

DOSSIÊ: CINEMA E EDUCAÇÃO**DOSSIER: CINEMA AND EDUCATION****Prof. Dr. Juan Droguett¹****RESUMO**

Este artigo em formato de Dossiê tem como principal objetivo explorar a interface: cinema-educação, com o intuito de discernir a respeito dos pressupostos teóricos e metodológicos necessários à assimilação, introjeção e operacionalidade da Sétima Arte no âmbito do Ensino Superior. Para isto, a primeira parte centra-se na produção, salientando oito elementos fundamentais para a realização de um filme. Numa segunda parte, contextualiza-se a pesquisa sobre o meio atendendo ao «Espírito do Tempo», às representações sociais e aos significantes imaginários que vão da *mise-en-scène* à arte sui generis da montagem. Na terceira parte, propõe-se um projeto de formação estética da arte cinematográfica baseado nas tendências refratárias do Real como efeito emocional, cognitivo e comportamental da imagem-tempo.

Palavras-chave: Cinema-Educação; Interface; Produção; Registro ISR; Subjetividade.

ABSTRACT

This Dossier format article's main objective is to explore the interface: cinema-education, with the aim of discerning the theoretical and methodological assumptions necessary for the assimilation, introjection and operability of the Seventh Art within the scope of Higher Education. To this end, the first part focuses on production, highlighting eight fundamental elements for the making of a film, in a second part, the research on the medium is contextualized considering the «Spirit of Time», social representations and imaginary signifiers ranging from *mise-en-scène* to the sui generis art of editing. In the third part, a project for the aesthetic formation of cinematographic art is proposed based on the refractory tendencies of the Real as an emotional, cognitive and behavioral effect of the time-image.

Keywords: Cinema-Education; Interface; Production; ISR registration; Subjectivity.

¹ Graduado em Comunicação e Linguagens, obteve o Master em Educação e especializou-se em Semiótica do Espaço (Arquitetura e Design) e Psicanálise no Instituto Oscar Pfister- Associação Internacional de Psicanálise Freudiana-, ligado à Pontifícia Universidade Católica de Salamanca/Espanha. Pós-doutorado pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo - FFLCH/USP, nela desenvolveu "um método onírico de interpretação psicanalítica na interface: cinema e psicanálise" com o subsídio da FAPESP. Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: PUC/SP e em Educação pela Universidade de Salamanca/Espanha. Obteve o reconhecimento de sua Licenciatura plena em Educação pela Universidade de São Paulo, sendo habilitado para exercer nas disciplinas de Filosofia, Psicologia e Gerenciamento Educacional (USP/MEC) e exerceu como diretor, coordenador pedagógico e orientador em alguns colégios de São Paulo/Brasil.

Este Dossiê da Revista de Belas Artes tem como objetivo principal servir de suporte à interface Cinema e Educação. Apresenta comunicações em forma de artigos que abrangem temas relacionados com a inserção da Sétima Arte na rede curricular da formação profissional na área do audiovisual, considerando esta variante tanto no seu marco artístico quanto no campo social da comunicação.

Produção, exibição e recepção são as categorias a serem abordadas neste artigo introdutório que serve de guarda-chuva ao projeto: «Formação estética da Arte Cinematográfica». Perante a impossibilidade de envolver estas três fases do fenômeno cinematográfico, a problematização contorna duas questões: Qual seria a distância conceitual e metodológica entre arte e estética? Entre as teorias da produção e da recepção, que surgem no estado da arte como tendências nos estudos de atualidade sobre a experiência cinematográfica?

Uma hipótese para ambas as problematizações surge no horizonte imediato de sentido: o cinema é uma invenção que nasce moderna e que, graças à crítica especializada, se converte na Sétima das Belas Artes. No breve percurso histórico tal invenção entra no contexto da pós-modernidade que valoriza por um lado o componente da subjetivação em detrimento da objetividade das formas, consideradas de início apenas dentro do eixo normativo da estética.

Com relação às teorias e métodos que embasam a produção e recepção dos produtos da Indústria Cultural cinematográfica, a distinção assume-se como necessária. Entretanto, a proposta de análise fílmica requer considerar a obra nos seus aspectos formais do relato: direção, roteiro, produção, atuação, fotografia, montagem, direção de arte e edição de som. Estes oito elementos, fundamentais para a realização do filme, incidem na apreensão essencial para o espectador conhecer e inferir melhor a experiência estética da arte cinematográfica, sobretudo, no relativo ao processo de subjetivação, tendência do foco do cinema pós-moderno cuja ênfase está na construção do eu desse espectador, oferecendo uma reflexão ou refração subjetiva: do sujeito sobre si, sobre os outros e sobre o mundo.

Sendo assim, este estudo tem três partes: a primeira, «Produção de Arte, Conhecimento, Entretenimento», trata sobre os aspectos da produção mais significativos para o exercício da análise, da pré-produção que envolve do roteiro à *mise-en-scène*. A segunda, apela ao «Contexto cinematográfico, pesquisa, ensino, performance», no sentido

de situar o ponto de partida e o estado da arte que examina desde o eixo histórico até a atualidade sincrônica do tempo do pesquisador.

Enfim, a terceira parte «Pela formação estética da arte cinematográfica» constitui-se num ensaio cujo intuito é ode explorar os fatores decisivos da pulsão audiovisual: escópica e invocante na reconstrução do eixo narrativo da produção cinematográfica atual, no que se refere aos efeitos da ordem do Real colocados intencionalmente para atingir o emocional, o cognitivo e o comportamental da produção fílmica.

PRODUÇÃO DE ARTE, CONHECIMENTO, ENTRETENIMENTO

Para a elaboração deste primeiro item, utiliza-se o projeto do Dicionário Audiovisual que recolhe, ordena e sistematiza a modo de trilhas as teorias da produção e recepção dos produtos culturais fílmicos na transição do sistema analógico de reprodução técnico-eletrônica — rádio, cinema e televisão — para o sistema interativo de convergência digital — da internet ou das plataformas móveis da atualidade (Droguett e Miranda (2021).

Quando se fala de cinema, a técnica, indústria e arte comparecem para recriar a ilusão do movimento a partir da captura e exibição de fotogramas contínuos a uma velocidade maior com a qual o olho pode detectar. Etimologicamente, a palavra é originária das abreviaturas de cinematografia, vocábulo formado pelas vozes *kiné*— movimento — e *grafos* — escrita ou inscrição, inventada no século 19.

Inicialmente, tratou-se da passagem da fotografia: da imagem fixa para a imagem em movimento, porém, a partir de 1895, esta última passou a ocupar um lugar formal entre os modos de espetáculo utilizados na época. Sendo aplicada com o propósito de contar histórias, assim a técnica cinematográfica advém também de um gênero artístico: a Sétima das Belas Artes².

Na atualidade, o cinema é uma das indústrias do entretenimento mais populares e consumidas do mundo, seja em teatros adaptados para este propósito — as salas de cinema — ou bem por meio de serviços de conteúdos digitais ou da televisão.

² Juan J. Muñoz García (2003, p. 13) assinala na introdução de sua obra que aqueles que aterrizaram no planeta após o *baby boom* dos setenta aprenderam o que é o ser humano assistindo cinema e televisão. Desde pequenos abriu-se uma janela mágica que os transportou a novos mundos, outras épocas, países e personagens. E, enfatiza: «nascemos imersos nas máquinas de sonhos. A nossa imaginação é fundamentalmente cinematográfica. Nossas poses e gestos têm algo de inconsciente sabor a celulóide».

Evolução e sofisticação marcaram o avanço da produção dos filmes — produtos culturais —, sobretudo no eixo de Hollywood e outros grandes consórcios da chamada Indústria Cultural, que emprega grandes equipes de profissionais especializados, arrecadando milhões de dólares em bilheteria, comercialização e publicidade.

Concomitantemente, distintas escolas artísticas surgiram em torno desta técnica narrativa ao longo de sua trajetória histórica. Criaram-se prêmios para celebrar obras-primas da cinematografia internacional e se considerar o cinema como uma das principais manifestações culturais da humanidade.

A origem do cinema remonta-se a fins do século 19, quando se criou o cinematógrafo. Máquina capaz de gravar e reproduzir imagens para criar a sensação do movimento. Existiram muitos ensaios que antecederam a esta invenção, indo sempre à mão dos primeiros passos da fotografia.

Provavelmente, o mais importante tenha sido o kinetoscópio — do grego: observar o movimento — dos estadunidenses William Dickinson e Thomas Alba Edison, cujas funções eram ainda muito limitadas em comparação com o cinematógrafo patenteado em 1895 pelos irmãos Lumière, Augusto Marie (1862-1954) e Louis Jean (1864-1948), filhos do fotógrafo Antoine Lumière.

Foram eles que em 28 de dezembro de 1895 em Paris, levaram a efeito a primeira projeção pública de cinema³. Consistiu numa série de documentários, entre eles: *A chegada do trem na estação*; *A saída da fábrica*: um instante da história; *O almoço do bebê*, *O Mare* *O regador regado*. Justamente a filmagem do trem causou um impacto tão grande nos espectadores que muitos fugiram apavorados da sala de exibição. Logo, os Lumière foram os primeiros em fazer ficção cinematográfica, adaptando uma tirinha cômica de Hermann Vogel em dois curtas-metragens humorísticos: *L'arroseur arrosé*, acima citado.

Inicialmente, estas exposições se levavam a cabo em porões, clubes noturnos e cafés, com assistência massiva e não duravam mais que alguns minutos. Tratava-se de um cinema ainda rudimentar, mudo e em preto e branco, acompanhado de leituras, música e participação da audiência.

³Uma viagem às origens do cinema é proposta por Thierry Frémaux (2017) no filme documentário Lumière. A aventura começa. De 1895 até 1905 a produção dos irmãos Lumière foi abundante, chegando a filmar até 15 mil filmes de 1 minuto. Entre eles, 108 restaurados que dão uma ideia da obra dos pioneiros, talvez os primeiros autores do cinema. Frémaux, diretor do Festival de Cannes, desde 2001 conta com o testemunho de Martin Scorsese.

Entretanto, estes precários inícios demonstraram ser muito rentáveis, e uma nova indústria ao longo dos 30 anos a seguir, pronta a investir na produção filmica, porém, também na inovação dos aparelhos e materiais em cena. Desta forma, nascia a indústria do cinema.

A partir disto, desde começos do século XX tiveram lugar as tentativas iniciais de um cinema em cores, cujos primeiros resultados formais apareceram em torno de 1915. Todavia, isto não seria popular até mediados do século. Em relação ao som, os filmes eram acompanhados a cada projeção com música ao vivo, ou no máximo com gravações que recriavam a atmosfera do relato. Já em 1927 aparece nos Estados Unidos o primeiro longa-metragem com diálogo sincronizado, gravado num disco a parte com cada rolo de filme, e que deveria ser reproduzido ao unísono⁴.

Desta forma, a conquista da cor e do som em 1930 deu lugar à «Idade Dourada» do cinema. A Sétima Arte havia chegado para ficar. Da vasta produção de Woody Allen, cuja transição da modernidade para a pós-modernidade ilustra a passagem da obra filmica como invenção moderna para a pós-modernidade, podem ser citados como exemplo: *A Rosa Púrpura do Cairo* (The Purple Rose of Cairo, 1952); *Tiros na Broadway* (Bullets Over Broadway, 1993); *Café Society* (2016); e *O Festival do Amor* (Rifkin's Festival, 2020).

O primeiro exemplo sugere uma forma de escapismo da vida cotidiana, seja por meio da arte, da magia ou do misticismo. Trata-se da busca dos protagonistas que se ancora no *pathos*, entre a comédia e o drama⁵. O segundo, liga à arte e aos negócios; sucesso e inspiração; idealismo e showbusiness. Salientando a criatividade como meio de alcançar a imortalidade. Além de mostrar bastidores do mundo do espetáculo e do entretenimento, um toque de nostalgia — sintoma tipicamente pós-moderno —, apresenta-se fazendo parte do processo criativo e dos barulhos externos à produção cinematográfica de diretores e roteiristas.

O terceiro é uma comédia dramática ambientada nos anos trinta que remete ao momento de esplendor do cinema. Duas cidades: Nova Iorque e Hollywood denotam a intervenção judaica da primeira e segunda geração de imigrantes que criaram os grandes

⁴ Tratava-se de *O cantor de jazz* (The Jazz Singer, 1927). O filme conta a história de um conflito de gerações numa família judia, o pai pretende que Jakie, seu filho, cante na sinagoga, em lugar disso, este se dedica à música profana, usando o nome de Jack Robin, um músico de cabaret.

⁵ Palavra grega que para Aristóteles na sua *Ars Retórica* significa sofrimento, paixão e afeto.

estúdios como um projeto de conquista do imaginário universal. Um filme bonito, divertido e prazeroso de se ver.

O quarto e novo projeto acontece no Festival de San Sebastián, na Espanha. Nele são recriados clássicos do cinema, como: *Jules and Jim*. Uma mulher para dois de Truffaut (1962); *8 ½* de Fellini (1963) e *O Sétimo Selo* de Bergman (1957), percorrendo os temas tão caros ao diretor: crise conjugal, ciúmes, velhice e o sentido da vida com destacada beleza e bom-humor, típicos do estilo de Allen.

Referências metalinguísticas do cinema falando de sua própria produção podem ser encontradas também em filmes memoráveis⁶, tais como:

Crepúsculo dos Deuses de Billy Wilder (1950);
Cantando na Chuva de Gene Kelly e Stanley Donen (1952);
Oito e Meio de Federico Fellini (1963);
O Desprezo de Jean-Luc Godard (1963);
O Estado das Coisas de Wim Wenders (1982);
Cinema Paradiso de Giuseppe Tornatore (1988);
Os Sonhadores de Bernardo Bertolucci (2003);
Cópia Fiel de Abbas Kiarostami e Caroline Eliacheff (2010);
O dia em que ele chegar de Hong Sang-soo (2011);
O Artista de Michel Hazanavicius (2011);
Tabu de Miguel Gomes (2012);
Mank de David Fincher (2020)⁷.

