

## O CINEMA, O IMAGINÁRIO E A SIGNIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DA IMAGEM SOB A ÓTICA DA SUBJETIVIDADE DOS SUJEITOS.

Thiago Ribeiro Hora <sup>1</sup>

Artigo submetido em JULHO/2018 e aceito em SETEMBRO/2018.

### RESUMO

Este trabalho propõe uma breve análise discursiva da imagem cinematográfica através dos processos produtivos de criação de enunciados fílmicos para, a partir deles, compreender quais seriam as possibilidades interpretativas do público, levando em consideração o possível reducionismo empregado pelos códigos e signos linguísticos e sob quais circunstâncias a subjetividade dos sujeitos é afetada pela imagem, assim como a construção da imagem é afetada pela subjetividade dos sujeitos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Subjetividade; Interpretação; Cinema; Linguagem.

### THE CINEMA, THE IMAGERY AND THE SIGNIFICANCE: A DISCURSIVE ANALYSIS OF THE IMAGE FROM THE PERSPECTIVE OF SUBJECTIVITY OF THE SUBJECT

### ABSTRACT

This article proposes a brief discursive analysis of the cinematographic image through the processes of creating filmic statements, and from them what are the possible interpretations of the public, taking into account the possible reductionism employed by the codes and linguistic signs and under what circumstances the subjectivity of the subject is affected by the image, as well as the construction of the image is affected by the subjectivity of the subject.

**KEYWORDS:** Subjectivity; Interpretation; Cinema; Language.

---

<sup>1</sup> Técnico e educador em audiovisual e graduando em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual – Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Quando, em 1895, os irmãos Lumière fizeram rodar a primeira película de celuloide em uma máquina de projeção à manivela, abriram-se as portas para um mundo de possibilidades. Este mundo de poética e narratividade é o campo fértil da experimentação audiovisual.

Sabemos que o cinema é um conjunto organizado, constituído de diversos elementos: fotografia em movimento, ruídos, música incidental, sons e a escrita: como créditos, intertítulos e aquela que se apresenta na diegese fílmica. Esses elementos, quando unificados, são capazes de produzir mensagens ordenadamente formuladas, com base em um determinado conjunto de códigos. Tais códigos são constituídos por uma linguagem artística que, ao ser trabalhada em conjunto, possui a capacidade de produzir enunciados fílmicos. Os discursos produzidos são repassados para o público através de uma série de dispositivos cinematográficos<sup>2</sup>: estes são os elementos que intermediam a mensagem, os meios de condução, os canais de passagem — que podem ser rígidos ou híbridos, condicionantes ou exploratórios, lineares ou experimentais. Por fim, nos deparamos com o espectador, o receptor das mensagens, o elo mais subjetivo da cadeia, dotado de ideologia, individualidade e experiência.

Aqui, busco problematizar a análise discursiva da imagem cinematográfica através dos processos produtivos de criação de enunciados fílmicos e, a partir deles, compreender quais seriam as possibilidades interpretativas do público, levando em consideração o possível reducionismo empregado pelos códigos e signos linguísticos e sob quais circunstâncias a subjetividade dos sujeitos é afetada pela imagem, assim como a construção da imagem é afetada pela subjetividade dos sujeitos.

Desde o seu surgimento, a imagem em movimento — e mais especificamente o

---

<sup>2</sup> Como conceito, o dispositivo surge, nos anos 1970, entre os teóricos estruturalistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, e define a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema como próxima dos estados do sonho e da alucinação. Em seus dois ensaios seminais, intitulados “Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base”, de 1970, e “Dispositivo: aproximações metapsicológicas da impressão de realidade”, de 1975, Baudry (1978) lança as bases para discutir a responsabilidade do dispositivo nos efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador (“efeito cinema”). Esses efeitos dependem não tanto dos filmes e da organização discursiva (ou linguagem, na ótica da semiologia do cinema) quanto do dispositivo do cinema considerado em seu conjunto (câmera, moviola, projetor etc.) e das condições de projeção (sala escura, projeção feita por trás do espectador, imobilidade deste etc.). (PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Kátia (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro, 2009, p. 23-47.)

