

CINEMA, PARTICIPAÇÃO ESTÉTICA E IMAGINAÇÃO*

CINEMA, AESTHETIC PARTICIPATION AND IMAGINATION

Monica Fantin**

Resumo: O texto apresenta alguns entendimentos sobre cinema como arte, dispositivo, indústria e linguagem. Ao situar alguns elementos da participação estética que o cinema promove, discute-se como os modos de ver modificam-se conforme os diferentes contextos de recepção e como podem repercutir na construção de significados e nos processos de imaginação desencadeados a partir dos filmes. A partir da interface entre cinema e imaginação, o texto individualiza alguns aspectos para pensar a criança nesta relação. Por fim, ao destacar as possibilidades de fruição e imaginação tendo o cinema como mediador, o artigo sinaliza outras formas de mediação e sugere a perspectiva da mídia-educação a fim de potencializar a participação estética de crianças em um percurso que pode envolver fruição, análise e produção.

Palavras-chave: Cinema. Imaginação. Crianças. Mediações educativas.

Abstract: This paper presents some insights about cinema as art, device, industry and language. By situating some elements of the aesthetic participation that the cinema promotes, the discussion is made on how the ways of seeing are modified according to the different contexts of reception and how they can impact on the construction of meanings and imagination processes triggered from the movies. From the interface between cinema and imagination, the text individualizes some ways to think about the child in this relationship. Finally, to highlight the possibilities of enjoyment and imagination understanding the cinema as a mediator, the article indicates other forms of mediation and suggests the perspective of media education in order to enhance the aesthetic interest of children on a path that may involve enjoyment, analysis and production.

Keywords: Cinema. Imagination. Children. Educational mediations.

Alguns entendimentos sobre o cinema

Refletir sobre o que é cinema é condição fundamental para compreendermos a experiência cultural das crianças com os filmes. O que é o cinema, afinal? É arte, entretenimento, cultura? É narrativa, linguagem, dispositivo? É instrumento, meio ou fim? É tudo isso ao mesmo tempo? Quais dessas dimensões são mais importantes na perspectiva da educação?

Para responder a tais perguntas, mesmo percorrendo a história do cinema construída em mais de cem anos, dificilmente encontraríamos respostas definitivas diante do significativo número de teorias explicativas sobre as diversas formas de pensar o cinema, sua estrutura, suas linguagens e seus possíveis significados. Explicar a relação filme-espectador implica caracterizar, discutir e avaliar o tipo de experiência que o cinema oferece e dependendo da teoria que se utilize o cinema pode significar coisas diferentes: arte, entretenimento, consumo, ideologia, novas percepções, consciência da realidade, identificações, poesia, sonho, emoções. Enfim, há diversas formas de participação nas fronteiras da experiência cinematográfica.

Se começarmos com a discussão conceitual sobre o que é cinema, segundo o dicionário Aurélio: Cinema. 1. Arte de compor e realizar filmes cinematográficos. 2. Cinematografia. 3. Projeção cinematográfica. 4. Sala de espetáculos onde se projetam filmes cinematográficos. Nessa definição básica que referenda “lugares comuns” sobre o cinema, podemos observar quatro sentidos do termo: arte, técnica, espaço físico e linguagem.

No Dicionário Crítico de Política Cultural, quando se fala de cinema está se falando de um modo cultural, um domínio mais

amplo que envolve a cultura do cinema e não necessariamente de filmes, que seriam mais delimitados, já que um filme é uma película montada, sonorizada, com um sentido relativamente fixo e definido, como diz Teixeira Coelho (1999, p. 110). Para ele, a cultura do cinema é um universo em expansão que envolve desde aspectos da cotidianidade até as sofisticadas teorias e se infiltra por toda parte, desde a memória mais íntima à roupa que se usa, enquanto que a cultura fílmica se restringe a uns poucos campos, como o da academia, da universidade, dos livros e um ou outro mais.

