

O paradoxo e o paralelismo no cinema: Os filmes como operadores cognitivos e *não coisas*¹

Bruno Sérgio Franklin de Farias GOMES²
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN.

RESUMO

O presente artigo surge à ideia de que a sétima arte pode ganhar um status de promotor de conhecimentos diversos. Sobre esta perspectiva, observamos e apostamos na hipótese de que o conhecimento gerado pelas obras cinematográficas pode suscitar *conhecimento pertinente*, uma compreensão apresentada por Edgar Morin como um estágio mais elaborado da informação. O texto também correlaciona à observação de obras cinematográficas com o conceito de *não coisas* (Vilém Flusser, 2007), compreendendo que os filmes podem ser compreendidos como uma linguagem de aspectos imateriais e, portanto, pertencente ao campo da produção de significações. Como base nos pressupôs citados, defendemos a prerrogativa de que o cinema simultaneamente expressa as ideias de paralelismo e paradoxo tanto no âmbito da produção linguística quanto em seus processos de recepção e leitura audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; filme; linguagem; comunicação; audiovisual.

Introdução

Segundo a historiografia tradicional, em 28 de Dezembro de 1895, no Salão Grand Café, em Paris, os Irmãos Lumière fizeram uma apresentação pública dos produtos de seu invento ao qual chamaram *Cinematógrafo*. Tal data marcou o surgimento do cinema e com ele um novo olhar para a arte.

De acordo com Martin (1990), o cinema incorporou do teatro a utilização dos cenários. Este elemento de esclarecimento da arte cênica reforça o simbolismo moral e psicológico das ações, a estilização e o significado das imagens expressas. “O cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo que não é ela (palavras, escritas, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária”. (AUMONT, 2004, p. 162).

Os produtores do cinema consideram que cenários é o conjunto de paisagens naturais e construções humanas que participam da apresentação.

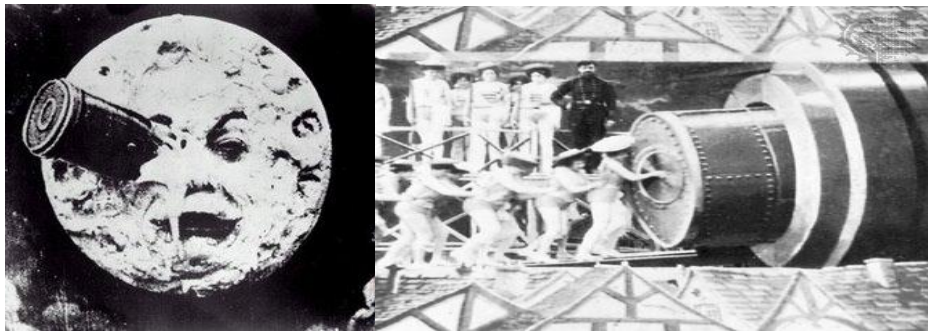
¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática 4 – Comunicação Audiovisual, GP Cinema, do XV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Mossoró, RN – 12 a 14/06/13.

² Professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Mestre em Ciências Sociais, Pesquisador do Círculo de Estudo em Cultura Visual e Professor Bolsista Capes pela Universidade Aberta do Brasil e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Email: brunoradioetv@gmail.com

O cinema conseguiu criar a cena e realizar os efeitos que eram impossíveis no teatro. A fotografia permitiu incorporar a realidade aos cenários cinematográficos, pôde dispor de lugares naturais, como paisagens e construções reais. O movimento trouxe a possibilidade de se observar o cenário de diversos ângulos e em seus detalhes. George Mèlies incorporou truques teatrais cênicos e cenários pintados sobre telas proporcionando as primeiras cenas onde a câmera assume os olhos do espectador em movimento percorrendo a cenografia em diversos enquadramentos e distância. (URSSI, 2006, p.58).

De fato, a influência da cenografia teatral na obra de Méliès é evidente, sobretudo, em *Viagem à lua* (1914): a câmera não se move, se quedado num grande plano aberto, já os atores parecem representar em um teatro medieval, como defende Machado (1997).