Em «Cidadão Mank» é significativo que Welles seja um personagem marginal do filme, haja vista que a sua presença teria embaçado a grandeza de um perdedor, alcoólatra e roteirista corajoso que percorreu Hollywood dos anos trinta como um cachorro sem guia, latindo para os mais poderosos com replicadas afiadas nos dentes. A estrutura narrativa do longa-metragem não é tão disruptiva como a de Cidadão Kane, embora

⁶A metalinguagem, metadiscursos ou metaficção refere-se às estratégias narrativas utilizadas pelo cinema ao longo de seu percurso para se autorretratar, trazendo à tona o inventário filmico do espectador. Revelando, assim, os mecanismos de construção da linguagem cinematográfica por meio de uma leitura crítica e prazerosa de obras consagradas. Existem antecedentes históricos deste tipo que remetem à matriz literária do cinema, alcançando na pós-modernidade maior popularidade; ao ponto de se reforçar a prática do metacinema em toda sua extensão.

⁷Este filme metalinguístico de David Fincher examina Hollywood dos anos 1930 através dos olhos do crítico social e roteirista alcoólatra Herman J. Mankiewicz, enquanto deve se apressar em terminar o roteiro de *Cidadão Kane* para Orson Welles, isto é o que motivou a produção de Fincher a dirigir *Mank*.

incorpore tensão entre o passado e o presente, agora identificada numa dialética entre o movimento e o esteticismo.

Há dinâmica na vida de Mankiewicz quando enfrenta os magnatas do cinema, quando apóia o democrata socialista Upton Sinclair, quando se comove com lúdica lucidez da atriz Marion Davies — as melhores cenas do filme, as mais emotivas, são as que compartilham Gary Oldman e Amanda Seyfried —; e o encerramento que supõe a elaboração do roteiro que todo mundo lhe recomendara o sepultar no anonimato.

Deste modo, *Mank* encontra seu próprio ritmo entre esses dois tempos históricos: o da Idade de Ouro de Hollywood e o momento atual da indústria cinematográfica, sem cair na nostalgia, escutando os ecos de uma época que ressoa poderosamente na política estadunidense atual, apoiando-se na palavra com a força e densidade com que o fazem as redes sociais para desenhar o retrato de um artista à margem da fama, que com a sua escrita mudou o curso da História do Cinema.

Outro componente relacionado à linguagem cinematográfica são os gêneros. Literatura sobre gêneros cinematográficos no Brasil é escassa, muito específica nos enfoques temáticos, já que não considera esta expressão da arte dentro do conjunto das teorias e procedimentos metodológicos que se aplicam às formas que os gêneros adotam em diferentes épocas e contextos. Sobretudo, daqueles sugeridos pela Indústria Cultural, sem cair na armadilha ideológica, muitas vezes, da crítica.

Numa classificação genérica focada nos distintos tipos de cinema: o cinema é um gênero artístico narrativo: conta histórias. Por esta razão, as suas produções respondem às classificações tradicionais das matrizes literárias e das artes cênicas. E todos os desdobramentos surgidos do mito nas suas origens.

Na opinião de Paul Ricoeur (2004), a história e a ficção, gêneros hoje diferenciados, que em outro tempo se encontravam integrados nas epopeias e nos mitos, não poderiam existir um sem o outro — dependentes —, são apenas independentes em virtude de que cada um concretiza sua intencionalidade específica por meio de empréstimos essenciais provenientes da intencionalidade comunicativa.

Contudo, o cinema apresenta também uma classificação própria que atende às formas de produção de filmes e ao grau de intenção comunicativa artística. Isto se conhece como gêneros cinematográficos⁸.

⁸De um modo geral, o gênero é uma forma textual de expressão da realidade; sendo a literatura e o teatro as matrizes do cinema. O gênero cinematográfico é uma categoria estilística ou temática na qual são classificados os filmes, baseada nas semelhanças dos elementos narrativos, na abordagem objetiva e

Sendo assim, reconhecem-se os distintos tipos de cinema atrelados à articulação dos gêneros que lhe servem de base:

O cinema comercial. Equivale aos best-sellers da indústria do livro, estas produções oferecem sempre o benefício do interesse econômico como objetivo principal, procurando atingir a audiência e arrecadar bilheteria. Costuma ser acompanhado de grandes deslocamentos de campanhas publicitárias e, em termos artísticos, responde aos padrões tradicionais da decupagem clássica ou pouco inovadora.

Cinema de autor. Este título foi acunhado pelos críticos da revista francesa de cinema *Cahiers du Cinéma* para caracterizar produções nas quais o diretor deixa seu traço autoral em evidência⁹. Fazendo parte de um projeto artístico reconhecível e pessoal, portanto, de uma noção de cinema, de sua estética e de um estilo próprio de narrar. Trata-se dos filmes arte por excelência.

Cinema independente. Refere-se às produções de baixo orçamento, levadas à frente por pequenas produtoras. Funcionam à margem dos grandes conglomerados e consórcios fílmicos tradicionais. Não costuma contratar grandes estrelas e, em muitos casos, serve de debut a criadores e intérpretes¹⁰.

Cinema animado. Designa produções desprovida de atores, baseada no princípio da animação — recurso usado para retratar ou que não é possível ser feito no mundo real — por meio da técnica cinematográfica. Atualmente digital, nelas costumam intervir atores emprestando suas vozes ao relato animado. Na maioria dos casos, dedicadas ao público infantil e juvenil, ainda que isto não seja um traço exclusivo.

Cinema documentário. Chama-se documentário às produções fílmicas que buscam, justamente, registrar a realidade. Documentar, capturar e renunciar à ficção, procurando um olhar mais ou menos objetivo, quase jornalístico. Por isto, não deve ser confundido com a reportagem. Os documentários possuem também um posicionamento próprio em relação ao relato.

subjetiva ou na resposta emocional aos efeitos provocados pela obra, servindo como meio indispensável para a análise da experiência estética cinematográfica.

⁹ *Cahiers du Cinéma* — cadernos de cinema — é uma revista francesa, fundada em 1951 por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze e Joseph-Marie Lo Duca. A antecedeu a *Revue du Cinéma* junto aos membros dos cinemas-clubes parisienses, 'Objectif 49' (Bresson, Cocteau e Alexandre Astruc, entre outros, e o 'Cine-Club du Quartier Latin'.

¹⁰ A A24 Filmes é um exemplo emblemático e recente no cultivo deste tipo de cinema. Fundada por Daniel Katz, David Fenkel e John Hodges, tem-se destacado por sua estratégia de adquirir filmes independentes de baixo custo e alta qualidade, e ofertá-los de maneira inovadora nas redes sociais.

Cinema docuficção. Produções que se desenvolvem num fino e ambíguo limite entre o documentário e a ficção, quase sempre com finalidade humorística ou satírica. Fazem parte deste gênero os falsos documentários e os chamados *mockumentaries*.

Cinema experimental. Nesta categoria incluem-se as produções que tentam ir além dos limites do possível no gênero cinematográfico, ou seja, que tentam encontrar novas formas de expressão com a câmera. Podem ser consideradas como equivalente ao cinema abstrato.

Cinema ambiental. Este tipo de produção é dedicado ao registro da natureza e da vida ecológica com fins preservativos do meio ambiente, pelo qual se constituem em peças de denúncia social ou política. Enfim, podem ser entendidas como formas muito específicas do cinema documentário.

O resultado desta primeira acepção dos gêneros cinematográficos pautada pela experiência estética da produção visa responder à questão a respeito da origem, desenvolvimento e tendências. Este problema teórico dos gêneros aponta de forma persistente à história da crítica literária e cinematográfica. Hoje em dia revitalizada pela máxima de Tzvetan Todorov (2018) que um novo gênero sempre corresponde à performance de um ou vários outros — hibridização dos gêneros — gêneros precedentes, aplicando-se o princípio da interdependência em relação à linguagem no seu caráter gerativo e transformacional¹¹.

O processo cinematográfico é complexo, nele intervêm diferentes instâncias e elementos da linguagem audiovisual que podem ser abordados segundo o papel desempenhado no processo habitual de produção fílmica.

Dispositivo narrativo. É a primeira etapa do processo de produção cinematográfica. Consiste em criar o primeiro elemento: o roteiro ou *storyboard*, o esboço mais ou menos completo da história, detalhando o modo em que será contada e inclusive os tipos de fotografia que se colherão para isto. A partir destes textos preliminares se obtém um roteiro literário — que conta a história — e um roteiro técnico — que detalha como vai ser filmada.

Mise-en-scène¹². O termo em francês significa 'pôr em cena' ou encenação. Jacques Aumont (2008, p. 17) explica a ambiguidade deste conceito de origem teatral, passando a fazer parte do domínio audiovisual após o surgimento do cinema sonoro e

¹¹Uma classificação mais detalhada com a atualização de produções fílmicas recentes pode ser encontrada no *Dicionário Audiovisual* de Droguett e Miranda (2021, p. 222-233).

incidindo diretamente no controle que exerce o diretor de arte sobre o que aparece no quadro fílmico. David Bordwell e Kristin Thompson (2013, p. 205) projetam o conceito à direção da arte cinematográfica, utilizando-o para se referir ao cenário, iluminação, figurino e atuação dos personagens. É técnica que gerencia a disposição de pessoas, lugares e objetos a serem filmados: o espaço cênico.

Casting. Desta forma se designa o processo de seleção do pessoal que trabalhará no filme; ocorre por conta da produção e do diretor que escolherão entre os atores interessados àqueles que são mais adequados para o papel, seja por razões de talento, seja por razões de aparência ou de outra natureza.

Rodagem. É a filmagem propriamente dita do filme de acordo ao estipulado no roteiro. Para que isto aconteça, intervêm diferentes atores no processo:

Direção. O diretor do filme está a cargo de conduzir a equipe para que sua visão particular da história possa ser encenada. É, de certa forma, 'o autor' do filme, e é o responsável de coordenar aspectos técnicos e artísticos dela junto à equipe de profissionais. Note-se que o diretor é um intérprete do roteiro.

Atuação. Os atores são indispensáveis para fazer um bom filme. Deles se espera que conheçam muito bem o roteiro e que encarnem de maneira verossímil seus personagens, prestando a sua imagem e suas vozes para este nobre propósito interpretativo.

Iluminação. Dado que nem sempre se têm as condições climáticas necessárias para filmar adequadamente, existe um intenso labor de iluminação que garante à câmera as luzes necessárias para captar a imagem. Sem esquecer que o cinema é uma forma de fotografia, capaz de mudar o significado visual de um longa-metragem, é um fator expressivo e funcional que ajuda a criar record — gravar — os distintos planos e aumentar a expressão artística da imagem.

A Fotografia. Justamente, cinegrafista e diretores de arte se ocupam de que a imagem capturada cumpra com os requisitos estéticos, narrativos e de qualidade necessários para que, uma vez projetados os fotogramas, tudo saia tal e como o diretor planejou¹³.

¹³ Fotogramas são cada uma das impressões realizadas numa película por meio da entrada de luz a uma câmera, regulada com um obturador. Quando a película é revelada, os fotogramas podem projetar-se sobre o papel para obter assim uma fotografia.

Montagem e Edição. Uma vez finalizada a filmagem, que pode durar dias ou semanas de trabalho intenso e de campo, o resultado costuma ser um conjunto desordenado e volumoso de material filmico, que deve ser organizado e selecionado.

A Montagem. É a ensablagem da película, literalmente: a ordem das cenas de acordo com a lógica narrativa, acrescentando som e outros elementos necessários¹⁴. Montagem ou edição audiovisual é o processo que consiste em escolher, ordenar e unir os distintos fragmentos ou planos a registrar, de acordo com uma ideia ou dinâmica proposta a partir do roteiro, da ideia do diretor e da contribuição do montador.

Em vídeo, a palavra equivale à edição com o fim de assegurar que cada um dos detalhes necessários para uma «encenação» esteja a contento. Para cada cena se realizam várias tomadas diferentes em um filme, por esta razão a montagem constitui um trabalho árduo. Seguindo a trama do roteiro, o montador tem a liberdade para colocar as diferentes tomadas realizadas de uma cena da forma que considere mais apropriada. Assim, este pode utilizar mais ou menos a metragem do filme em cada tomada e decidir como ligar cada cena ou sequência com a seguinte. Por isto, considera-se que a montagem é uma das disciplinas fundamentais na realização de toda e qualquer produção audiovisual.

A Edição. É a intervenção por parte do diretor em dita ordem narrativa, para escolher que tomadas conservar, quais eliminar e de que modo transitar de uma a outra. Nesta etapa tomam-se decisões críticas para a estrutura do relato.

A Pós-produção. Também chamada finalização, é a última etapa de intervenção no filme, no qual se acrescentam mudanças e se levam a cabo modificações, geralmente por meio de programas informáticos. Nesta etapa se incorporam os efeitos especiais, volta-se a gravar o som que falta, entre outros acertos ou ajustes necessários.

Distribuição. Uma vez finalizada a produção do filme, procede-se a sua distribuição em salas de exposição e outros formatos que o aproximam de sua audiência, e que complementam o circuito por meio de sua comercialização. Nisto também tem participação a publicidade e promoção do filme.

Arte, entretenimento, negócio ou espetáculo são algumas das palavras com as quais frequentemente se tenta definir: o que é o Cinema?¹⁵ E, no entanto, a questão não é tão

¹⁴A origem da palavra montagem provém da engenharia e do teatro; designa no seu sentido mais literal o processo de construção de máquinas e navios, assim como a fase preparatória de uma obra cênica. Logo, dito termo é recolhido para se referir à última etapa do processo de realização de um filme.