Embora a análise estética tenha predominado nos estudos sobre cinema, alguns estudos da sociologia do cinema rompem com essa tradição ao estudar o cinema como entretenimento, narrativa e evento cultural. Turner (1988) apresenta o cinema como uma *prática social* inserida no funcionamento da própria cultura, e chama atenção às suas dimensões de produção, consumo, prazer e significação. Para o autor, hoje se aceita mais facilmente que a função do cinema em nossa cultura vá além da dimensão de objeto estético; o fato de o cinema popular situar-se numa arena voltada ao prazer do público faz com que o prazer por ele proporcionado seja diferente daquele envolvido na literatura ou nas belas-artes.

Na *dimensão da semiótica*, que particularmente nos interessa para pensar as possíveis relações entre os significados do filme e a imaginação, Metz (2002) analisa a *instituição cinematográfica* e distingue os três tipos de máquina: *máquina econômico-produtiva* do aparato; *máquina psicológica* do espectador e *máquina paratextual* dos discursos sobre o filme. Ou seja, o estudo do cinema, e não exatamente o fato cinematográfico, apresenta as três abordagens: a econômica, a psicanalítica e a semiótica ou linguística¹. Ao entender o cinema como instituição cinematográfica, Metz destaca que este fato sociocultural multidimensional inclui aconteci-

mentos pré-fílmicos (como a infraestrutura econômica, a tecnologia), pós-fílmicos (distribuição, exibição e impacto político-social do filme) e a-fílmicos (arquitetura e decoração da sala de cinema, ritual social de ida ao cinema). O *filme*, por sua vez, não seria o objeto físico, mas um discurso localizável como texto significante que também envolve sentido social, cultural e psicológico (STAM, 2003, p. 130).

Considerar que os filmes “[...] são expressões alegóricas do momento de sua produção e, quando revistos, expressam novamente seu tempo no tempo presente de sua exibição.” (ALMEIDA, 1999, p. 32) nos aproxima de um entendimento do filme como texto, linguagem, lugar de representação, momento de narração que, com seus múltiplos significados, é uma das formas como nossa cultura dá sentido a si própria.

Dessa forma, *cinema como instituição* é produção, distribuição, consumo, mercado; é experiência onírica em que o ambiente escuro e acolhedor da sala de projeção permite uma recepção semiconsciente do filme como ilusão ou sonho; e é um corpo de discursos – de diretores, da crítica, do público e da teoria – sobre o cinema.

Diante de um termo tão polissêmico, consideramos o cinema como “objeto plural” que possui dimensões estéticas, cognitivas, sociais e psicológicas e que envolve produção cultural, prática social e reflexão teórica.

Se pensarmos o cinema em relação com a linguagem semiótica, neste “objeto plural” encontraremos pelo menos três dimensões: 1) dimensão contextual, que se refere à produção e ao consumo e envolve elementos econômicos, políticos, sociais e psicológicos, sempre presentes tanto na atividade dos autores como no olhar do público na sala de cinema (ou na televisão); 2) dimensão tex-

tual, que seria o filme propriamente dito, envolvendo sobretudo elementos semióticos (estrutura e funcionamento), estéticos (expressividade) e culturais (produções ideológicas, representações históricas, imagens da cultura); e 3) dimensão paratextual, que se refere à crítica e à teoria do cinema e diz respeito às duas primeiras dimensões.

Cinema como arte, indústria, dispositivo e linguagem

Entender o cinema a partir de suas “múltiplas determinações” significa entendê-lo na complexidade das dimensões que o constituem. Nas primeiras teorias do cinema, ele era definido a partir de suas relações com as demais artes, absorvendo as artes espaciais (arquitetura, escultura e pintura) e as artes temporais (poesia, música e dança). Por volta de 1910, considerar o cinema como arte “total” implicava recuperar uma sensibilidade perdida com a invenção da imprensa e redimensioná-la, pois o cinema era considerado a única arte verdadeiramente moderna. Ao mesmo tempo, teóricos com Adorno e Horkheimer (1985) previam o naufrágio da arte a partir do cinema, que para eles não sobreviveria à vulgarização de uma cultura transformada em indústria.