A iconografia de Méliès [...], deriva diretamente das gravuras populares, das imagens de Épinal, de modelos iconográficos não-europeus e de toda a tradição pictórica da Idade Média, donde a estilização e o grafismo naif, o desprezo total pelas convenções da perspectiva renascentista e pelas regras do naturalismo plástico [...]. Essa diferença de concepção do espetáculo (estilização, naturalismo) e de método de trabalho (mudança da escala do cenário e não da posição da câmera) dá-nos hoje, a nós espectadores viciados no naturalismo do cinema que se seguiu a Méliès, uma impressão de "teatralidade" que provavelmente os contemporâneos daquele cineasta não tinham. (MACHADO, 1997, pág. 80).



Viagem à lua (1902). George Méliès

Apesar da emblemática imagem da lua de Méliès representar uma das mais importantes imagens na fotografia cinematográfica inicial, temos um fator significativo na exibição do filme “A chegada do trem na estação”, de Auguste e Louis Lumière, no Salão Grand Café. O público pagante assistia a alguns filmes produzidos pelos irmãos quando em um deles, observou um trem se aproximando a tela.

Talvez este seja o primeiro relato de que, o conteúdo produzido pela projeção como espetáculo, gere uma atitude imediata no público. De fato, as pessoas presentes no subsolo da fábrica da família Lumière tomaram um susto com a chegada do proveniente trem como

se fosse atravessar a tela. Alguns saíram correndo da sala com medo de sua trajetória que partiu do segundo plano (campo mais afastado e próximo ao fundo do cenário) para o primeiro plano. A representação da chegada do transporte foi interpretada como a movimentação do próprio objeto. Talvez, com base neste relato, já podemos tecer os primeiros fios de *Ariadne* composto pela hipótese de que o cinema pode sim suscitar novas informações e conhecimentos. Mesmo que sejam oriundos apenas de uma experimentação. Certamente que nas próximas observações o medo já não era o mesmo.

Em várias de suas obras Edgar Morin defende que o conhecimento emerge muitas vezes fora das escolas e das universidades. Afirmar também que o romance e o cinema são “escolas da vida”. Para o artífice do pensamento complexo, uma educação humanística que dê centralidade a literatura, ao cinema e ao romance se constitui num cenário que facilita a emergência de um “conhecimento pertinente”, isto é, aquele que está inserido num contexto maior, no interior do qual, o sujeito está imerso com sua história e singularidade. Numa afirmação mais ampliada dirá Morin em, *A Cabeça Bem feita*:

A longa tradição dos ensaios – própria de nossa cultura, de Erasmo, Maquiavel, Montaigne, La Bruyère, La Rochefoucauld, Diderot e até Camus e Bataille – constituem uma farta contribuição reflexiva sobre a condição humana. Mas também o romance e o cinema oferecem-nos o que é invisível nas ciências humanas; estas ocultam ou dissolvem os caracteres existenciais, subjetivos, afetivos do ser humano, que vive suas paixões, seus amores, seus ódios, seus envolvimento, com boa e má sorte, enganos, traições, imprevistos, destino, fatalidade ... (MORIN, 2003. p.43 e 44).

Dessa perspectiva o uso do cinema nas Ciências Humanas e na Educação em particular, é mais que um artifício ilustrativo. O cinema passa a ser entendido do ponto de vista das ciências da complexidade como um operador assim como as narrativas de saberes tradicionais, as fábulas e os mitos se constituem igualmente, cada um ao seu modo, como acionadores cognitivos. Verdadeiras “[...] estratégias metodológicas de ensino”. (FARIAS, 2006. p.83).

O cinema como *não coisas*

Durante muitos anos as sociedades e conseqüentemente, sua compreensão sobre o universo, foram compostas pelas coisas. Palavra codificada como atributo do palpável, material, visível. A partir de um dado momento, passamos a apontar também a figura dos próprios seres humanos como “coisas”, seguindo a compreensão de Flusser (2007), na medida em que atribuímos a espécie uma determinada mensuração, cálculo ou possibilidade de se

tornarem dados manipulados. O que a própria ciência moderna vem fazendo. Em dado momento, sendo o ambiente a condição para nossa existência, a vida nele passou a representar uma dualidade entre o artificial e natural. E neste contexto o limiar entre as compreensões passou a ser levado de forma equivocada por muitos e muitos anos. Se uma árvore cresce em uma parede de uma casa, a ação parece ser orientada pela natureza. No entanto, pode também ser observado por intermédio de uma artificialidade se comparamos o desempenho como resultado de uma ação de um jardineiro. “[...] será natural as pessoas morarem em casas, assim como os pássaros vivem nos ninhos? Fará sentido ainda querer distinguir natureza e cultura quando se trata de se orientar no mundo das coisas?” (FLUSSER, 2007, p. 53). Diversos autores como Claude Lévi-Strauss, Edgar Morin, Maria da Conceição de Almeida e Norval Baitello Junior nos asseguram condução de que tais expressões são a mesma coisa.