¹⁵Muito conhecida é a obra de André Bazin ([1958 e 1962] 2018) na qual o autor francês faz a mesma pergunta acima formulada. Bazin foi parte importante da crítica e dos estudos de cinema após a Segunda Guerra Mundial. Além de haver editado os *Cahiers du Cinéma* até os últimos dias, é autor de uma coleção de 4 volumes intitulada: *Qu'est-ce que le Cinéma?*.

simples nem imediata¹⁶. Efetivamente, os distintos modos de entender o meio cinematográfico desde sua aparição em 1895 vêm mudando, condicionados por contextos tecnológicos, econômicos, sociais e culturais radicalmente diversos. É óbvio que o cinema não foi pensado, conceitualizado e vivenciado da mesma maneira na Alemanha dos anos vinte — «expressionismo alemão» do século passado e no Brasil dos anos noventa — «cinema da retomada» —, o que significa que as ideias suscitadas por e sobre o cinema estão historicamente marcadas e cabe compreendê-las como tais.

Portanto, parte-se do princípio científico de que as teorias estão influenciadas por seu contexto de aparição, desenvolvimento e posterior revisão. Produzindo-se assim uma tensão entre um conceito apriorístico e imutável sobre o fenômeno cinematográfico, suas mudanças ao longo da história e as formas de estudar as mudanças tanto nos aspectos relativos à produção quanto à recepção, que para todos os efeitos se materializam nas teorias do cinema.

Deste modo, as teorias do cinema são aqueles meios epistemológicos que permitem compreendê-lo a partir de conceitos e argumentações diversas, formulando questões que afetam o cinema como um fim e como um meio¹⁷. As teorias do cinema elaboram princípios sobre como entender o cinema, não só como o fenômeno em si, mas também como um mediador para se relacionar com o mundo¹⁸.

Teorias não deixam de ser unívocas e passam a entender o cinema como um fato inter, multi e transdisciplinar, convocando distintos posicionamentos que, por não se encarregar de fenômenos pontuais, deixam de ser menos interessantes. À luz destes novos posicionamentos metodológicos que se configuram numa espécie de mosaico com traços

¹⁶ Um exercício interessante para questionar estas fronteiras pode ser colher uma obra determinada e procurar atribuir-lhe essas etiquetas. Por exemplo, o que são os filmes de Denis Villeneuve (2021-2024), autor de *Duna*, Parte 1 e 2? Entretenimento, arte, negócio ou espetáculo? Reduzir a complexidade do fenômeno Villeneuve a debates inócuos sobre se é arte ou negócio ou as duas coisas, às vezes, faz com que se percam questões de fundo sem as quais não se podem entender os filmes e seus canais de circulação — contexto de produção, distribuição e consumo —, incluindo referências à imaginação científica do seu cinema distópico (Sci-fi), ao domínio do humano sobre a Natureza e às relações religião e política que afetam o mundo contemporâneo tratadas pelo diretor canadense.

¹⁷ O cinema tem uma força epistemológica — de produzir conhecimento — enorme, quanto à influência que exerce a intermediação audiovisual na percepção da realidade, uma vez que o conhecimento nasce do contato direto com o mundo, este produz sons e imagens em movimento que provocam a noção de tempo: um tempo real como efeito no espaço virtual projetado na tela.

¹⁸ Esta postura honesta diante do estudo parcial nas ciências naturais, humanas e sociais tem sido reivindicada por numerosos pesquisadores de distintas disciplinas na era pós-moderna da arte cinematográfica. Entre eles, Donna J. Haraway (2009) que advoga pela ideia do cinema ser um testemunho modesto — «modest witness» —; esta figura representa uma aposta metodológica pelo conhecimento parcial e responsável diante do absolutismo epistemológico e a ontologia dialética. Nos estudos sobre cinema este tipo de opção encontra seu eco, sobretudo no vínculo com as novas tecnologias e outras formas de historicidade sobre o passado.

teóricos anteriores — pluralização da teoria do cinema —, sincronizando, sobretudo, com discursos vizinhos (Stam, 2014, p. 359).

Em síntese, a questão do cinema deixa de ser categórica para se converter num contraponto, dando lugar a um conjunto de posturas sobre o qual se constroem especulações sobre o fenômeno audiovisual. Deste modo, as teorias que cada pesquisador adote para se aproximar não só dos filmes, mas às distintas facetas do fenômeno cinematográfico em toda a sua extensão, veicularão uma série de discursos ou pontos de vista concretos. Por isto, resulta, a partir de uma base sólida, saber de que lugar se está falando em cada momento ou, dito de outro modo, que teoria ou metodologia se está conduzindo para falar do cinema.

Só assim, podem-se traçar pontes para uma reflexão comum e superar a especulação sobre qual filme é melhor do que o outro — nunca inocente nem insignificante ideologicamente. Neste sentido, recomenda-se *Lendo as imagens do cinema* de Laurent Jullier e Michel Marie (2009); este livro oferece sete critérios empregados extensamente por espectadores de cinema para localizá-los como fundamentos teóricos de valoração de um filme. Quiçá não seja tão importante decretar o que é um bom filme, porém, o que é uma boa leitura dos diferentes aspectos da produção cinematográfica.

CONTEXTO CINEMATOGRAFICO — PESQUISA, ENSINO, PERFORMANCE

O cinema na sua origem provocou mudanças radicais, permitindo conhecer avanços e conquistas do mundo moderno; por meio dele se teve acesso a novos processos criativos, transformou o uso do tempo livre e impulsionou o desenvolvimento de novas tecnologias digitais em rede. Este meio audiovisual como qualquer outra indústria do âmbito social — produção, distribuição e exibição —, faz parte da história e do progresso civilizatório, entendido na sua relação direta com o «Espírito do Tempo»¹⁹.

Esta noção de «espírito do tempo» e das «representações sociais», acunhadas por Edgar Morin (2018) no seu livro *Cultura de massas no século XX. O Espírito do Tempo*

¹⁹Cabe salientar, na linha que define o cinema como mídia, que Edgar Morin (2014) já havia se posicionado a respeito do cinema na obra *O cinema ou o homem imaginário*. O fundamento desta obra está na união indissolúvel que estabelece o autor francês entre a realidade objetiva e a visão subjetiva. Nesta assimilação prática do conhecimento que faz possível o cinematógrafo, visualizam-se os sonhos da humanidade, projetados, objetivados, industrializados e compartilhados pela contemporaneidade.

permite contextualizar o cinema no espectro das práticas da comunicação social. O primeiro termo designa o clima intelectual, os hábitos de pensamento, ideias, juízos próprios de uma época determinada. É o equivalente ao termo em alemão *Zeitgeist*, experiência de um clima cultural dominante²⁰. Um referente relevante no campo da cultura midiática das últimas décadas.

Segundo Serge Moscovici (2019) no livro *Representações sociais: Investigações em psicologia social*, este tipo de representações constitui modalidades de pensamento prático orientadas à comunicação, à compreensão, domínio do entorno social, material e ideal. Isto é, de algo e de alguém. Neste sentido, é uma interpretação do sujeito inserido num contexto determinado e constitui uma simbolização do objeto representado.

Esta teoria das representações é uma forma de conhecimento social, caracterizada por ser socialmente elaborada e compartilhada; aponta a um fim prático de organização da informação, de domínio do ambiente — como já dito: material, social ou ideal —; e de orientação dos comportamentos e das comunicações. Enfim, dirige-se a estabelecer uma visão da realidade comum a um conjunto social ou cultural dado.

Para efeito dos estudos cinematográficos, as representações sociais emergem como um campo diferenciado da pesquisa ao qual convergem no contexto cultural e histórico das sociedades contemporâneas o «espírito do tempo». Tal relação pode ser abordada considerando a representação como conteúdo do «espírito do tempo», isto é, como um sistema de ideias que orienta as posições do público.

Trata-se de estruturas dinâmicas, pragmáticas e mutantes que operam e circulam nos sistemas de relações e comportamentos que envolvem espectadores, permitindo a estes o conhecimento do mundo, a elaboração de sua experiência e a comunicação que frui na experiência estética da catarse.

O espírito do tempo e as representações sociais diferenciam-se das ideologias, tradições e costumes. Vive-se a era da representação. Indivíduos e grupos sociais criam constantemente representações que constroem o «senso comum», formas de conhecimento que produzem significados e imagens com os quais agem e se comunicam socialmente. Sobre a dinâmica social no contexto da cultura de massas, Moscovici

²⁰ *Zeitgeist* define o pensamento hegeliano, uma era na progressão dialética de uma pessoa ou do mundo inteiro. O conceito está associado à concepção histórica de Hegel ([1807]2014): uma reflexão sistemática sobre o Absoluto, isto é, do Espírito que, por sua vez, é do devir da autoconsciência livre da História Universal e esta, por sua vez, a sucessão no tempo da vida dos Estados.

(ob.cit.) propõe a defesa e ilustração do senso comum, ao qual outorga o estatuto de lugar epistemológico original²¹.

Nele inscrevem-se as representações sociais por meio das quais o cinema adere à historicidade e a sua intervenção no decorrer cronológico do processo civilizatório. Moscovici critica os autores marxistas que emitem um juízo ambíguo sobre o senso comum, considerando-o modificador de uma relação justificada num estado permanente da mente²². Alusão direta ao domínio do capital industrial e ao fetichismo global que mascara os interesses da «sociedade de consumo».

Esta perspectiva aberta de Moscovici permite articular, por meio da reflexão sobre o senso comum, o enfoque do «espírito do tempo» aplicado às representações sociais do cinema no que se refere a fenômenos inscritos num tempo e contexto precisos.

Neste sentido, o cinema precisa ser situado num primeiro momento no cerne contextual tanto da antropologia filosófica quanto da antropologia cultural²³. Ambas se ocupam de estudar o ser humano e sua relação com o mundo. E o cinema é uma manifestação criativa— neste sentido, artística —; dele e para ele, um compêndio de outras artes e outras linguagens.

Situar o cinema no contexto das manifestações artísticas ou no campo da comunicação social requer o uso da noção de convergência²⁴. Cultura de convergência, segundo Luiz Martino Sá (2016, p. 34-39) considera a modificação na forma como os indivíduos se posicionam no processo de comunicação. O ponto chave neste conceito refere-se à ideia de que cada indivíduo tem a capacidade e a autonomia para produzir novas mensagens.

Sendo assim, o cinema é um ponto de síntese que recolhe nas suas imagens a tradição pictórica e plástica do passado; integra a conquista do som por meio do rádio; a

²¹ Reforçando que a epistemologia é a teoria dos fundamentos e métodos do conhecimento científico.

²² *O Capital* de Marx ([1867]2018) exalta o domínio do capital industrial na sociedade burguesa, às vezes, reconhecido como um ponto cego da consciência; outras, negado de forma revolucionária sobre a base do prévio reconhecimento da existência. No primeiro volume da obra se demonstra a vigência do domínio do capital ao mesmo tempo em que se denuncia seu encobrimento, trazendo à tona o tema da psicologia acerca do senso comum, desenvolvido a partir do fetichismo da mercadoria.

²³ A antropologia filosófica procura compreender a natureza dos princípios constitutivos do ser humano no sentido do seu ser, pensar e agir sob uma perspectiva personalista. E, a antropologia cultural pesquisa como as culturas das diferentes sociedades se formam, como seus hábitos e costumes se desenvolvem e como é possível que os valores artísticos, religiosos e até culinários, entre outros, perpetuam-se no tempo.

²⁴ O conceito de cultura de convergência criado por Henry Jenkins (2009) remete a 3 fenômenos diferentemente interligados: o uso complementar de diferentes mídias, a produção cultural participativa e a inteligência coletiva.

iluminação da fotografia; a palavra da literatura e o teatro; o ritmo da música, e expressa, de modo excepcional, a condição humana na sua mais radical originalidade narrativa.

Na sua forma de narrar, de contar histórias, reflete-se a natureza do propriamente humano: do sentir, pensar e agir. Este ser humano é no sentido antropológico: um grande enigma a ser decifrado. Para a ciência uma questão ansiosa de resposta, mas não de qualquer resposta, a de uma que colme a medida dos próprios desejos. Por meio da ação dos personagens, inferem-se a sua personalidade, ideias, valores e preocupações. O cinema, como se de um grande espelho se tratasse, tem feito na sua trajetória histórica que o ser humano olhe a si mesmo e que seja capaz de descobrir o mais nobre e mesquinho de sua própria imagem. Por meio da arte cinematográfica o ser humano tem visto moldada essa imagem de múltiplas formas.

Do mais puro realismo fílmico a mais extrema ficção, o cinema sempre coloca o ser humano como seu principal protagonista. É o meio ideal para ilustrar diversas verdades antropológicas. Na tela se reflete a verdade e a mentira, a autenticidade e o dissimulo enganoso. O cinema serve para a descoberta da pessoa, é inspiração para alcançá-la num passeio pletórico de sensibilidade para uma melhor compreensão do humano.

Nesta perspectiva, a linguagem da imagem e da ação se esculpe como sugere Andre Tarkovski (2002) na sua obra *Esculpir o Tempo*: amor e ódio; felicidade e sofrimento, e tudo o que envolve o conjunto das relações humanas. Nos filmes mais vistos, ou melhor, realizados existem valores que se descobrem ou dos quais se sente falta. O verdadeiro progresso deste meio de comunicação é a capacidade de transmitir conteúdos e de propor modelos de vida. Aqueles que se aproximam do cinema percebem a força derivada dele, haja vista que é capaz de orientar reflexões e comportamentos.