cinema — vem desenvolvendo uma espécie de “organismo social mediador”<sup>3</sup> através da construção de códigos e estruturas visuais reconhecíveis (recheadas de significados decodificados) que afirmam, recorrentemente, padrões estéticos, bem com agenciam comportamentos e determinam decodificações. Esse organismo totalizante interfere no nível de subjetividade dos indivíduos, mimetizando as experiências estéticas e empobrecendo a dimensão criativa. Nele, observamos um sujeito subjetivado pelos dispositivos cinematográficos; um sujeito inerte, demonstrando pouca ou nenhuma resistência à luz fulgurante que lhe irradia. Nesse sentido, as mensagens ainda possuem uma blindagem significativa que repele o senso crítico dos indivíduos, contribuindo para a perenidade dos significados. Sobre isso, Andrew afirma que:

Significado é o processo pelo qual as mensagens são transmitidas a um espectador. [...]. Todo significado possível no cinema é mediado por um código que nos permite dar-lhe sentido. [...]. O significado é definido precisamente como o processo humano de transmitir mensagens através de sistemas de signos. O significado não existe na própria percepção, mas nos valores dos signos que a percepção nos transmite (2002, p. 179).

A transposição de uma idealização imagética construída no campo das ideais em algo concreto e materializada se dá através da utilização de um arcabouço linguístico no cinema. Esses códigos, historicamente construídos e internalizados em nossa subjetividade, contribuem para um nível de racionalização da construção narrativa de filmes, algo comum a quase totalidade das obras audiovisuais produzidas. Basicamente, os autores/emissores se apropriam desses códigos nas suas construções e/ou são engolidos por uma infinidade de definições, a ponto de ser extremamente difícil se desvencilhar desses pragmatismos.

Na outra ponta, o espectador/receptor cai, de forma recorrente, nas amarras dos signos, e está tão acostumado a receber informações previamente decodificadas que acha estranho ou até incompreensível as *mise-en-scènes* que estão à margem da gramática cinematográfica. Até que ponto essa identidade visual coletiva é relevante e produtiva para a construção de filmes? O espectador está preparado para experimentar algo novo? Parente (2007) analisa que essas

<sup>3</sup> O organismo, tal qual colocado por Deleuze e Guattari, é tudo o que é organizado e organizador; mas ele é, ainda, a significância, tudo o que é significativo e significado, tudo o que é suscetível de interpretação, de explicação, tudo o que é memorizável, sob a forma de algo que lembra outra coisa. Enfim, ele é o Eu, o sujeito, a pessoa — individual, social ou histórica — e todos os sentimentos correspondentes. (GUATTARI, F.; DELEUZE, G. *Mil Platôs*. vol. 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996 (Coleção TRANS).

convenções são continuamente reformuladas ao longo do tempo:

Tanto na filosofia quanto na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação. A contemporaneidade nasce da crise da representação justamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. Este é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão e, conseqüentemente, num mundo que se liberou dos modelos da verdade. A razão disso é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas de que o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como processo de produção do novo (p. 11).

Uma coisa é fato, independentemente dos propósitos do realizador e dos dispositivos que por ventura sejam utilizados, em um filme ou na sua projeção, o espectador é convidado a participar de uma experiência perceptiva, uma encruzilhada imagética, um desafio subjetivo entre a verdade e a representação, o fato e o fictício, o real e o imaginário.

Jean-Louis Baudry analisa a capacidade cinematográfica de criar uma impressão de realidade no espectador, e para tanto ele identifica o dispositivo cinematográfico como o meio físico e sensorial capaz de conduzir o espectador a uma dimensão onírica.