[...] a cultura encontra na natureza sua maior fonte de inspiração. (Contudo é importante não nos esquecermos de que esta divisão cultura-natureza é também uma convenção criada pela própria cultura). (BAITELLO JUNIOR, 1999, p.20).

Qualquer produção humana ou sua compreensão sobre a natureza parte de uma mesma fonte. O mundo das coisas é resultado do que é simultaneamente natural e artificial. Se no mundo dos fenômenos ou conceituações acreditamos existir uma grande ruptura entre tais palavras, não vemos como importante a necessidade de trabalhar o resultado de suas classificações. Pois, como nos assegura Lévi-Strauss (1982, p. 520), existe: “[...] o domínio do social sobre o biológico, do cultural sobre o natural”. Do ponto de vista das ciências da complexidade, o paradoxo que contempla a comunicação – e conseqüentemente, o cinema – como sendo, ao mesmo tempo, natural (inata) e artificial (constituída por uma segunda natureza, ou seja, o domínio da cultura), expressa justamente uma epistemologia própria ao pensamento complexo. E neste sentido, trabalhar em um nível mais aproximado das projeções cinematográficas e de seus estudos parece ser uma condição imposta às pesquisas científicas. Sendo assim, partiremos de algumas questões nortearmos de tempo, espaço, roteiro, conteúdo e linguagem técnica no cinema. Entretanto, não acreditamos ser uma necessidade *sine qua non* ao momento de sua leitura.

Para “ler o cinema” não existe um código indecifrável, receita milagrosa ou método rígido. Aliás, muitos filmes exigem menos ser lidos como mensagens cifradas do que ser sentidos, experimentados carnalmente, ou quase. (JULLIER e MARIE, 2009, p. 16).

A presente pesquisa visa sim, estudar como o conteúdo apresentado no cinema pode ser norteado por paradoxos e paralelismos em sua leitura. Pois, seu conteúdo é apresentado por intermédio das “informações” contidas na linguagem audiovisual. Com base nesta perspectiva, adotaremos sim a ruptura entre natureza e cultura apenas como trajetória de método para explicar e aprofundar os estudos sobre a produção cinematográfica. Pois, todas as coisas possuem informações provenientes da produção humana.

O mundo é por ela apreendido como um conjunto de coisas, como algo concreto. E não é apenas apreendido: as coisas são apanhadas para serem transformadas. A mão imprime formas (*informiert*) nas coisas que pega. E assim surgem dois mundos ao redor do homem: o mundo da “natureza”, das coisas existentes (*vorhanden*) e a serem agarradas, e o mundo da “cultura”, das coisas disponíveis (*zuhanden*), informadas. (FLUSSER, 2007, p.60).

E frutos desta mesma atividade surgem às coisas imateriais, chamadas também de “não coisas”. Muitas informações adentram nossas casas e suplantam o mundo da materialidade. Imagens de televisão, dados em *hds*, rolos de filmes em microfilmes, *software* e outras tantas “não coisas” que pertencem ao mundo da imaterialidade mesmo sendo apresentadas e codificadas pelas coisas. Ou seja, alimentamos as máquinas e fizemos surgir as não coisas por tecnologias como o da radiodifusão, internet e *microships*. Não objetivamos atribuir importância ou níveis de classificações a tais expressões – “coisas” e “não coisas” – no entanto, pontuamos o paralelismo provocado no cinema. Não há como produzir cinema sem a imaterialidade dos discursos, sem a materialidade da técnica. Sequer imaginamos um mundo das coisas sem as informações codificadas pelos objetos ou imagens mentais. Desta forma, os filmes transcodificam por intermédio da imaterialidade o material, o ponderável, o experimental.