Por fazer parte da cultura de massas, a Sétima Arte, que nasce no contexto da modernidade, converte-se num meio idôneo para conhecer cada vez mais a pessoa, se a escolha feita incide em filmes de qualidade. Estas projeções ajudam a se perguntar sobre o porquê da vida, convivência e morte, que interpelam a reagir, à reflexão pessoal e ao diálogo.

A chave da linguagem cinematográfica para o estudo da pessoa é conseguir que entre a projeção e o espectador haja identificação²⁵. Não de uma visão passivo-receptiva,

²⁵O fenômeno da identificação tem um papel fundamental dentro da experiência cinematográfica. Envolve distintos processos do inconsciente — tratados pela psicanálise — que permitem ao espectador se projetar na tela para experimentar uma experiência estética baseada nas pulsões — tanto escópica (olho) quanto

e sim de uma visão ativo-interpretativa. Disto se desprende a noção de conexão, processo que transcende a identificação primária e secundária proposta por Christian Metz (2001, p. 70) em *O significante imaginário*. Reiterando que a ideia de conexão alude às mudanças no cinema contemporâneo; mudanças que afetam não só a maneira que se fazem os filmes, mas também como o espectador está implicado nelas.

Metz, nesta obra, remete à identificação que acontece num primeiro momento; a modo de espelho cinematográfico, depois refere-se à identificação que acontece num segundo momento com os personagens. Deste modo, interessa a conexão desde uma perspectiva humana, quando entendida como um processo puramente mecânico.

Tradicionalmente, a experiência cinematográfica concebe-se passiva: o espectador se coloca diante da tela onde se projeta um filme no qual não pode intervir; objetivamente falando no que sucede nele; se bem é certo que, quando se assiste a um longa-metragem não se pode fazer muita coisa, a não ser aguçar a atenção. Apesar disto, resulta equivocado pensar que os filmes são entidades isoladas, que todos os processos cognitivos que acontecem em cada espectador são iguais e que, portanto, o filme é igual para todos.

Efetivamente, a experiência cinematográfica muda de um espectador para outro, e difere, em maior ou menor grau, da intenção comunicativa do diretor. Sendo assim, ver um filme não é uma experiência passiva na sua totalidade, já que depende da subjetividade do espectador²⁶.

Para reforçar isto, do ponto de vista do fenômeno cinematográfico, a percepção não acontece de forma passiva, porém requer um processo proativo da pessoa que sintetiza ou constrói a imagem visual. E, é nesta subjetividade que surge a identificação. Nesta questão, Metz (2001) — cujas ideias sobre a identificação cinematográfica alcançam grande acolhida nas teorias do cinema — faz a distinção entre a identificação primária, que se dá quando o espectador se mimetiza com a câmera, fazendo seu esse

invocante (escuta) — afetivas no decorrer de uma peça audiovisual. Trata-se do processo pelo qual o espectador realiza uma espécie de gerenciamento afetivo durante uma projeção cinematográfica, relacionando-se com ela em termos de sensações, emoções e sentimentos, seja com os personagens, com o conteúdo do roteiro ou com os próprios mecanismo de projeção exibição (Droguett e Miranda 2021, p. 180).

²⁶Subjetividade ou subjetivação é o conceito que sintetiza a ideia da natureza ou o mundo e a forma de sentido, dentro do espaço social, estão constituídas essencialmente de opiniões, crenças e saberes do sujeito; assim, estas entidades subjetivas de conhecimento fundamentariam os códigos e usos de sentido na existência. Contrário ao conceito de objetividade que pressupõe o mundo possuir uma constituição própria, mantendo uma margem de sentido e independência frente às valorizações subjetivas.

olhar, como se estivesse diante de um «Espelho», e a identificação secundária que acontece entre o espectador e os personagens do relato ficcional²⁷.

O espelho é o lugar da identificação primária. A identificação com o próprio olhar é secundária em relação ao espelho, isto é, para uma teoria geral das atividades adultas, mas fundadora do cinema e, por conseguinte, primária quando se fala dele. Em relação à identificação com os personagens, incluindo consigo seus diversos níveis, serão identificações cinematográficas secundárias; se escolhidas em bloco para opô-las simplesmente à identificação do espectador com o olhar, seu conjunto constitui, em singular, a identificação cinematográfica secundária (Metz, 2001, p. 70).

Estas ideias surgidas dos estudos sobre psicanálise de Freud e Lacan recolhem de maneira magistral dois processos necessários para entender como acontece a identificação no cinema. Contudo, o que leva ao espectador a querer se identificar com os protagonistas de um filme? Que necessidade tem este de se mimetizar com a câmera para perceber o sofrimento de outros, para viver o sucesso e o fracasso alheio que além do mais é ficção? Freud e Lacan trataram esta necessidade de querer ver e ouvir como exigência de satisfazer duas pulsões perceptivas: uma, a que leva a desejar ver, a pulsão escópica (voyeurismo); e outra, a que leva a desejar ouvir, a pulsão invocante²⁸. Ainda Freud ([1915] 2010a, p. 51-81) utiliza no princípio o termo instinto —*Instinkt*— para denominar a pulsão, mais tarde a chamará de *Trieb*; as diferenças que estabelece entre um e outro são claras. Entende-se por instinto um impulso provocado diante de uma excitação e uma tensão corporal no sentido de objetos específicos. Quando a tensão alcança estes objetos descarrega-se momentaneamente. Em contrapartida, a pulsão, ainda sendo também uma tensão, não tem objetos específicos aos quais tender e, por isso mesmo, nunca fica totalmente satisfeita. No caso do instinto o estímulo é externo, enquanto na pulsão o estímulo provém do interior do organismo. Ao estímulo pulsional se denomina na psicanálise necessidade e sua satisfação implica a diminuição da tensão gerada.

²⁷Para Lacan ([1933-1966] 1998, p. 96-103), o «estágio do espelho» é uma metáfora psicanalítica que descreve um episódio específico no desenvolvimento humano. Quando a criança se apropria de sua imagem especular, ela pode ingressar no Complexo de Édipo e seguir adiante na sua constituição de sujeito. Nesta fase se desenvolveria o «eu» como instância psíquica.

²⁸Freud e Lacan trataram o tema das pulsões perceptivas, ainda que tenha sido este último a contemplar a pulsão invocante com maior profundidade que o primeiro. Lacan ([1964] 1996, p. 165-176) considera que a pulsão invocante era uma das quatro pulsões sexuais: oral, anal, escópica e invocante.

Metz (2001) juntou estas duas pulsões em uma só: a pulsão percipiente²⁹. Segundo estes autores, o desejo de ver e ouvir é algo presente na psique de toda pessoa. De qualquer forma, o processo de identificação com os personagens responde unicamente a uma pulsão percipiente. Deve mediar algo mais para gerar interesse em personagens fictícios. Se bem, é certo, que as questões psicanalíticas formuladas por Freud e Lacan estão presentes, não são suficientes para entender a experiência cinematográfica.

Quiçá porque à pulsão percipiente que leva o espectador a se identificar de maneira primária e secundária tenha que se somar a outras pulsões: cognitiva e empática. A pulsão cognitiva envolve outra série de pulsões, como o desejo de analisar, de deduzir, de compreender, de saber e aprender. Em si, satisfariam necessidades intelectuais relacionadas com o social, o ego e a autorrealização. A este respeito, Abraham Maslow (2008, p. 33-38), na sua obra *Motivação e personalidade*, analisa distintas categorias das necessidades humanas que ampliam o espectro das pulsões, tendo em conta as necessidades de tipo cognitivo. Estas, segundo o psicólogo estadunidense, estão associadas ao desejo de conhecer, que possui a maioria das pessoas; como resolver mistérios, ser curioso e pesquisar atividades diversas, destacando que este tipo de necessidades está ligado às necessidades fisiológicas, de segurança, amor, estima e autorrealização.

Outra pulsão destacada é a que surge como produto dos «neurônios espelho», trata-se da pulsão empática³⁰. Estudos sobre empatia parecem indicar que, de maneira autônoma, os neurônios espelho replicam em nível emocional o que sente o outro. A empatia, biologicamente identifica a cada sujeito com as experiências emotivas dos demais, e parece ser um dos processos necessários para possibilitar a conduta gregária. É evidente que, neste sentido, um dos motivos que leva o espectador ao cinema é a vontade de sentir, de se identificar com os personagens, de sofrer suas tragédias, de rir com situações cômicas, de se enfrentar a seus medos, de viver seu valor e de superar as suas misérias. E, certamente, este processo empático não só tem a ver com o que acontece na tela, porém com o público em geral.

²⁹O termo percipiente é frequentemente utilizado no campo da filosofia e da psicologia para designar o sujeito que percebe ou experimenta algo. Refere-se àquele que está consciente de suas percepções sensoriais e interpretações cognitivas.

³⁰O «neurônio espelho», é a descoberta mais importante das neurociências nas últimas décadas, está ligado à visão e ao movimento. Permite a aprendizagem por imitação, já que é acionado quando é necessário observar e reproduzir o comportamento de outros seres da mesma espécie (Lameira, Gawryszewski e Pereira, 2006).

O desejo de sentir: a pulsão empática se somaria à pulsão percipiente. Esta última joga um papel fundamental em todo tipo de identificação, embora, para que se dê a identificação secundária, o espectador deve desejar também sentir pelo outro. Filmes em primeira pessoa seriam uma exceção ao conjugar a identificação primária — o olhar do personagem/espectador — e a identificação secundária — o personagem de ficção que se supera. Talvez, com os avanços tecnológicos se possa superar esta hibridização entre o protagonista fictício e o espectador, integrando totalmente o espectador ao filme. Ainda que, uma vez conseguido isto, desapareceria qualquer tipo de identificação para dar lugar a um protagonismo absoluto do espectador. Seguiria existindo, assim, a identificação secundária com o resto dos personagens.

Pode-se deduzir disto que, ao se falar de pulsões, também caberia fazer o mesmo com as paixões. Todavia, a paixão difere da pulsão. Esta se refere a uma necessidade básica, que precisa ser satisfeita por meio da catarse³¹. A paixão transcende a necessidade básica além da catarse para ser cultivada e compartilhada numa comunidade de saber, como é a paixão pela música, o cinema mudo ou a arte abstrata. Obviamente, deve-se levar em consideração a paixão pelo cinema como uma outra forma a mais de conexão. No cinema, tudo está ligado ao humano. O cinema é reflexo da humanidade, entretanto, participa de sua configuração. O espectador não é o mesmo quando entra e quando sai de uma sala de projeção ou onde se encontre. Enquanto assiste a um filme, o espectador vive sua vida e a de seus personagens. A magia do cinema é esta: permite viver uma vida dupla. Ainda assim, em torno do filme não só existe um tipo de conexão: ele próprio é produto de um grupo, de uma equipe, integrado por pessoas entre as quais haveria uma certa hierarquia — haveria um ou mais autores que, provavelmente, exercerão uma influência maior que o resto — porém, todos, de um modo ou de outro, se influenciarão entre si ao mesmo tempo que manterão interconexões com seu mundo, com o contexto social no qual se desenvolvem suas existências.

Nas representações cinematográficas encontra-se a manifestação do espírito humano. Qualquer outro olhar: artístico, estético, ético ou moral são óticas verdadeiras e necessárias. Por isso, toda aproximação antropológica do cinema precisa ser integral e

³¹Isto é, a satisfação de um desejo que responde a uma necessidade básica que se dá num momento determinado. Por exemplo, o desejo de ver que corresponde à pulsão escópica (voyeurismo), que se satisfaz graças ao visionado de um filme. Parafraseando Freud, acerca do destino das pulsões: pode-se dizer que a pulsão se satisfaz graças à catarse que atenua a tensão que ela mesma gera.

integrada capaz de envolver todas as demais; é este olhar que permite entender o sentido e alcance de um filme.

O caráter performático das teorias cinematográficas encontra em Gilles Deleuze (2018ab) uma baliza: a transformação ocorrida na passagem do cinema moderno para o pós-moderno. Deleuze afirma novas possibilidades para o pensamento desta mídia audiovisual. Para isto se serve da alternativa que oferece o cinema pós-moderno em relação com as formas clássicas do relato moderno, tentando encontrar novas formas nas suas imagens que desafiem o pensamento diante do imperativo de se diferenciar da tradição moderna.

O contexto histórico que Deleuze desenvolve em ambas as obras se situa na primeira metade do século 20. A imagem-movimento haveria mostrado seu lado mais obscuro na filmografia que fazia apologia ao nazismo. Nela se representava as massas — espectadores —, que desenvolviam o papel de autômatos, e um líder que era representado como o grande guru espiritual.

Após a Segunda Guerra Mundial precisava-se vencer o nazismo também na tela. Efetivou-se mudando de forma drástica o papel do observador. Devia-se acreditar em novas associações, em outras formas de ver o mundo. Para isto, precisava-se renunciar à imagem-movimento e criar uma ruptura no vínculo entre ambas: a imagem e o movimento. Esperava-se, assim, libertar outras potências que também podia oferecer o cinema.

Neste novo cinema o poder inverte seus procedimentos. Já não se encarna num chefe único e misterioso, dotado de um poder espiritual para guiar as massas, mas que estava distribuído numa rede de informação. Nestes filmes, havia uma série de sujeitos que decidiam e gerenciavam seu poder por meio de determinadas encruzilhadas. Eram novos autômatos que iam povoar o cinema, por exemplo: Hall — o grande computador — de Stanley Kubrick em *2001 — Uma Odisseia no Espaço*.

Para criar este novo cinema, além do espaço encobrir suas direções e orientações, perdeu-se qualquer primazia com o eixo vertical. Todavia, a grande diferença deste cinema é a imagem-tempo, diferentemente da imagem-movimento. Agora, o automatismo espiritual e psicológico não depende da tecnologia, mas de uma estética³².