Há muitos aspectos na técnica do cinema, muitas conexões diferentes desde a gravação das imagens até a sua reprodução – todo um processo que nós nomeamos anteriormente de aparelho cinematográfico de base. Certamente essa construção técnica – pelo menos como exemplo e metáfora – deve ter interessado a Freud, uma vez que o maior propósito da pesquisa metapsicológica é compreender e construir teoricamente artifícios capazes de gravar rastros, rastros de memória e de restaurá-los na forma de representação (2009, p. 692).

Acerca do dispositivo, Parente afirma:

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamento: 1) o conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais etc.; 2) a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos; 3) A ‘episteme’ ou formação discursiva em sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos. Na verdade, a visada sistemática da concepção foucaultiana está plenamente contemplada nas duas vertentes etimológicas do vocábulo *dispositivo*: enquanto o latim *disponere* descreve a configuração dos diferentes elementos de um conjunto, o grego *sustema* expressa o lado sistemático do conjunto em que o todo é mais que a soma das partes (FOUCAULT apud PARENTE, 2009, p. 05).

No cinema, esse todo nos oferece uma impressão de realidade; no entanto uma impressão de realidade diferente da nossa experiência concreta, exterior. É interessante

perceber como esses dispositivos, no que tange à criação de uma dimensão de realidade, são semelhantes aos mecanismos do sonho.

O sonho, Freud também nos diz, é uma projeção e, no contexto dentro do qual ele usa essa palavra, projeção evoca de imediato o uso analítico dos mecanismos de defesa que se referem às representações e afetos exteriores que o sujeito se recusa a reconhecer como seus; também evoca um uso cinematográfico, uma vez que envolve imagens que, projetadas, retornam ao sujeito como um real percebido do exterior (BAUDRY, 2009, p. 700).

Percebo que é também no dispositivo que existe uma capacidade fílmica de conduzir o espectador aos significados desejados pelo realizador, e essa condução é fatalmente intermediada pela subjetividade dos sujeitos. Aqui, a subjetividade é a forma particular que o indivíduo reconhece, relaciona e interpreta as informações e sensações codificadas em diversos estímulos do mundo exterior. Por conseguinte, essa interpretação de estímulos também é mediada pelos contextos cultural, social, territorial e simbólico em que o sujeito se encontra.

A subjetividade também se apresenta como uma entidade mental distinta; um estado de consciência do sujeito sobre si mesmo; uma identidade. Fenomenologicamente, é claro, esta é uma experiência constante, presente todos os dias, o que permite confrontar existências alheias e realizar atividades como um ser humano "uno" — ou seja, um estado consciente de que hoje eu sou a "mesma" pessoa de ontem, o que é uma garantia de minha identidade. Seria possível argumentar que essa consciência é um produto construído por discursos totalizantes? Para esclarecer tal argumento, teríamos que relatar como este modo de subjetividade é produzido e como ele funciona.

Começo com a noção de subjetividade tal como compreendida por Félix Guattari. Para este autor, a '[...] subjetividade não é passível de totalização ou de centralização no indivíduo' (Guattari & Rolnik, 1996, p. 31). Já, de início, o autor esclarece que a subjetividade não implica uma posse, mas uma produção incessante que acontece a partir dos encontros que vivemos com o outro. Nesse caso, o outro pode ser compreendido como o outro social, mas também como a natureza, os acontecimentos, as invenções, enfim, aquilo que produz efeitos nos corpos e nas maneiras de viver. Tais efeitos difundem-se por meio de múltiplos componentes de subjetividade que estão em circulação no campo social. Por isso mesmo, esse autor complementa sua análise dizendo que a "subjetividade é essencialmente fabricada e modelada no registro do social (GUATTARI apud MANSANO, 2009, p. 111).

Gilles Deleuze (2001), de certa maneira, rejeita as noções normativas de identidade

limitada e subjetividade em favor de algo mais expansivo, múltiplo. Em seu pensamento em torno de subjetividade, identidade e individuação, Deleuze se afasta do que já é considerado “possível”, o que, em algum nível, em direção ao que ressoa com potencial inesperado.