Hoje, entender o *cinema como arte* contemporânea implica perguntar se em razão de seu estatuto social de arte seria um qualificativo que deveria ser atribuído a uns poucos filmes ou a todos? O que é considerado um filme-arte afinal? Obviamente tal pergunta remete ao conceito de autoria, questão fundamental para a cultura moderna que precisa ser problematizada².

Nos anos 1960, o estruturalismo e a semiologia começaram a exercer grande influência nas discussões e teorias sobre o cinema,

que se preocupava com a maneira em que os filmes eram compreendidos. “Se a política dos autores valorizava certos diretores como artistas, para a semiologia todos os diretores são artistas e todos os filmes são arte, simplesmente porque o estatuto socialmente construído do cinema é o da arte.” (STAM, 2003, p. 126).

Os estudos da semiótica voltavam sua atenção ao filme evidenciando o que nele permite produzir sentido, e isso reduziu a discussão da arte e do belo a uma questão secundária, priorizando a análise do filme e seus sistemas de significantes. Nessas idas e vindas em que a história vai sendo construída, diante da impossibilidade de analisar o que é o cinema sem considerar os meios de sua produção, a ênfase se ao entendimento do cinema como indústria. Indústria que produz a mercadoria filme,

[...] mercadoria fortemente condicionante pela mentalidade das massas; mercadoria que possui um notável potencial ideológico, mas sempre conotado como produto industrial que deve ser consumido por um público para quem tal produto foi pensado, realizado e comercializado. (TAGLIA-BUE, 2001, p. 39).

O interesse pelos aspectos socioeconômicos do cinema foi demonstrado por diversos autores, pois entender o *cinema como indústria* significa pensar na “máquina econômico-produtiva” que Metz menciona e tudo que ela envolve. Para Peter Bächlin, na economia capitalista

um filme, enquanto produção intelectual, tem todos os requisitos para ser uma obra de arte, mas é necessariamente também uma mercadoria devido às diversas operações industriais e comerciais presentes da produção ao consumo” (*apud* CASETTI, 2004, p. 120).

Os fatores econômicos sempre estiveram relacionados às produções artísticas e intelectuais em que a comercialização aparece principalmente na sua difusão. No cinema, cada trabalho de criação é comercializado, do roteiro à distribuição, e isso se deve ao próprio meio e seus progressos técnicos que são contínuos. Para o autor, os problemas artísticos e intelectuais na produção fílmica estão cada vez mais em segundo plano devido à pressão comercial.

O entendimento da instituição cinematográfica remete à noção do *dispositivo cinematográfico* que envolve representação, posição simbólica, imaginário e um jogo de identificações que regulam o funcionamento da mente e do inconsciente, diz Metz. Ao relacionar certos níveis de identificação no cinema – a identificação primária – com o próprio dispositivo como um fetiche, para o autor, o dispositivo também envolveria relações entre ideologia, desejo e economia que são muito poderosas no cinema. Vale lembrar que a noção de dispositivo em Foucault (2005) compreende tanto os elementos discursivos quanto os não discursivos, uma “maquinaria concreta” em que as relações se estabelecem e promovem sentidos.

No debate suscitado sobre “cinema: língua ou linguagem?”, considerar o *cinema como linguagem* implica pensar nas regras e convenções de uma gramática de códigos e elementos que produzem sentidos através do texto fílmico. Para Metz, a linguagem cinematográfica é um conjunto de mensagens cujo material de expressão seria composto por cinco elementos: a imagem fotográfica em movimento, os sons fonéticos, os ruídos, os sons musicais, e a escrita.

Para outros estudiosos do cinema, a especificidade da linguagem cinematográfica seria o efeito de montagem. Nessa *linguagem*

transparente, “plano e montagem são os elementos básicos do cinema” (EINSENSTEIN, 2002, p. 51), pois de duas imagens sempre surge uma terceira significação, como na estrutura do pensamento dialético da tese, antítese e síntese.