³²Estética é a primeira ciência normativa que tem para Peirce (CP. [1931-1958]) um especial caráter de primeiridade. Seu campo corresponde ao dos «sentimentos deliberados» e o «daquelas coisas cujo fim é encarnar qualidades de sentimentos» (CP 5.129, 1903). Ocupa-se justamente de assinalar qual é o *summum bonum* que há de servir como fim as outras ciências normativas — a ética e a lógica — e de dizer o que é

Trata-se da confluência de movimentos que têm em comum a rejeição da razão, negando-se à possibilidade do conhecimento total e objetivo. Para a pós-modernidade, a única verdade possível é a subjetivação. Cineastas ingleses e norte-americanos foram pioneiros ao rodar filmes pós-modernos, após os apocalípticos dos anos setenta e com a instauração da violência e conteúdos conservadores na tela, a sedução com a lisura da imagem, ritmos de montagem e agressividade na cor se anuncia uma nova relação entre o cinema e seu público (Droguett e Miranda, 2021, p. 237-262).

Uma época marcada pelas grandes ideias da modernidade segue outra de descrédito e autoironia, negando-se deliberadamente a não criar. O cinema pós-moderno, partindo do primitivo pós-modernismo de Stephen Fry — ator, roteirista e comediante britânico — ou Lyotard, de claras raízes filmicas na *Nouvelle Vague* francesa, busca explorar e provocar emoções, temas, situações e caracteres, indo além do convencional do retrato tradicional do personagem e da lógica na estrutura tempo e espaço narrativo.

A pós-modernidade no cinema constitui uma sensibilidade ambígua, em todo momento trabalha uma dupla linguagem, dirigindo-se ao espectador apelando a visões antagônicas; o código resultante pode ser formal e narrativamente um, embora se trate da aparência que encobre e deixa transluzir as ideias contrárias. A apoteose de simulação lúdica, com que a pós-modernidade traça a crise da modernidade cínica e ateia, não alcança remodelar a ferida das escrituras modernas. Sua invocação para preencher o vazio pela via do esquecimento está condenada a uma vitória cética: entreter e aliviar enquanto dura o espetáculo sem transcender.

O cinema pós-moderno é derivado das ideias próprias do paradigma de ruptura, enunciando a morte do sujeito e uma imagem pessimista da realidade. Vários exemplos têm passado à história como clássicos pré-fabricados. Há outros que se regozijam na autocomplacência e por meio da intertextualidade conseguem permeabilidade das narrativas, gêneros e protagonismos, produzindo um quebra-cabeça sem sentido que busca apenas sucesso de bilheteria.

Não se pode negar à intertextualidade o dom de sonhar ainda que acordado, porque essa visita ao passado é sempre um estímulo que cruza limites e não é só um gesto estético, mas que retoma gêneros na sua integridade; filmes, formatos, personagens e narrativas que se reciclam no remake de estilos e contextos, inclusive de outras artes. De qualquer forma, isto nem sempre resulta em uma obra de arte ou em um ensaio-artístico, porém em

o admirável per se, aquilo que é admirável sem nenhuma razão de sê-lo além de seu próprio caráter inerente (CP 1.612, 1903), sem nenhuma razão ulterior.

elementos díspares que extraem a alma do cinema, exaurindo seu real efeito, para apelar ao sentimentalismo do espectador com lembranças de qualquer índole.

Desse contexto surgiram diferentes estilos cinematográficos motivados pelo desencanto produzido pelos movimentos sociais e políticos de outrora, dando lugar ao surgimento do «cinema independente», ao qual se incorporam autores aqui citados. Convergem novas visões e formas expressivas de representação, formas fluídas e interativas³³. Conducentes ao fronteiro, a favor da tolerância e da diversidade cultural. Justamente por isto, trata-se da conjunção dos movimentos artísticos que têm em comum a rejeição à razão, negando-se à possibilidade de um conhecimento mecânico, absoluto e objetivo.

Como se pode constatar, para a pós-modernidade a única verdade possível neste cenário é a subjetivação. Isso que o cinema faz, partindo do enunciado de Lyotard e das claras raízes filmicas da *Nouvelle Vague* francesa, busca-se explorar e excitar emoções, temas, situações, caracteres, indo além do convencional protagonismo e da lógica estrutural do tempo e espaço narrativo.

Pós-modernidade, desta forma, refere-se tanto ao processo de transformação — ou performance — cultural da modernidade a partir da década de 1970, e especialmente de 1980, quanto aos diferentes movimentos culturais, filosóficos e artísticos desse período que questionam os paradigmas da modernidade, assim como a sua vigência universal e atemporal. Os anos de 1970 até 1990 foram décadas que consagraram o triunfo do capitalismo e a sociedade do bem-estar: a queda do muro de Berlim, a mercantilização da informação, a nova ordem de vida, isto é, o triunfo da «sociedade de consumo» nas sociedades pós-industriais. Para alguns autores, a pós-modernidade não é exatamente uma crítica à modernidade, mas um questionamento do caráter absoluto de certos valores, como a noção de verdade e razão, a ênfase do social sobre o individual.

O aparecimento das novas tecnologias, especialmente da comunicação, configuraria um novo cenário: o triunfo da cultura de consumo e a cultura de massas — acunhada na Indústria Cultural. É esse o cumprimento de uma promessa moderna? A desintegração dos valores, a perda da fé na transcendência dos grandes relatos históricos

³³Cinema independente ou indie faz referência a todos aqueles filmes que se realizam, ou que têm sido realizados, à margem dos circuitos comerciais e de produção habitual — Hollywood (Indústria Cultural Cinematográfica). Na atualidade, esta denominação alcança uma nova generalização, perdendo seu valor inicial, e as novas tecnologias digitais e os sistemas de edição pelo computador têm contribuído a que este tipo de filmes seja ainda mais fácil de realizar do que na época analógica.

e a inquietação gerada pelo cansaço diante de uma cultura absolutamente mercantilizada e mecanizada constituiria, assim, a condição pós-moderna.

As características deixadas para trás da modernidade são a crise do pensamento metafísico moderno; dos metarrelatos ou grandes narrativas; do reconhecimento dos modos de saber; da linearidade histórica e da relativização do progresso; da reflexão sobre o contexto histórico e da viabilização das responsabilidades; da promoção da diferenciação subjetiva e da diversidade³⁴.

Outro referencial, já no plano mais subjetivo, estabelece-se na obra de referência moderna *O mundo como vontade e representação* de Arthur Schopenhauer (2021). Nela, a arte é a representação do mundo, cópia das ideias que objetivam a realidade. Um dos elementos prefigurados na obra deste pensador que transcende é a música. A trilha sonora da *mise-en-scène* aqui cobra intensidade expressiva.

A trilha sonora no cinema é um exercício oculto da metafísica por parte do espírito que não sabe o que está pensando. O filósofo alemão descreveu a realidade como ficção: o que vemos não é verdadeiro, porém uma representação orquestrada pela vontade.

Traçou-se até este momento um panorama contextual da invenção cinematográfica que nasce moderna e se faz pós-moderna graças à performance artística desta mídia audiovisual. Nesta linha, o cinema surgiu como reprodução fiel da realidade que se colocava diante de grandes objetivos: educar, entreter. Entretanto, aos poucos anos de vida, descobriu-se o potencial significativo em torno da imagem. Uma vez que com o som nasceu a linguagem especificamente audiovisual.

Projetos audiovisuais permitem a interação de três elementos: docência, pesquisa e difusão da cultura a serviço da sociedade, por meio de um trabalho de colaboração que consiste no intercâmbio de saberes ajudando à compreensão inter, multi e transdisciplinar do cinema no seu entorno e complexidade.

Por isso, entender o processo de produção de um filme significa conhecer o meio na sua linguagem. Realizar um filme supõe assumir decisões tanto em nível artístico — subjetivo — quanto produtivo — objetivo —, nisto se compromete a dimensão social, já que sua atividade está dentro de um âmbito cultural do qual recebe influências notáveis e que lhe confere especial contribuição.

³⁴ A diversidade humana é a variedade de características pessoais específicas que fazem de cada ser humano único e diferente dos demais. Estas qualidades distintivas de cada pessoa configuram também a pluralidade de identidades que enriquece as sociedades.

A produção cinematográfica é um treinamento baseado na parte tecnológica, isto é, tanto da técnica quanto da ciência permitem entender a natureza do cinema, de tal maneira que o aprendiz tem um encontro com o panorama geral do meio audiovisual através das teorias, adquirindo estratégias no uso das tecnologias digitais. Como parte do sistema educativo a formação integra uma visão global do contexto cinematográfico para reconhecer, avaliar e interpretar todo tipo de mensagem fílmica, sem importar o país de origem, estilo ou época em que tenham sido produzidos.

Todo e qualquer sistema educativo promove o desenvolvimento da pesquisa. E o cinema é um meio que permite sua análise sob metodologias de caráter antropológico, semiótico, textual, sociológico, psicanalítico, entre outros; o único é colocar em prática as capacidades analíticas dos estudantes.

A pesquisa tem que promover o espírito crítico da discussão de teorias e metodologias, assim como a avaliação dos sistemas da própria indústria cinematográfica e os interesses do mercado profissional. O campo de pesquisa no cinema está sendo desenvolvido em quase todas as áreas do conhecimento, eo interesse pela pesquisa em cinema pode ser observado no design ou malha curricular.

Resulta importante destacar que, atualmente, a inclinação pelo cinema pode ser advertida no aumento dos estudos cinematográficos na pós-graduação, e também pela necessidade de conseguir profissionalizar a pesquisa, dando prioridade à formação de pesquisadores em cinema, integrados ao campo da estética, recepção, estudos culturais, entre outros. A incorporação dos resultados de pesquisa cinematográfica é hoje compartilhada por diversas instituições que agem em projetos ligados à exploração de recursos e estratégias em sala de aula, iniciação científica, intercâmbio e ciclos temáticos sob a visão inter, multi e transdisciplinar.

Deste modo, alguns centros de formação universitária estão procurando concentrar acervos cinematográficos dispersos, logrando assim contar com o material que promova o progresso da pesquisa e cujos resultados possam se apresentar em revistas especializadas de caráter institucional.

PELA FORMAÇÃO ESTÉTICA DA ARTE CINEMATOGRAFICA

Este dossiê até aqui desenhou um trajetória sobre as teorias relativas à produção e contextualização necessárias para entender o cinema como arte, conhecimento e entretenimento. O fim era situá-lo no âmbito acadêmico da pesquisa, do ensino e da

formação universitária. Todavia, existe um espaço da manifestação por meio do qual se interpreta o Real na atualidade como fenômeno; daquilo que tem presença e existência própria: cabe à arte ou à Sétima das Belas Artes dar conta dessa vontade de representação inusitada da Natureza ou da Coisa em si, referente do desejo³⁵. Nela se molda ou esculpe, parafraseando Tarkovski, o imaginário com recursos sonoros, visuais e verbais.

Sobre o registro simbólico da linguagem cinematográfica construída sobre a dialética dos significantes, que permitem ao ser humano se articular socialmente, destaca-se a dobradiça sujeito-sociedade no qual aparecem as normas para o convívio, valorizações ideológicas, formações do desejo, identidades e identificações.

Nesta perspectiva, um projeto educativo ligado à arte cinematográfica insere-se no arco pulsional do audiovisual: a respeito da pulsão escópica e invocante na reconstrução da cadeia de significantes imaginários presentes tanto no dispositivo narrativo quanto na *mise-en-scène*. O imaginário funda-se no pensar com imagens, o modo mais original de toda e qualquer representação. Na concepção freudiana, a percepção deixa vestígios ou marcas psíquicas no inconsciente. É como afirma Jacques Rancière (2009 p. 17-23): «o inconsciente estético».

O esforço pedagógico de Rancière consiste em princípio em redesenhar a paisagem epistêmica — disse-se da verdade, ou bem de alguma característica de uma crença (teoria, conjunto de preposições) que conduzem à verdade — e conceitual elaborada anteriormente, ao serviço de uma nova demonstração, e logo retomar a genealogia da estética de: Baumgarten, Kant, os idealistas pós-kantianos, Schelling, Schelegel e, sobretudo, Hegel que considera a estética um termo inapropriado³⁶.

Rancière faz o caminho inverso e tira da estética o ranço linguístico no qual é bastardo, para lhe dar o seu sentido original de um regime de pensamento da arte³⁷. Este é, segundo o filósofo francês, o lugar onde se constitui a ideia específica do pensamento: o saber de um pensamento do que não se pensa, um modo inconsciente do pensamento

³⁵ O Real entendido numa perspectiva pós-moderna nega ou rejeita tanto o registro imaginário quanto o simbólico na perspectiva estruturalista. É o não representável, sem confundi-lo com a realidade que pertence à ordem causal e não ficcional da linguagem simbólica, representa fenomenologicamente o não-fundamento imanente do signifiante. Nisto reside o paradoxo da arte: este não-conceito que opera na ficção como puro efeito, insiste, persiste e resiste à dimensão eterna da falta: o desejo, e à constituição simbólico-imaginária do cinema em cujo eixo reside a esperança imanente do «arriscar o impossível».

³⁶ Hegel, segundo Rancière (ob.cit.) retoma o conceito de estética só porque este tem recebido o direito de cidadania na linguagem comum.

³⁷ Na contramão do pensador alemão, Rancière reivindica o caráter bastardo da linguagem atribuído por Hegel à estética, no sentido de degenerar a origem ou natureza da arte.

do qual as obras de arte e a literatura são o lugar privilegiado do efetivo: dos efeitos do Real.

Infere-se um significante novo, homônimo à estética que enuncia Rancière como um novo saber do pensamento inconsciente, e que beneficia, certamente, a antecipação retroativa segundo Freud. Como a teoria freudiana vai reencontrar à frente condições de possibilidade e sua ancoragem nas configurações já existentes da estética como pensamento inconsciente em Lacan. Este regime estético da arte, definido essencialmente a partir dos filósofos romântico-idealistas alemães, reúne aquilo que a ciência dos escritores, sobretudo franceses, definia produzindo um novo paradigma anterior às Belas-letras ou do regime de representação.