O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um performer: *Homo ludens*, e não *Homo faber*. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo. Não se trata assim de ações, e sim de sensações. O novo homem não quer ter ou fazer, ele quer vivenciar. Ele deseja experimentar, conhecer e, sobretudo, desfrutar. (FLUSSER, 2007, p.58).

Sendo assim, o projeto pretende pesquisar e defender a ideia de que vale a pena percorrer os diversos caminhos de análises fílmicas sem, no entanto, acreditar no livre entendimento sobre o momento em quem assistimos e somos deparados com fusão/ruptura entre as “coisas” e “não coisas”, entre a ficção e a realidade, entre os mundos teóricos e da

experimentação, da natureza e da cultura, da linguagem e da falta de informação, dos saberes científicos e saberes da tradição.

O grande objetivo aqui é apostar em uma cultura imaterial a partir do cinema sem, no entanto, perder a noção de que a compreensão sobre os filmes escolhidos são inesgotáveis, inconsumíveis e pertencentes a uma impalpabilidade da cultura. Se como o tempo passamos a assistir filmes e vídeos pela televisão, talvez às coisas tenham nos programado por razão das não coisas.

O cinema como um operador de pensamento

Do nosso ponto de vista, a obra cinematográfica aqui é, pois, um operador cognitivo. Um dos artifícios-chaves do pensamento complexo. O *operador cognitivo* é um artifício capaz de sintetizar ou viabilizar a explanação do pensamento complexo a favor da comunicação científica e da pesquisa. É uma ferramenta que permite apresentar a argumentação por meio de diferentes caminhos. Sua real incumbência é religar saberes e a ideia de utilizá-lo é na verdade, um instrumento que objetiva fazer pensar, pensar além e estabelecer no outro, algum tipo de mudança.

A referência de base para a construção do operador cognitivo como uma metáfora que facilita a produção do conhecimento pode ser exemplificada pelo processo de projeção no filme *Cinema Paradiso*. Ali como regra geral, na sala de projeção das décadas de 1960 a 1970, enquanto os espectadores vêm na tela se desenrolar uma história, um técnico numa pequena sala, longe do público, faz acionar a película acondicionada em um “rolo” metálico. Este homem é um operador de película. A noção de operador cognitivo vem daí. Um operador cognitivo é tudo e qualquer instrumento, estratégia, situação pedagógica, imagem ou outros artefatos que fazem mover a cognição, o pensamento.

Carvalho (2008) afirma que cada circuito de filme atualiza e se recria na sequência narrativa. Ao depararmos com qualquer filme acionamos um operador simbólico-cognitivo ativador de emoções incontidas, medos arcaicos, desejos inconfessáveis e ódios reprimidos jamais confessados. É justamente isto que acontece quando utilizamos o cinema como linguagem ampliadora de cognição.

Ao transpor para o cinema romances, fatos histórico-políticos, experiências extraterrenas, biografias, os roteiros nem sempre cumprem fielmente o conteúdo de realidade de uma obra das vidas que nela transitam, dos fatos concretos que pretendem relatar. Omitem e adicionam fatos, transmutam situações reais, invertem e esgarçam temporalidades, superpõem planos existenciais, ordenam restos culturais sem se importar com a linearidade da história e com a irreversibilidade do tempo. (CARVALHO, 2008, p. 134).

Essa parece ser uma descrição de como é apresentada algumas histórias do cinema na vida de todos nós. Neste sentido, defendemos a ideia de que os processos de produção de sentido a partir das produções cinematográficas partem de paradoxos e paralelismos. Ao primeiro, intertextualizamos com a necessidade de relacionar os temas da natureza e cultura e da realidade e ficção, dentre outros. E a cada condução linguística de compreensão, conforme os conceitos “coisas” e “não coisas” apresentados por Flusser (2007), exercemos um paralelismo semânticos de interpretação e conhecimento por intermédio do experimentalismo. Durante cada segundo, refletimos e interpretamos o cinema com base em momentos já vividos em nossas vidas. O conteúdo matriz dos filmes não muda, tratasse talvez de uma mesma coisa, apenas um rolo de película distribuído às várias salas de cinema ou de vídeo. Contudo, cada interpretação ou recepção parte de uma carga individual. O paradoxo do paradoxo do cinema também se torna importante por se tratar de um conteúdo baseado em uma não verdade. Uma construção ficcional que ganha status de várias verdades. E com base nesta sugestão, este pode ter sido um dos motivos para que o homem de hoje - diante dos de tantos veículos de comunicação de massa – seja um crente nas “não coisas”. As informações pelo cinema podem ter sido um dos alicerces.

