade técnica*. In: *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória – Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BILHARDINO, Guido. *Cem anos de Cinema*. Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 1996.
- CANEVACCI, Massimo. *A Cidade Polifônica – Ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel, 1993.
- _____. *Antropologia da Comunicação Visual*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- _____. *Antropologia do Cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DURAND, Gilbert. *O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004.
- EINSENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem e diálogo – as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin*. Curitiba: Criar Edições, 2003.
- GUBERNIKOFF, Giselle. *O aparato cinematográfico*. In: *Revista Comunicação: Veredas*. Novembro de 2004, ano III, nº 03.
- KILPP, Suzana. *Acontecimento, memória e televisão (artigo)*. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2006.
- _____. Suzana. *Mundos televisivos*. Porto Alegre: Armazém Digital, 2005.
- KRACAUER, Siegfried. *De Caligari a Hitler – Uma história psicológica do Cinema Alemão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.
- MACHADO, Arlindo. *Cinema e virtualidade*. In: XAVIER, Ismael. (org). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- _____. Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2002.
- MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Moraes, 1980.
- ROSÁRIO, Nísia Martins do. *Discursos de audiovisualidades: corpos eletrônicos (artigo)*. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2006.
- ROSSINI, Miriam de Souza. *Televisão e cinema: a tradução, o híbrido e a convergência (artigo)*. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2006.
- RUIZ, Castor Bartolomé. *Os paradoxos do imaginário*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.
- XAVIER, Ismael. *Alegorias do subdesenvolvimento*. São Paulo: Brasiliense, 1993.