Esta grande e silenciosa revolução estética franco-alemã — filosófica literária — ao redor dos séculos 18 e 19, antecipa e condiciona não só as revoluções do pensamento do século 19, mas também a psicanálise e o marxismo. Porém, igualmente as revoluções literárias do século 19 — Balzac, Flaubert — ou da virada do século 19 e do 20 — Zola, Mallarmé, Proust. Efetivamente, a revolução estética que para Rancière é a do inconsciente, fundada sobre a lógica da identidade dos contrários, é uma revolução em duas fases da encenação ficcional: a própria revolução estética e a do destino do inconsciente estético.

Para isto, Rancière (ob., cit., p.25-32) no terreno original romântico-idealista do pensamento estético, convoca Freud duas vezes sobre o terreno do seu regime estético. Uma primeira vez, para que Freud defenda suas pretensões da universalidade do esquema edipiano enquanto revelação do saber. A respeito desta universalidade se reforçam três coisas: uma tendência geral do psiquismo humano, um material ficcional determinado e um esquema dramático formulado como exemplar.

Uma segunda vez, Rancière faz com que Freud ostente o papel do ator do seu próprio drama, provendo um novo escrito e a partir do qual defende ardentemente sua concepção do inconsciente edipiano e a interpretação da arte que lhe corresponde, diferentemente da inspirada por Schopenhauer e Nietzsche.

A revolução estética representa assim a revolução psicanalítica, mostrando como a ordem da representação, que implica uma certa ordem de relações entre o «dizível» e o «visível» — pulsão invocante e escópica, respectivamente —, e as relações entre o saber e a ação, apoiadas em Aristóteles, faz do Édipo de Sófocles um sujeito impossível para

Corneille e Voltaire, e exigia correções consideráveis do original³⁸. Rancière deduz a historicidade radical da psicanálise, enraizada na revolução estética, e logo a ilegitimidade das pretensões freudianas de universalidade do esquema epistêmico edipiano, e com isto invalidar ou confirmar a universalidade da tendência do psiquismo humano e seu conteúdo incestuoso-parricida³⁹. Por outro lado, sublinha a permanência do esquema de Sófocles da doença do saber, com o qual Freud renova, depois de Hölderlin, Hegel e Nietzsche, uma relação permanente entre *o logos* — pensamento — e *o pathos* — loucura —, presente nos alicerces gregos do pensamento filosófico ocidental.

Um estado da arte sobre a experiência cinematográfica, seja no plano objetivo da produção, seja no plano subjetivo dos efeitos, contextualiza-se assim na pós-modernidade, sobretudo na matriz econômica do capitalismo liberal ou global. Gerando um questionamento chave a respeito da realidade social quando se trata da perspectiva cartesiana. Por esta razão, interpela-se a pesquisar sobre a natureza da proibição que oferece o capitalismo contemporâneo que vai da ideologia dominante até a crítica da subjetividade ancorada nos estudos de cinema.

A inexplicável conexão entre o divino ou eterno e a realidade humana imediata, vivenciada na ordem do Real, caracteriza o «Espírito do Tempo» como algo inseparável das experiências físicas mais íntimas do corpo das suas dimensões transcendentais. Consideram-se aqui as fontes da pesquisa já descritas: o idealismo alemão e a psicanálise. O tema central que justifica a relação com a experiência estética da arte, para efeitos deste estudo, concentra-se na falta: um excesso na ordem do ser⁴⁰.

No idealismo alemão refere-se à loucura inerente ao cogito cartesiano e à subjetividade como tal, que lhes é constitutiva. Para Kant é a dimensão do «mal

³⁸ O sujeito impossível de ambos os autores citados, torna-se impossível não pelo conteúdo incestuoso-parricida, porém por causa dessa loucura do saber que é Édipo e pela maneira como seu segredo é revelado. Os clássicos franceses se submetiam, efetivamente, ao modelo aristotélico de ficção — da mesma forma que o faz a decupagem clássica do cinema — concebido como disposição das ações que faz o saber vir da engenhosa máquina da peripécia e do reconhecimento.

³⁹ Vale lembrar, a propósito do impasse acima citado, o surgimento da esquizoanálise na obra *O anti-Édipo* de Deleuze e Guattari (2011), que sustenta ampla e irrestritamente a reedição do Complexo de Édipo, uma vez que a relação sujeito-objeto-sujeito se dá na atualidade na base do progresso social que o capitalismo tem propiciado; também a obra reivindica a filosofia como a arte de formar, inventar, fabricar conceitos. Enquanto a arte cria perceptos e afetos na ordem dos efeitos emocionais, cognitivos e comportamentais.

⁴⁰ O idealismo alemão é uma teoria filosófica que defende que as ideias existem além daquele que as pensa. Para o sujeito pensante — a razão humana ou a consciência — seja capaz de conhecer seu objeto — o mundo — deve existir, em algum sentido, uma identidade de pensamento e de ser. Para Freud, a Coisa à qual se faz alusão no texto é o Bem Supremo, algo inalcançável, inefável, fora do limite de todo pensamento. Lacan logo dirá que quando o ser humano se aproxima demais da Coisa, em lugar do bem, surge o mal, já que o Bem supremo é por definição psicanalítica: inalcançável, da ordem do Real.

diabólico», enquanto para Schelling e Hegel é «a noite do sujeito» e «a noite do mundo», respectivamente⁴¹. A ideia é que em cada um destes casos se enfatiza cada vez mais a negatividade como aflição fundamental, transtorno inevitável também constitutivo do ser. Slavoj Žižek (2016) em *O Sujeito Incômodo*: o centro ausente da ontologia política interpreta que o idealismo alemão consegue se deslocar de sua habitual oposição entre a ideia de um sujeito selvagem, pré-humano e o universo simbólico da subjetividade humana, civilizada. Esta última identificada na tradição ilustrada como a Luz da Razão e que exerce um domínio último, ou pacificação sobre o primeiro.

O que sugere o filósofo esloveno a respeito da subjetividade é que esta emerge num trânsito através da loucura; como uma tentativa de impor uma integridade simbólica contra a natureza sempre presente da desintegração e negatividade⁴². Na psicanálise, esta subjetividade deslocada é explorada na concepção freudiana e na releitura lacaniana da pulsão de morte. Resultado da brecha na ordem do ser: salientando simultaneamente a autonomia radical do sujeito que constantemente sabota ou esmaga o marco simbólico da subjetivação⁴³.

Žižek (2012) na obra *O Amor impiedoso* (ou: Sobre a crença) explora a categoria da morte em Freud. Não se trata de um cancelamento, porém refere-se à dimensão — imortal — na subjetividade que persiste além da mera existência ou da vida biológica. A vida humana não é simplesmente ou puramente vida, sempre é sustentada por um excesso de vida. E tal excesso de vida é a pulsão de morte. No contexto desta última, Freud e, especialmente Lacan, identificam a motivação humana em relação ao *jouissance*, ou seja, à compulsão básica de gozar⁴⁴. Nisto reside a experiência estética cinematográfica induzindo do prazer ao gozo estético, guiada pela pulsão audiovisual: escópica e invocante na reconstrução da trama. Deste modo, a pulsão adere a determinados objetos

⁴¹ Vem à tona mais uma vez a ideia de Schopenhauer (2021) de que a vontade é o motivo subjacente à ação humana. A vontade é sempre de viver, algo equiparável à pulsão erótica, portanto, uma vontade ou mal diabólico apresenta-se na ordem do real: a pulsão de morte relativa à questão moral em Immanuel Kant ([1797] 2019).

⁴² No decorrer da pesquisa sobre cinema, sugere-se a ideia de enxugar como atitude eloquente da produção cinematográfica na sua tentativa de dar conta do Real. Num sentido quântico de suas refrações, o Real se desdobra também como efeito do Imaginário e do Simbólico, no sentido de enxugar, desintegrar e negar os determinismos da realidade causal: tempo, espaço.

⁴³ Subjetivação é o processo de se tornar sujeito, o termo está ancorado nas diferentes perspectivas das ciências humanas e sociais: subjetivação é, portanto, o ato de produzir subjetividade, trabalho fundamental da direção de arte no cinema.

⁴⁴ O gozo estético no cinema procura recriar no espaço entre o enquadramento e o espectador o jogo de luz e opacidade, de ambiguidade, e de precisão que indica tanto o olhar quanto a escuta com o fim de alcançar a satisfação consumada e assim fechar a brecha ou «ferida» aberta no processo de identificação cinematográfica.

excessos — a experiência ideal, o estilo de vida, a posse, entre outros —, que na teoria de Lacan recebem o nome de «objeto pequeno a», conceito fundamental que desempenha um papel crucial na estruturação da subjetividade e do desejo humano⁴⁵.

Em *Arriscar o impossível*, Žižek (2006, p. 11) ilustra o objeto a, causa do desejo como um objeto pulsional que tende a um ponto evasivo de consumação. Segundo o autor lacaniano, pode ser bastante incidental em relação ao objeto mesmo — matéria de conhecimento e sensibilidade por parte do sujeito, inclusive ele mesmo —, revestindo-o de autoridade diante do desejo de possuí-lo de forma incondicional; todavia, esclarece-se que a pensar da promessa de cumprimento, nunca possam satisfazer plenamente ao sujeito. Os objetos a existem num estado permanente de deslocamento e estão sempre num outro lugar. O objeto a — que salienta o significante imaginário de Metz — é algo cuja autenticidade não pode ser representada ou materializada, e que não é mais do que um reflexo da pulsão escópica ou invocante a ser completado no circuito rompido — ou interrompido — do gozo estético e alcançar a reconciliação com o desejo, algo impossível de acontecer a não ser na ficção⁴⁶.

Portanto, a formação estética para o cinema pode ser situada no âmago da dimensão eterna do excesso-resistência, provocando aquilo que Louis Althusser (2013, p. 105-143) chama de «interpelação». Quer dizer, uma representação da relação imaginária entre os indivíduos e suas condições reais de existência. Neste sentido, o sujeito é um vazio constitutivo que impulsiona a subjetivação, mas que em primeira e última instância não pode ser preenchido por ela. É simultaneamente a falta — Desejo — e o resto, em todas as formas de subjetivação: um sujeito barrado na cadeia significante e na medida em que é associado à negatividade radical da pulsão de morte, também reflete a tensão identificada pelo idealismo alemão⁴⁷.

Por meio deste excesso-resistência à subjetivação e à pulsão com o intuito de resolver questões impossíveis sobre identidade, destino e imortalidade, entre outras, o ser humano se abre de forma essencial ao «gozo estético», possibilidade de desenvolver

⁴⁵Os exemplos de objeto a, citados por Žižek são a virgindade, no caso de *Esse obscuro objeto do desejo*, de Luis Buñuel, ou em *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino, a mala que deve ser recuperada por Vincent e Jules.

⁴⁶ Denomina-se ficção à simulação da realidade que realiza a obra cinematográfica quando apresenta um mundo imaginário narrado para atingir o espectador. A ficção sempre exige um certo grau de discurso e por isto está ligada à narrativa.

⁴⁷Lacan, no Seminário, Livro 10, ([1962-1963] 2005) fala do objeto a como um resto que fica do encontro do sujeito com outro na constituição subjetiva há um encontro do sujeito com o significante, e disso fica um resto. É um resto de sentido do qual vale a pena gozar.

novas formas de subjetivação através da ficção⁴⁸. O sujeito é a condição transcendente da possibilidade e impossibilidade do cinema ser a forma de subjetivação mais contingente. Por esta razão, o gozo estético está além do imaginário e simbólico, fugindo às palavras — o inefável — e à lógica racional —, é imersivo nas profundezas do ser, nas quais as normas sociais perdem vigência.

Enfrentado a incapacidade de representar ou resolver a brecha entre a subjetivação, e aquilo que constantemente o desborda, a pulsão de morte e suas formas características de animosidade, impulso e desejo, impõem-se numa experiência estética da arte no cinema, as dimensões do Real.

Percorrendo o vasto campo da pulsão de morte e os aspectos da negatividade inerentes ao ser na atualidade, o último Lacan formula a concepção genérica do Real; sob a liderança de Jacques-Alain Miller (2014), o conceito do Real tem estado no epicentro da nova escola de psicanálise de Paris, da qual Žižek faz parte. Identifica-se o Real em relação com os outros dois registros: o imaginário e o simbólico, os três juntos constituem a estrutura triádica do ser⁴⁹. O que se designa com o nome de realidade está articulado por meio da significação — o simbólico — e o esquema característico das imagens — o imaginário.

Logo, tanto o simbólico quanto o imaginário funcionam dentro da ordem da significação e sentido. Contudo, o imaginário pode ser considerado um caso especial de significação; o que o diferencia é que, enquanto o simbólico em princípio não tem limites, o imaginário tende a domesticar esta abertura por meio da imposição de uma paisagem fantasmagórica, típica de cada indivíduo⁵⁰. Dito de outra forma, o imaginário segura o simbólico ao redor de determinados fantasmas fundamentais. Esta dimensão fantasmático-imaginária é concentrada nestes pontos nodais que geram a expectativa no sujeito de ser levado totalmente a sério com respeito à narração mítica de quem é realmente.

Diante deste estado artificial-imaginário, o espectador se sente próximo da realidade das imagens que o cinema oferece. Sente-se parte delas, deste modo, o

⁴⁸ O gozo em Lacan ([1962-1963] 2005) refere-se a uma experiência intensa que vai além do simples prazer. É o momento que, neste caso, o espectador se entrega incondicionalmente a uma satisfação profunda.