O paradoxo e o paralelismo no cinema

Entendendo que o cinema pode ser um promotor de conhecimento utilitário, pensemos sobre os processos de adaptação fílmica. Hoje em dia muitas obras são traduzidas da literatura para a televisão ou para o cinema. Toda adaptação é na verdade uma ruptura com sua primeira natureza e o nascimento de algo novo, uma nova estrutura. Na própria antropologia encontramos relatos da antiguidade onde os seres humanos deixavam suas pegadas, pinturas com um primeiro processo de adaptação de uma linguagem visual. O que era visto ou objetivado a acontecer, poderia ser composição para uma pintura rupestre no interior das cavernas. Na verdade, os textos culturais desses habitantes há mais de 30 mil anos já poderia lógico que a partir de uma observação moderna, representar um processo de reapresentação de outra vivencia. Desde os tempos mais antigos, portanto, somos orientados por adaptações. “[...] somos seres humanos, não apenas por causa das nossas filiações genéticas, anatômicas, psíquicas, culturais, sociais, mas também porque todas essas vinculações alimentaram juntas essa fabulosa noosfera que nos pertence e a qual pertencemos desde as nossas origens de Homo sapiens/demens”. (MORIN, 1998, p.306).

Desta forma, o cinema sempre se baseou em adaptações sejam elas do mundo vivido ou do mundo imaginário. E como se adaptar se não realizando, até como operador de relacionamento, as próprias matrizes relacionais de distinção e aproximação. Ou seja, relações de paradoxos e paralelismos.

Morin fala da especificidade da linguagem humana que para ele se caracteriza pela dupla articulação, isto é, a palavra como expressão da imaginação. Portanto, toda nova representação de algo é uma adaptação e obra da criatividade humana. E neste caso, incentivada pela arte, seja ela cinematográfica ou literária. Para que pesquisadores possam compreender o sentido deste segundo texto, seja ele proveniente do cinema ou livro, é necessário entender as estruturas e regras de escrita/produção tanto do primeiro formato quando do segundo. Uma capacidade que não é inerente aos receptadores comuns. Por isso, precisamos entender das duas linguagens para começar a analisar a permanência ou perversão dos segundos enunciados que por hora se aproximam, por hora, divergem bastante do discurso original.

Qualquer adaptação deve seguir uma semelhança com o mais antigo. É assim que conseguimos utilizar as figuras de retórica. A metáfora nada mais é do que uma adaptação de um texto literal escrito muitas vezes da mesma maneira, mas, que representa uma segunda coisa. Sempre agimos por adaptações, as pinturas, o teatro, a televisão e a internet sempre copiaram padrões e reprogramaram tendências.

Em 2012 tivemos na prática a adaptação dos relatos de parte da história do cinema e da vida do senhor Méliès no filme "A Invenção de Hugo Cabret" de Martin Scorsese. Trata-se da possibilidade do próprio cinema de se adaptar ou ser adaptado em uma nova narrativa.



(Imagem: Filme A invenção de Hugo Cabret)

Nesta imagem George Méliès está em gravação mais um de seus primeiros filmes da história do cinema. Da mesma forma, o filme de Scorsese relata momentos da vida de um

dos pais do cinema e a reapresentação da gravação de filmes como cenários ou espaços teatrais.

Em 2012 também, identificamos mais um filme que torna aparente a reprodução de obras cinematográficas em regravações fílmicas. O longa-metragem em preto e branco “O Artista” do diretor Michel Hazanavicius (2011) retrata a transição do cinema mudo para o falado entre os anos de 1927 a 1932. O filme foi indicado a 10 estatuetas das quais recebeu três, melhor filme, trilha e ator principal. Desde 1929 um filme do cinema mudo não recebia um Oscar de melhor filme. Quem sabe esses dois últimos filmes tenham ensinado ao cinema de bang bang e explosões que, as vezes, retomar ao anos de ouro do cinema seja uma ótima estratégia criativa. Vamos então estabelecer relações.



(Imagem: Ator Jean Dujardin no filme “O Artista”).