O sujeito se define por e como um movimento, movimento de desenvolver-se a si mesmo. O que se desenvolve é sujeito. Aí está o único conteúdo que se pode dar à ideia de subjetividade: a mediação, a transcendência. Porém, cabe observar que é duplo o movimento de desenvolver-se a si mesmo ou de devir outro: o sujeito se ultrapassa, o sujeito se reflete. Hume reconheceu essas duas dimensões, apresentando-as como as qualidades próprias fundamentais da natureza humana: a inferência e a invenção, a crença e o artifício (DELEUZE, 2001. p. 76).

O pensamento de Deleuze sobre o cinema coloca o filme como um sistema aberto para a geração de novos conceitos que podem nos afastar do terreno conceitual tradicional.

Uma das especificidades da dimensão artística é definida por sua ambiguidade e expressividade, um exercício de autorreflexão do autor, o que nos leva a questionar o seu propósito comunicacional, seu ato fundador. Muito além de entreter o espectador, o cinema ganhou uma dimensão simbólica de representação de realidades; uma relação muito mais íntima com o público e com o mundo.

Por outro lado, facilmente nós nos identificamos com imagens e narrativas e nos apropriamos de seus discursos, identificando sua “realidade. O filme é uma obra paradigmática; encontramos-nos e somos encontrados por ela; identificamos seu referencial no mundo real, por mais que saibamos que este mundo cinematográfico é o da imaginação e da representação, do seu criador e de seu público.

Vê-se que o que se definiu como impressão de realidade remete menos à realidade do que ao aparelho que, por ser de uma ordem alucinatória, não deixa de se fundar na possibilidade dessa impressão. A realidade aparecerá sempre relativa às imagens que a refletem, de alguma maneira inaugurada por uma reflexão que lhe é anterior (BAUDRY apud, XAVIER, 1983, p. 396).

No entanto, sabemos que cinema não constitui uma linguagem amplamente disponível, tal como um código. Sua estrutura e sua forma podem ser construídas de tal forma que escapa de todo e qualquer agenciamento estético e pragmático, mas as formas de representação adotadas pelo mecanismo social dos indivíduos perpassam pela formulação de discursos e construção de significados.

O discurso contribui para a constituição de todas as dimensões da estrutura social que a moldam e a restringem direta ou indiretamente: suas normas e convenções, assim como as relações, identidades e instituições que se encontram por trás destas. O discurso é uma prática não apenas de representar o mundo, mas de fazê-lo significar, constituindo e construindo o mundo com base em significados (FAIRCLOUGH, 2001, p. 11).

As convenções de códigos representam uma dimensão social na semiótica: um código é um conjunto de práticas familiares aos usuários do meio operacional dentro de um quadro cultural amplo. Na verdade, não haveria discurso inteligível sem a operação de um código. A própria sociedade depende da existência de tais sistemas de significação. Algo novo ou que ainda não compreendemos fará parte de uma nova série de análises e construção de conceitos, que serão, ao longo do tempo, convencionados, reproduzidos, internalizados e reafirmados no seio social.

Códigos são convenções que definem os significados dos sinais. Um sinal pode ter vários significados, dependendo dos diferentes códigos utilizados para interpretar o sinal. Em resposta às imagens, as audiências aplicam conhecimentos de códigos culturais que definem o significado de imagens. Os códigos sociais servem para definir o significado dos sinais em diversas práticas sociais que operam em um contexto específico. O público redesenha esses códigos de acordo com os seus conhecimentos.

O estudo da imagem é um campo vasto e denso. As vias de uma reflexão semiótica sobre a construção de uma identidade plástica, seus meandros compositivos em uma determinada imagem cinematográfica, suas características de construção, técnicas e estéticas, e as capacidades cognitivas de decodificação e interpretação do público são evidenciadas e ganham forma em uma análise decompositiva.