⁴⁹ A teoria do Imaginário está associada diretamente à relação do cinema com a figura do espectador. Isto é, a imagem e o imaginário são parte da mesma natureza psíquica, assim, as formações imaginárias do sujeito são imagens, não só no sentido de substituição ou intermediação, mas no sentido de que se encarnam eventualmente nas imagens materiais.

⁵⁰ A noção de fantasma refere-se à maneira em que Lacan lê a maneira freudiana de fantasia. Designa a cena que dramatiza o desejo inconsciente, insistindo sobre a função protetora do sujeito diante do horror do Real. Tem a qualidade fixa e imóvel, assim como a câmera cinematográfica suspensa.

dispositivo cinematográfico que não se pode eludir da ideia de ser um sonho acordado e a ilusão referencial, uma vez que o espectador entra em contato direto com suas fantasias e sonhos, moldando na recepção o meio idôneo através do qual o mecanismo cinematográfico entra em ação⁵¹.

Quer dizer, constata-se a dupla dimensão de um filme como artifício e experiência subjetiva. É o vínculo indissolúvel que une a realidade objetiva com a visão subjetiva, reconhecendo no sujeito espectral a ponte por meio da qual o cinema se materializa numa simbiose. Definitivamente, entram em contato dois mundos aparentemente opostos: o mundo exterior e a psique do espectador. No filme, o sujeito não visualiza suas marcas como destinatário, o dispositivo suprime qualquer referência ao emissor. É um lance de realidade que se revela pelo som e a visão, e os meios tecnológicos digitais facilitam esta operação.

O Real, pelo contrário, não pertence a essa ordem imaginário-simbólica da significação, embora seja justamente aquilo que nega tal ordem; aquilo que não pode ser incorporado nela. O Real persiste como uma dimensão eterna da falta, e toda construção imaginária e simbólica existe como uma determinada resposta histórica à esta falta estruturante, segundo explica Žižek (2017) em *Interrogando o Real*. Funciona de tal modo que impõe limites de negação a toda ordem discursiva, e tais limites servem simultaneamente a sua própria constituição.

Por isso, o Real é estritamente inerente à significação: é tanto um horizonte de sentido irreversível de qualquer sistema de significação, quanto sua própria condição de possibilidade. Ainda que por definição não possa ser representado diretamente, pode-se, no entanto, apontar ao Real por meio de determinadas encarnações figurativas do horror-excesso. Um exemplo que Žižek (2006, p. 15-17) coloca é o de *Alien*, o oitavo passageiro de Ridley Scott, cujo sangue literalmente dilui o tecido da realidade⁵². Da mesma forma que os protagonistas do filme se unem contra a ameaça do monstro, assim também a realidade se constrói sempre como uma tentativa de consistência frente aos efeitos desintegradores do Real.

⁵¹ Em *Sonhar de Olhos Abertos*, Juan Drogue (2004, p. 22) interpela à reflexão sobre as questões do cinema referentes à representação da realidade, à pretensa transparência das imagens em movimento para redescobrir o valor midiático da ficção, do sonho que permite chegar perto do verdadeiro despertar, isto é, o Real do desejo. O derradeiro esteio de realidade é a fantasia, o que não significa que a vida seja apenas um sonho nem que a realidade é só uma ilusão.

⁵² Horror-vacui— medo ao vazio — é uma expressão latina que se utiliza na história da arte, especialmente na crítica à pintura, para descobrir o recheio de todo espaço vazio na obra com algum tipo de desenho ou imagem. Na psicologia pode chegar a ser uma afeição da mente denominada cenofobia: temor patológico ao vazio.

Da mesma forma que o ser humano pode ser concebido como um ser para a loucura, a realidade é sempre realidade para o Real. Toda e qualquer forma de realidade, seja esta imaginária ou simbólica, existe como uma tentativa impossível de escapar às diversas manifestações do Real que ameaça com qualquer tipo de desintegração: o trauma, a perda, a ansiedade, entre outros múltiplos sintomas dos «mal-estares na cultura»⁵³.

Nas dimensões mais sutis do Real, este não funciona simplesmente como um limite duro, exterior à significação, também joga um papel mais intangível ao retorcer invisível e imanentemente a realidade, outorgando-lhe forma e textura. Em analogia com a arte, infere-se que o Real funciona como um ponto evanescente: algo que não pode ser representado, no entanto, é constitutivo da representação. Neste caso o ponto evanescente é o próprio sujeito da arte visual.

A ideia é que o Real não deve ser identificado exclusivamente com a força explícita da negação; também tem um papel implícito e evanescente na construção das formas cotidianas da realidade social. Neste contexto, Žižek (2001, p. 82-83) tem envolvido numa desconstrução da tríade imaginário, simbólico e Real para considerar que os três registros estão integrados fragmentadamente e projetados entre si. Neste ponto, o projeto de educação estética da arte cinematográfica alcança o relevo de ser a partir daqui um suporte pulsional das refrações do Real e os efeitos sintomáticos do cinema pós-moderno⁵⁴.

Este esboço tem como ponto de partida a projeção de alguns postulados da teoria quântica que, no caso do Real se desdobra em três fractais: o Real-real, o Real-simbólico e o Real-imaginário que corresponde ao cinema pós-moderno. O Real-real corresponde à experiência destrutiva da negação, exemplo disto são monstros, impactos com asteroides, meteoros e redemoinhos do trauma. Atualmente, mudanças climáticas com perda total da biodiversidade, escassez de recursos de sobrevivência e ataques cibernéticos, todos os fenômenos que prefiguram finais apocalípticos, super erupções vulcânicas, pandemias ou máquinas voltadas contra a humanidade, ilustram tudo aquilo que tem presença e existência própria, sendo não representável.

⁵³ Clara alusão à atualidade da obra de Freud ([1930] 2010b, p. 13-122) *O mal-estar na civilização*, cujo tema principal é o irremediável antagonismo existente entre as exigências pulsionais e as restrições impostas pela cultura. Provocando o sintoma, significante de um significado reprimido da consciência do sujeito.

⁵⁴ Este dossiê configura-se num projeto que tem como objetivo explorar as refrações do Real no arco pulsional escópico e invocante para analisar a produção cinematográfica de filmes. Procurando explorar uma estética do Real no marco imaginário e simbólico tanto do roteiro quanto da *mise-en-scène*.

O Real- simbólico pelo contrário, refere-se às estruturas e códigos anônimos como pontos evanescentes, curvaturas do espaço ou fórmulas científicas que em si não têm significado, simplesmente funcionam como a textura abstrata sobre e a partir da qual se constitui a realidade. Nos dias de hoje o capitalismo global estabelece o pano de fundo essencial à realidade, sobretudo o capital econômico dominante; o consumismo exacerbado, o capital cultural incorporado, objetivado e institucionalizado das grandes multinacionais, assim como as ciberbolhas com sua constante produção digital — hackers, milícias, terroristas — funcionam numa espécie de rede social oracular da comunicação e informação.

E o Real-imaginário no qual a ênfase se coloca no retorcimento invisível-imanente da esfera imaginária que lhe outorga estrutura e especificidade. A Fábrica de Sonhos, metáfora da Indústria Cultural, é o melhor exemplo deste fractal, quando a paisagem onírica que parece infinita se choca com a imagem particular do horror-excesso — marcador imanente do Real —, os sonhos se convertem em pesadelos. É neste instante que aparece a compulsão imediata de afastar da vista e escapar de novo à realidade; acordar ou despertar. Estes marcadores imanentes do Real tecem uma espécie de cartografia da esfera imaginária.

No ciberespaço das redes sociais — o imaginário digitalizado —, apesar de toda a ambiguidade e gnosticismo que os rodeia, permitem ao sujeito pós-moderno mover-se sem fronteiras, insensível ao Real, onde as identidades podem ser manipuladas e os fantasmas materializados. Entretanto, o ciberespaço também pode funcionar como o meio para aproximar o sujeito de suas ansiedades e medos mais íntimos: obsessões fetichistas e morbidez; fascinação e repugnância diante de práticas sexuais e sociais.

Neste sentido, sempre pode haver uma brecha que mande o internauta de primeira viagem de volta para a realidade com o fim de evitar o confronto com os marcadores do Real, do excesso traumático inerentes ao imaginário. Esta é a questão que tentam explorar os filmes de terror em alta nestes últimos tempos: escapar de volta à realidade.

O projeto esboçado aqui para a formação estética na arte cinematográfica considera a falta e os excessos — Desejo e Gozo estético —, na sua inscrição na ordem do Real. Então, cabe «arriscar o impossível». Porque o futuro do cinema já não se encontra em locais fechados com uma tela branca na frente e uma série de poltronas. Produções com grandes orçamentos ou provenientes da produção independente estão usando com maior frequência as tecnologias digitais que diminuem notavelmente os

custos de rodagem, que por sua vez facilitam outras formas de distribuição e consumo dos filmes.

Falar de Indústria Cultural hoje no Brasil supõe que o desenvolvimento artístico cultural das diferentes expressões da sociedade é capaz de entrar no jogo da oferta e da demanda que contempla no seu processo criativo toda uma cadeia de valor necessária para substituir nesta disputa. Como também o explicam Droguett e Miranda (2021, p. 187-191) quando assinalam que as Indústrias Culturais configuram realidades híbridas, com um componente econômico e outro cultural, isto é, com duas lógicas que frequentemente entram em tensão. A cultura penetra por meio do mercado, do encontro entre esta e economia, através dos bens culturais como bens econômicos.

Esta tensão, visualizada pelos autores citados, não é outra coisa a não ser a ambição das autoridades culturais do país que desejam homologar o desenvolvimento cultural com experiências norte-americanas e europeias. No âmbito ideológico não é necessário citar de modo amplo os expoentes da Escola de Frankfurt para criticar o conceito de Indústria Cultural, apresentando-o, sarcasticamente, como se fossem da mesma forma as partes e o todo. O todo supõe, em forma cruel ou incoerente, os detalhes, de certo modo a carreira de um sujeito de sucesso, ao qual tudo deve lhe servir de ilustração e prova veemente do seu estatuto cultural, enquanto a mesma carreira não é mais do que a soma desses tolos acontecimentos.

A Indústria Cultural que introduz na consciência do público maneiras de ver, pensar, fazer e sentir a realidade, colocando a população numa situação de permeabilidade entre a manipulação do aparelho de poder e pressão, num contexto profissional caracterizado pela exploração e alienação. Sem dúvida, o cinema entendido e comprometido massivamente como expressão artística, uma das de maior conexão com o público-espectador ou comunidade. Entretanto, os criadores e artistas desta disciplina têm realidades tão diversas que com certeza se pode afirmar que na sua totalidade transitam placidamente na Indústria Cultural.

Não é motivo de este Dossiê analisar a qualidade das obras, nem a pertinência do momento do criador, mas aprofundar em alguns elementos que arrojem luzes sobre como as questões que o Estado deveria conduzir para dar conta do estado da arte que se move num outro ritmo, outro sentir. Neste sentido, o desafio é sempre cauteloso na formação do espírito crítico, que tem de ser um dos alicerces do Ensino Superior.

No referente aos tratamentos narrativos e estilísticos que ocuparam este dossiê, segue a convivência da diversidade por muito tempo a mais. Continua-se a programar

filmes de gênero com tramas excessivamente *sui-generis*, os efeitos especiais serão cada vez mais sofisticados e ocultarão com maior precisão a fealdade de sua origem graças à manipulação computadorizada. Todavia, nos mesmos complexos de salas de exibição onde se projetaram os mais foleiros filmes hollywoodianos, existirá a possibilidade, sempre limitada, de ver outro cinema: o independente, provocador, incompreensível, poético.

O espectador não ficará alheio a inumeráveis festivais de cinema nos quais se debaterá entre superficiais festejos publicitários e honestas intenções de fomentar a cultura cinematográfica brasileira. O cinema tem-se constituído na memória visual, sonora e narrativa da humanidade, condição que não tem mudado ao longo dos primeiros anos do século 21. A memória cinematográfica importa mais por seu caráter social ou cultural, porque existe um espectador que ao olhar e escutar filmes, de maneira imediata e repentina, teve a oportunidade Real de se encontrar com um estado de coisas distintas às conhecidas.

Projetos audiovisuais permitem a interação de três elementos: docência, pesquisa e difusão da cultura a serviço da sociedade, por meio de um trabalho de colaboração que consiste no intercâmbio de saberes ajudando à compreensão inter, multi e transdisciplinar do cinema no seu entorno e complexidade.

Por isso, entender o processo de produção de um filme significa conhecer o meio na sua linguagem. Realizar um filme supõe assumir decisões tanto em nível artístico — subjetivo — quanto produtivo — objetivo —, nisto se compromete a dimensão social já que sua atividade está dentro de um âmbito cultural do qual recebe influências notáveis e que lhe confere especial contribuição formativa.

A produção cinematográfica é um treinamento baseado na parte tecnológica, isto é, tanto da técnica quanto da ciência que permitem entender a natureza do cinema. De tal maneira que o aluno tem um encontro com o panorama geral do meio audiovisual através das teorias, adquirindo estratégias no uso das tecnologias digitais. Como parte do sistema educativo a formação integra uma visão global do contexto cinematográfico para reconhecer, avaliar e interpretar todo tipo de mensagem fílmica.

Todo e qualquer sistema educativo promove o desenvolvimento da pesquisa. E o cinema é um meio que permite sua análise sob metodologias de caráter antropológico, semiótico, textual, sociológico, psicanalítico, entre outros; o objetivo é colocar em prática as capacidades analíticas dos estudantes.

A pesquisa tem que promover o espírito crítico na discussão de teorias e metodologias, assim como a avaliação dos sistemas da própria indústria cinematográfica e os interesses do mercado profissional. O campo de pesquisa no cinema está sendo desenvolvido em quase todas as áreas do conhecimento, o interesse pela pesquisa em cinema pode ser observado no design ou malha curricular.