A ausência da voz e o uso do preto e branco no filme O Artista possibilitaram boas jogadas metafóricas com as imagens. Cada quadro não só vai além, mas, se duplica, perverte, recria, ordena novas interpretações, estabelece outros significados. Se o preto e branco no início do cinema era um limite técnico, hoje se transformou em mais um leque ofertado diante do jogo cinematográfico. A própria imagem exerce o papel da voz em alguns momentos. Mas uma adaptação, o descartado passando a ser objeto de uma nova estética cinematográfica.

Publicada em 1963, a obra de Marcel Martin, *A linguagem cinematográfica*, ainda hoje, é um dos mais importantes materiais introdutórios ao estudo do cinema. Entretanto, o autor, por não ter alcançado a evolução tecnológica do cinema, tem uma visão muito naturalista da Sétima Arte. O realismo cenográfico não é uma preocupação geral dos cineastas, o próprio Eisenstein é um exemplo disso. Mas há um diretor que radicalizou a experiência anti-naturalista na cenográfica: Lars von Trier que lançou, em 2003, *Dogville*³, estrelando por

³ O filme faz parte do movimento Dogma 95, lançado pelo próprio Lars von Trier. Entre as regras do manifesto está a que as filmagens devem ser feitas em locais externos. Não podendo ser usados acessórios ou

Nicole Kidman e Paul Bettany, entre outros. O filme faz parte da trilogia "E.U.A. Terra de Oportunidades", que tem ainda Manderlay (2005) e Washington (ainda não produzido). O filme foi filmado em um galpão e não há cenários construídos, há apenas a planta baixa, desenhada no chão, marcando os espaços físicos, alguns poucas mesas. O fundo é infinito, tendo constantes alterações de luz e cor que indicam mudanças de dia/noite, clima e de momentos da trama.



(Imagens: Filme Dogville (2003), de Lars von Trier)

De acordo com Valim (2004), o cenário invisível (sem paredes, janelas ou portas) permite que o espectador veja os coadjuvantes em seus afazeres longe do foco principal da ação. Além de servir como metáfora do filme, não desviando a atenção do espectador para nada além da narrativa, o artifício ressalta a dramaticidade através da encenação. [...]. Ao abdicar dos cenários e dos adereços, o diretor procurou valorizar o âmago de cada personagem para que o espectador, despojado do “supérfluo” e do “superficial”, pudesse olhar apenas para o que verdadeiramente interessa em seu filme: a desumanidade que “emana” da humanidade. A Adaptação é uma prática muito recorrente no cinema mundial, só para ter uma ideia, filmes como “A Identidade Bourne (2002)”, “Quem quer ser um milionário? (2009)”, a sequência de “Harry Potter”, “O Curioso Caso de Benjamin Button (2008)”, “A Rede Social (2010)” e “Diários de motocicleta (2004)” são obras atuais que marcam um índice desta cartografia de adaptações cinematográficas.

No cinema brasileiro diversas obras também passaram por este mecanismo de produção audiovisual como os filmes “Memórias do Cárcere” (1984) de Graciliano Ramos, “Lavoura arcaica” (2001) de Raduan Nassar e “O Quinze” (2004) de Raquel de Queiroz. Imersos nesse processo, etapas da pré-produção, produção e pós-produção pesquisam e analisam autores, período, cultura e diversos outros aspectos que são sempre recriados para a outra

cenografia (se a trama requer um acessório particular, deve-se escolher um ambiente externo onde ele se encontre).

linguagem a que se destina. E na realidade mais uma vez os novos contextos imateriais dos bens simbólicos vão surgindo e complementando o imaginário social. Cada produção cinematográfica é na verdade a morte de uma interpretação e produção literária para o nascimento de um produto iconográfico. E neste processo, certamente quase nada deve ficar do velho e praticamente tudo deve ganhar novos significados com o outro texto.

Outro filme muito interessante é o filme “Cisne Negro” (2010) de Darren Aronofsky que apresenta uma releitura moderna do “Lago dos Cisnes” de Tchaikovsky. Nele identificamos um dos importantes dualismos da natureza humana e talvez um dos pensamentos chaves para identificar um jogo de sentido entre o bem e do mal. Para o discípulo de Sigmund Freud, Carl G. Jung, a humanidade é dotada de um inconsciente coletivo baseado em referências ancestrais capazes de ser identificadas instintivamente por qualquer por qualquer ser humano médio. Um tópico muito interessante de observação das grandes narrativas civilizacionais que transversalizam os conteúdos cinematográficos. Este pensamento do bem e do mal pode ser mais um arquétipo da condição humana que ora se baseia no esteticamente interessante, ora persegue uma obsessão para o lado sombrio o ser humano. E mesmos assim, sempre recaem nos paradoxos e paralelismos semânticos. Afinal, talvez a maiorias dos nossos heróis modernos se pareçam com os Aquiles, Hércules, Teseu, Agamenon ou Édipo.