As imagens, em sua sequência, são continuamente transformadas. São essas variadas conexões que nos permitem, de possibilidade em possibilidade, interpretá-las. As interpretações são diversas, mesmo aquelas produzidas por pessoas que compartilham um mesmo tempo histórico e semelhante grupo cultural, possibilitando a recriação de sentidos e significados distintos.

A análise fílmica e a consequente construção de significantes devem levar em consideração, um a um, os elementos visuais que constituem a linguagem cinematográfica e que, conseqüentemente, exercerão uma influência significativa na elaboração mimética do espaço fílmico e da impressão de realidade transmitida.

Ordenação, tamanho, forma, textura, tom, escala, reflexividade, dimensão e proporcionalidade dos objetos e cenários e combinação de cores — dentre outros elementos plásticos e a sua relação com a câmera, lentes, luz, movimentos de atores, posição e dimensão da tela, luminosidade, desenho sonoro, sala de exibição etc., bem como os macro elementos, como montagem, plasticidade das imagens e sua composição através das formas, linhas e movimentos — são elementos que fazem parte do arcabouço criativo de produção de sentido no cinema. Neste contexto, entendemos que o escopo de trabalho criativo engloba aspectos inerentes à linguagem cinematográfica e aos elementos externos a ela que, juntos, contribuem para a construção e desconstrução do sentido de um filme.

[...] devemos acompanhar as cenas que vemos com a cabeça cheia de ideias. Elas devem ter significado, receber subsídios da imaginação, despertar vestígios de experiências anteriores, mobilizar sentimentos e emoções, ativar a sugestibilidade, gerar ideias e pensamentos, aliar-se mentalmente a continuidade da trama e conduzir permanentemente a atenção para um elemento importante e essencial – a ação (MUNSTERBERG, 1983, p. 27).

O cinema é um espaço físico-sensório de vislumbamento, acontecimento visual que se desenvolve em espaços e situações extremamente simbólicos, campo de trabalho da interpretação, da abstração e da semiótica. O filme é uma composição sensorial recheada de signos icônicos, indiciais e simbólicos, um universo, em alguns momentos, impossível de ser concebido, inquietante, provocando uma estranheza que nos obriga a pensar a obra sob diferentes óticas.

A singularidade de um universo fílmico é caracterizada pela desconstrução sistemática dos níveis de percepção e narratividade no decorrer da história, evocando na mente do espectador coisas para darem um sentido pleno a cada plano. O filme evoca uma viagem pela imaginação, na qual a mente do espectador é o seu principal combustível.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRY, Jean-Louis. **Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

\_\_\_\_\_. **The Apparatus: Metaphysical Approaches to the Impression of Reality in Cinema**. In *Film Theory and Criticism: Introductory Readings, Seventh Edition*. Ed. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford University Press, 2009.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.

\_\_\_\_\_. **Empirismo e subjetividade**. Tradução Luiz Orlandi. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2001.

\_\_\_\_\_; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. vol. 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996 (Coleção TRANS).

DUDLEY, Andrew. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora da UnB, 2001.

MANSANO, S. R. V. **Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade**. São Paulo: *Revista de Psicologia da UNESP*, v. 8, n. 2, p. 110-117, 2009.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MUNSTERBERG, Hugo. **A Experiência do Cinema: antologia**. In: XAVIER, Ismail (Org.). *Nome da obra*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrasilme, 1983. (Coleção Arte e Cultura).

PARENTE, André. **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**. In: PENAFRIA, Manuela, MARTINS, Índia Maria, *Estéticas do Digital Covilhã*, LABCOM, 2007, pp. 3-33.

\_\_\_\_\_. **A forma cinema: variações e rupturas**. In: MACIEL, Kátia (Org.). *Transcineamas*. Rio de Janeiro, 2009, pp. 23-47.

STAM, Robert. **Introdução a Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.