Resulta importante destacar que atualmente a inclinação pelo cinema pode ser advertida no aumento dos estudos cinematográficos na pós-graduação, e também pela necessidade de conseguir profissionalizar a pesquisa, dando prioridade à formação de pesquisadores em cinema, integrados ao campo da estética, recepção, estudos culturais, entre outros. A incorporação dos resultados de pesquisa cinematográfica é hoje compartilhada por diversas instituições que agem em projetos ligados à exploração de recursos e estratégias em sala de aula, iniciação científica, intercâmbio e ciclos temáticos sob a visão inter, multi e transdisciplinar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Dossiê centrou-se na interface Cinema e Educação cujo ponto de partida foi o projeto do Dicionário Audiovisual que recolhe, ordena e sistematiza os principais verbetes relativos à produção e recepção cinematográfica. Imagem, inscrição, movimento e tempo representam termos-chave a serem abordados nos produtos fílmicos desta Indústria Cultural.

A passagem da imagem analógica para a digital converteu-se num eixo crucial na performance do cinema moderno para o pós-moderno, sendo a fotografia a pré-história que vai cobrar, na experimentação científica dos Lumière e nos artifícios mágicos de Méliès, uma linguagem própria capaz de explorar os distintos gêneros oriundos do mito e ir além dos rituais do dispositivo, criando uma metalinguagem para falar da própria arte de fazer cinema na modernidade.

Mank é trazido à tona por ser um filme que fala da Idade de Ouro do cinema norte-americano, mostrando o processo de criação de um roteiro que fez história pela mão de um escritor assombrado pela própria personalidade caótica e destrutiva para os outros e para si mesmo. Personalidade que é base do gênio e do seu engenho.

Elencaram-se os oito elementos indispensáveis à produção fílmica: a relação entre (1) **o diretor** e o fotógrafo são um dos mais importantes no processo criativo do filme, porque não só estabelecem a estética visual da obra, mas também porque colaboram para

gerar uma atmosfera que reforça a ideia do **roteiro** (2); sem roteiro não existiriam histórias audiovisuais, nem seriados nem filmes. No roteiro se constroem: protagonistas, personagens principais, secundários e figurantes; (3) a **produção** cinematográfica ou *mise-en-scène* é outro processo complexo e fascinante que envolve a criação e realização dos filmes: desde a concepção da ideia até a exibição final, cada etapa da pré-produção, produção e pós-produção é essencial para dar vida a uma história na tela. (4) A representação, **atuação** ou interpretação no cinema é importante porque dela resulta a identificação com técnicas e regras próprias. Requer um treinamento exaustivo e especializado, já que a rodagem no cinema está cheia de elementos técnicos com os quais atores e atrizes têm que interagir. O figurino e maquiagem ajudam a contextualizar no tempo e psicologicamente personagens de uma produção audiovisual: arte e técnica; (5) a **fotografia** serve à mensagem que se quer transmitir, como parte de um todo cinematográfico; (6) a **montagem** é crucial quando se fala da arte cinematográfica, molda a narrativa e a experiência do espectador num filme. É o processo de seleção e união das cenas, estabelecendo o ritmo, a continuidade e a emoção; (7) **direção de arte** encarrega-se de desenhar a imagem do filme e de criar uma concepção visual a partir dos aspectos temáticos, emocionais, psicológicos, sociológicos e históricos que surgem do roteiro. Seu objetivo consiste em outorgar ao filme uma estética global e uma coerência visual; (8) e, a **edição de som** encarregada de gerar um ambiente adequado que incite o espectador a continuar vendo, que ajude a captar sua atenção e a gerar interação com ele. Além do mais, cria sensações diferentes que contribuem à memória projetada graças à alta tecnologia que interpreta qualquer mensagem visual⁵⁵.

Desde seus inícios o cinema esteve ligado ao contexto histórico, econômico, político, social e cultural no qual se produz, recebe e consome. Além de supor um mecanismo de evasão da realidade e de atesourar os interesses da Indústria Cultural, o cinema se mostra como um meio influente na sociedade de modo geral e nos seus espectadores em particular. Dados apontam que possui um potencial na orientação das

⁵⁵Um diagrama do fluxo do processo de pós-produção prevê hoje em dia: a **Gestão de dados** para a armazenagem e transcodificação; a **Edição de vídeo** para a montagem, corte final e a configuração das cadeias de montagem; **VFX** (Efeitos Visuais) para modelos de animação; textura e iluminação; roscopia (captura do movimento digital) e composição; a **Colorização** para a correção e gradação da cor; a **Sonorização** que envolve o design de som e a masterização; e a **Entrega final** que envolve o empacotamento DCP (Sistema de Distribuição e Controle de processos), isto é, a coleção de arquivos digitais usados para o armazenamento e transmissão de áudio, imagem e fluxo de dados do cinema digital em relação ao acabamento final e o controle de qualidade.

percepções; deste dado, inferem-se importantes consequências em relação às repercussões dos conteúdos, diálogos e imagens que apresenta.

Por este motivo, explorou-se o contexto cinematográfico a partir da tríade produção, distribuição e exibição. O primeiro, já descrito acima nos oito parâmetros, o segundo como o processo pelo qual os filmes se colocam à disposição do público-espectador; e o terceiro que joga hoje um papel essencial. A digitalização e a difusão online têm permitido a entrada de novos agentes no mercado e transformado o cinema em fonte inesgotável de relatos, temas, criatividade e estética.

O cinema sempre foi fonte de informação e cultura permitindo entrar realmente no estudo da sociedade e, em outras realidades culturais próximas e distantes. Por esta razão, o «**Espírito do Tempo**», previsto na obra de Edgar Morin enriquece o estudo das representações sociais no cinema. O foco que se impõe neste sentido impele a distinguir na análise quando se trata de um problema particular, de um sistema de representações sociais que serve de base para a identificação das posições adotadas pelos indivíduos ou grupos sociais, e correspondente às representações construídas pelo cinema, que derivam das tomadas de posição do diretor e sua equipe ou as que se justificam em cena.

Isto também se efetiva na obra de Serge Moscovici que defende a razão ou ilustração a partir do «senso comum», ao qual o romeno outorga o estatuto de lugar epistemológico original. Nele, inscrevem-se as **representações sociais** que o cinema sempre coloca em pauta. Fica assim demonstrada a sua historicidade e a intervenção sincrônica do conceito: «Espírito do Tempo». Senso comum e razão não se identificam, porém o senso comum é a base da razão. Este critério orienta diretamente o ser humano que tende com toda a sua natureza à verdade das representações intuídas e com as quais se identifica na tela.

Nesta linha, a citação paradigmática da obra de Schopenhauer, *O mundo como vontade e representação*, coloca o ser humano no eixo da fusão eminente e transcendente, por um lado, da vontade subjetiva — virtual do espaço —, e, por outro, de sua expressão fenomenológica objetiva na representação dos significantes imaginários na estrutura simbólica da linguagem cinematográfica: **o Real do tempo ficcional**. Deste ponto de partida desenvolve-se a experiência estética da arte cinematográfica, que perpassa a ética de suas práticas sociais e a lógica da linguagem própria da Sétima das Belas Artes.

Enunciou-se, na última parte deste artigo, um projeto de formação estética da arte cinematográfica, aprofundando na **subjetivação**, que consiste na construção do eu — do

espectador/o sujeito na tela —, um reflexo subjetivo do próprio sujeito sobre si, os outros e o mundo, diante do papel que ocupa na sociedade o cinema.

Seguiu-se a trilha de Jacques Rancière não na sua primeira fase, a da dimensão política da estética, e sim no que diz respeito ao *Inconsciente estético* na retomada que faz da obra de Freud. Isto é, na constituição do pensamento freudiano como gerador das condições históricas nas quais a interpretação psicanalítica tem lugar; em particular para o cinema, no qual encontra fértil proliferação o desenvolvimento das teorias sob o chamado **regime estético da arte**.

Tal regime pulsional quando se depara com o audiovisual encontra na pulsão escópica e invocante os modos de representação da vontade, o princípio fundamental da natureza, a força cega, incontrolável que move o mundo. O Real como força que se manifesta na natureza física e humana, adquirindo características específicas no ser humano, cuja existência está subjugada à pressão universal da vontade de ser para si, os outros e o mundo. Sinaliza o agravo da vida individual registrada tanto no imaginário quanto pela linguagem simbólica do cinema, no que veio a se constituir na atualidade dos **mal-estares sociais na cultura contemporânea**: precária, caduca e transitória; vida violenta por sua cegueira e acefalia, e pelo seu sem sentido original, requer na perspectiva da nova cinematografia a sustentabilidade esperançosa, no final das contas: a pulsão de vida — erótica —, vida para tudo?, inclusive para o sem sentido da morte — tãatos, uma concepção da vida Real na qual se arrisca, como diz Žižek, o impossível: vida para ser filmada pletórica de sentido e de valor humano.

Utilizar o cinema na sala de aula não se faz por simples brincadeira, nem por mero entretenimento, nem sequer como instrumento didático. O cinema tem um valor em si mesmo, de ser uma fonte de arte, conhecimento e, agora sim, entretenimento a respeito da condição humana. Desde os primórdios relatos cinematográficos têm afetado gerações de pessoas por meio dos seus argumentos, conteúdos, imagens, ideias.

O cinema é arte, cultura popular e espetáculo. Tramas e temas do cinema precisam ser levados à sala de aula como elementos reflexivos e, portanto, orientadores de comportamentos. Incidindo no valor de aprender do outro — na análise e na crítica — e, sobretudo, na importância de adquirir a sensibilidade para valores expressivos, cognitivos e criativos.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, Louis. «Ideologia e Aparelho Ideológico do Estado». In: ŽIŽEK, Slavoj (Org.). **Um mapa da Ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2023.
- AUMONT, Jacques. **O cinema e a Encenação**. Lisboa, PT: Texto e Grafia, 2008.
- BAZIN, André. **O que é o Cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema**. Uma introdução. São Paulo: EDUSP, 2013.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Movimento**. Cinema 1. Lisboa, PT: Editora 34, 2018a.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. Cinema 2. Lisboa, PT: Editora 34, 2018b.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DROGUETT, Juan. **Sonhar de Olhos Abertos**. Cinema e Psicanálise. São Paulo: Arte & Ciência, 2004.
- DROGUETT, Juan e MIRANDA, Adriano. **Dicionário Audiovisual**. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2021.
- FREUD, Sigmund. «Os instintos e seus destinos» (1915). In: **Obras Completas**, vol. 12. São Paulo: Companhia das Letras, 2010a.
- FREUD, Sigmund. «O mal-estar na civilização» (1930). In: **Obras Completas**, vol. 18. São Paulo: Companhia das Letras, 2010b.
- HARAWAY, Donna. «Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial». In: **Cadernos Pagu**, Campinas, SP, nº 5, p. 7-41, 2009. Disponível em:
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773/1828>. Acesso em 20 de nov. 2021.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do Espírito**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: SENAC, 2009.

KANT, Immanuel. **Metafísica dos Costumes** (1797). São Paulo: Martin Claret, 2019.

LACAN, Jacques. **Escritos** (1933-1966). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.7

LACAN, Jacques. **O Seminário, Livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise** (1953-1980). Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

LACAN, Jacques. **O Seminário, Livro 10: A Angústia** (1962-1963). Rio de Janeiro : Zahar, 2005.

LAMEIRA, Allan Pablo; GAWRYSZEWSKI, Luiz de Gonzaga; PEREIRA Jr., Antônio. Neurônios espelho. In: **Psicologia USP**, vol. 17, nº4, 2006, p. 123-133. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-65642006000400007>. Acesso em 20 de nov. 2021.

LUMIÈRE! AVENTURA COMEÇA (LIMIÈRE! L'AVENTURE COMMENCE). Diretor Thierry Frémaux, produtora: Centre National du Cinéma et de l'Image animée, 14 de dez. 2017. Trailer Disponível em : <https://youtu.be/hdg2YtK0ga4?si=uI-gGgoSX1o4ArZE/>

Primeiros filmes: <https://youtu.be/9ECfDyhUCeQ?si=K1ijZA4Dw7zhZK6S>. Acesso em 20 de nov. 2021.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MASLOW, Abraham. **Motivación y personalidad**. Madrid: Diaz de Santos, 2008.

METZ, Christina. **El significativo imaginario**. Barcelona, Barcelona: Paidós Ibérica, 2001.

MILLER, Jacques-Allan. **El Últimísimo Lacan**. Los cursos psicoanalíticos de Jacques-Alain Miller. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 2014.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. São Paulo: É Realizações, 2014.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX**. O espírito do tempo. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2018.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

MUÑOZ García, Juan José. **Cine y misterio humano**. Madrid: Rialp, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce** (Vols. 1-8). C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press (1931-1958).

RANCIÈRE, Jacques. **O Inconsciente Estético**. São Paulo: Editora 34, 2009.

RICOEUR, Paul. **Tiempo y Narración**. Configuración del tiempo en el relato histórico. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2004.

SCHOPENHAUER, Arthur. **O mundo como vontade e representação**. Lisboa, PT: Edições 70, 2021.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2014.

TARKOVSKY, Andre. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

TODOROV, Tzvetan. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: UNESP, 2018.

ŽIŽEK, Slavoj. **On Belief**. London: Routledge, 2001.

ŽIŽEK, Slavoj. **Arriesgar lo imposible**. Conversaciones con Glyn Daly. Madrid: Editorial Trotta, 2006.

ŽIŽEK, Slavoj. **O Amor impiedoso** (ou: Sobre a crença). Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2012.

ŽIŽEK, Slavoj. **O Sujeito Incômodo: O Centro Ausente da Ontologia Política**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2016.

ŽIŽEK, Slavoj. **Interrogando o Real**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2017.