Os arquétipos como explica Jung são elementos que formam os mitos de uma sociedade. Já os mitos, sevem

[...] para explicar por que, diferentes de início, as coisas se transformam no que são, e por que elas não podem ser de outra maneira. Justamente porque, se mudassem num domínio particular, toda a ordem do mundo seria perturbada, devido à homologia dos domínios. (LÉVI-STRAUSS, 2005, Pág. 198).

Em muitas crenças do surgimento da humanidade temos a figura da mulher como deusa da criação como vemos em tribos Indígenas da América (Pachamama, mãe-terra); no Egito, Ísis (rainha do céu, terra e mundo subterrâneo); Noroeste Africano, Yemonja (rainha das águas) e na Europa mediterrânea, Vênus ou Afrodite (deusa-mãe). Temos aí o arquétipo da criação dos homens que talvez se derive pela proximidade natural da figura feminina como mãe como aquele ser que possibilita a vida pela fisiologia.

Qualquer produção cultural pode ser pensada como parte de um sistema de signos. Neste sentido, conhecimentos prévios ou analíticos são bastante relevantes para compreender essas adaptações. Na realidade toda obra cinematográfica é a materialização também de arquétipos e, por outro lado, de modismos sociais (estereótipos). Se em tribos indígenas

temos tal gênese, no referido filme *Cisne Negro* vemos um jogo do lado escuro e sombrio da personagem principal Nina como uma metáfora para demonstrar outro tipo de arquétipo: a noção de que temos um lado perverso e outro bondoso. Desempenho textual também vista no filme *Star Wars* de George Lucas. Tal base argumentativa pode remontar a um arquétipo da mitologia grega com a figura do herói e sua trajetória como na história do minotauro. Neste simulacro, o jovem Teseu teve que enfrentar uma criatura metade homem, metade touro para alcançar sua recompensa: sua amada Ariadne.

Se os mitos segundo Campbell⁴ (2004) são histórias, lendas e personagens que compõem os aspectos fundadores imemoriais dos povos, nada impede que o próprio jogo entre dois seres em um mesmo corpo seja fruto de outras relações arquetípicas.

De fato o filme *Cisne Negro* é mais um processo de adaptação por se tratar de uma leitura da obra de Tchaikovsky só que agora para o cinema. Se em outros casos citados neste trabalho vemos uma releitura em linguagem iconográfica, no *Cisne Negro* defendemos a hipótese de que os filmes são na realidade um processo de adaptação ou remontagem de narrativas reais a partir de vivências coletivas. Portanto, entendemos o processo de adaptação não apenas com a prática de matrizes e replicantes, mas, como aspecto ampliado nas produções cinematográficas.

A personagem principal da trama é Nina, interpretada pela atriz Natalie Portman, é uma jovem bailarina de uma companhia de balé de Nova York. Sua vida, como a de todos nessa profissão, é inteiramente consumida pela dança. A jovem é perturbada e confusa sobre sua verdadeira personalidade. Sua compulsão por perfeição acaba desencadeando psicoses e neuroses muito interessantes e a observação de sua personagem por intermédio da cultura pode nos ofertar um significativo entendimento. Segundo o semiótico tcheco Ivan Bystrina⁵, os desvios psicopatológicos também são uma das raízes culturais.

A jovem está prestes a receber o papel principal do espetáculo “Lago dos Cines” e sofre vários transtornos de personalidade ao perceber que disputa a vaga com a nova Lily.

⁴ CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athenas, 2004.

⁵ BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios: ensaios sobre a comunicação, cultura e mídia**. 2ª ed. São Paulo: Annablume, 1999.



(Imagens: Filme Cisne Negro, atriz Natalie Portman)

Atordoada como a disputa, Nina tem intensos conflitos de personalidade com viagens psíquicas sobre automutilação, sexualidade e outras alucinações. Os recursos visuais são bastante aparentes ao evidenciar iluminação, adereços e roupas sempre claras para Nina e roupas mais escuras para as demais personagens. No entanto, o filme deixa pouco aparente se essas imagens acontecem ou se são realmente viagens no seu imaginário atordoado. Talvez a partir de um segundo contato com o filme, possamos perceber que realmente algumas ações de Nina são apenas mentais e assumem o papel de influenciar o desencadear da narrativa.

Ela sempre veste roupas claras com tons de rosa e branco e os demais interlocutores usam sempre tons de cinza e preto. Isso já demonstra a necessidade de uma jovem mais pura como o cisne branco, mas, que precisa se transformar/metamorfosear ou achar o lado sombrio do outro cisne. Vemos mais um paralelo e também dois arquétipos: bem/branco e mal/preto. Ela é o estereótipo de uma moça virgem, perfeccionista e muito dedicada ao balé. O mais visível neste processo de adaptação é o uso dos recursos e elementos cênicos para contextualizar com a obra original. Para ela conseguir o papel teve que se adaptar literalmente a vida obscura ao ponto de se matar para alcançar a redenção. Vemos mais um arquétipo aqui, o de que por meio da morte, da martirização podemos alcançar a redenção.



(Imagem: Filme Cisne Negro, personagens Lily e Nina e Thomas e Nina)

Considerações finais

O filósofo Gilles Deleuze afirmou que uma porta de fábrica nunca é a mesma quando a mesma pessoa entra, passa na perto ou sai. Apesar de a frase parecer simples, expressa uma significativa profundidade para o presente trabalho. Citamos aqui uma quantidade ínfima de filmes em relação ao número de anos de produções cinematográfica, no entanto, apesar de cada um representar uma representação singular, consideramos que existem duas matrizes de pensamento análise que são encontradas em praticamente todas as relações fílmicas. Talvez seja uma inferência não autorizada, ou quem sabe uma superinterpretação, entretanto, observou-se primeiro que os filmes não são meros produtos visuais. Eles passam, movimentam o pensamento de quem assiste e mais do que isso: produzem articulação de pensamentos. Com semelhante grau de relevância, defendemos a hipótese de que existem figuras de linguagens que servem de interpretação e relação entre filmes/filmes e filmes/experiências de vida.

Portanto, se para a maioria das observações cinematográficas as ferramentas da análise fílmicas são os enquadramentos, combinações, montagem, sequências, entre outras; Neste trabalho, mesmo se tratando de um relato em forma de ensaio, vemos um pouco sobre dualidades de tratamento tanto na construção do filme, quando na forma de observação de quem assiste. Ou seja, se toda linguagem é intencional e precisa ser articulada, a metáfora, o paralelismo e o paradoxo são componentes da escrita visual e também de sua leitura.

Se um filme precisa de personagens para se fazer compreendido, existe aí um encontro entre o pensamento e a sequência de imagens em movimento. E este encontro deixa de ser apenas uma observação de imagens, consciente ou inconsciente, produzindo novos conhecimentos ou acessando os já vividos, cada experiência fílmica representa um novo olhar sobre o mesmo objeto. E isso mesmo que seja processado por intermédio de uma linguagem não material, se processa no cotidiano das pessoas.

Referências

AUMONT, Jacques. **O olho interminável** – cinema e pintura. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios: ensaios sobre a comunicação, cultura e mídia**. 2ª ed. São Paulo: Annablume, 1999.

CARVALHO, Edgard de Assis. (Cinema, educação e sociedade) In: **Brasil em tela: cinema e poéticas do social**. Organizador. Alex Galeno. Porto Alegre: Sulinas, 2008, 133-143.

FARIAS, Carlos Ademir. **Alfabetos da alma: histórias da tradição na escola**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michael. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editor a Senac São Paulo, 2009.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **As estruturas elementares do parentesco**. Tradução: Mariano Ferreira. Petrópolis: Vozes, 1982.

_____. De perto e de longe. São Paulo: Cosac Naify, 2005 – Pág. 198

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MORIN, Edgar. **A Cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

_____. **O Método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1998.

URSSI, Nelson José. **A linguagem cenografica**. 2006. Dissertação (mestrado em Artes). USP, São Paulo.