Essa montagem não reproduz o real, não o maquia, ela é criadora. Não reproduz, produz. Já que a estrutura de montagem é a estrutura do pensamento, o cinema não terá por que se limitar a contar histórias, ele poderá produzir idéias.” (BERNARDET, 2001, p. 49).

Assim, em vez de *contar* histórias através de imagens, o cinema eisensteiniano *pensa* através de imagens, usando rupturas entre planos para provocar no espectador, “[...] chispas de pensamentos resultantes da dialética entre preceito, conceito, idéia e emoção.” (STAM, 2003, p. 57).

Ao considerar a montagem cinematográfica como um trabalho sobre o intervalo, Deleuze (1985) a entende como o vazio que separa dois enquadramentos em que o interstício seria mais importante que a associação. A distância seria um intermeio constitutivo da imagem que o espectador seria levado a preencher quando se deixa imaginar além da tela. E esse conceito é particularmente importante para pensar a questão da imaginação no cinema, tal como Almeida (1999) também pontua.

A linguagem cinematográfica envolve também o entendimento do processo de construção do filme do roteiro à montagem, já que a escrita do filme envolve domínios de técnicas no campo cinematográfico (filme e montagem), no campo artístico (direção, interpretação, fotografia) e no campo administrativo (pessoal e organização do trabalho), diz Costa (1988).

Para Pasolini, na ideia do cinema como “língua escrita da re-

alidade” (1972), os filmes comunicam e transmitem significados que o espectador capta porque o cinema recorre ao patrimônio comum representado nos objetos, gestos e atenções que nos rodeiam, pois estamos habituados a “ler” visualmente a realidade. Para ele, a língua do cinema seria única, universal, “transnacional” e “transclassista”, pois qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo, usando a linguagem cinematográfica, usa todo um sistema de signos comuns.

Nessa linguagem, os elementos fílmicos configuram os significantes cinematográficos através das imagens, das escritas, das vozes, dos rumores e da música, e cada um desses elementos situa-se numa área de expressão específica do sistema da linguagem cinematográfica, que envolve: códigos tecnológicos de base, códigos sintáticos da montagem, códigos visuais, códigos gráficos e códigos sonoros.

Participação estética e cinema

Diante do entendimento de que o cinema pode ser instituição, indústria, dispositivo, arte que se autolegitima, linguagem e formas de interações podemos retomar a discussão sobre filme-arte em razão do estatuto de arte do cinema. O fato de considerar o cinema como arte não significa, obviamente, que todos os filmes sejam manifestações artísticas. Diante dos inúmeros filmes lançados por ano, poucos são os que têm boa qualidade estética e técnica e muitos de qualidade duvidosa, então como distinguir uns dos outros? Se a resposta depender daquilo que nos toca no filme, ela remete à noção de participação estética que privilegia a

perspectiva da participação ativa dos fruidores.

Quando e como quem assiste a um filme e põe em jogo a sua intuição estética? pergunta Sorlin (1997). Citando Borges – que comparava a obra de arte a uma maçã, dizendo que o sabor não reside nem no fruto, nem na língua, mas acontece através do impacto entre a boca e a maçã –, o autor sustenta a ideia de que a participação estética é uma relação que se estabelece entre sujeito e obra e não é algo imanente. Em uma relação dialética, seria nessa contradição entre sujeito, elementos da obra em si e para si que ocorreria a experiência da significação.

Sem propor regras nem modelo de análise, Sorlin define o que seria um estado mental, uma atitude de abertura voltada para a força de expressão na construção de um percurso estético que seria formado por *intuição* (momento inicial da percepção, que provoca prazer, gozo e emoção), *juízo/gosto* (percepção construída e determinada pelo contexto sociocultural que está relacionada a uma ideia de beleza) e *opinião* (momento interpretativo, a avaliação *a posteriori*) voltados à construção da participação estética.

Ou seja, a experiência estética tende a evidenciar e exprimir aquilo que na obra provoca uma intuição e desperta emoção. É manifestada por um juízo expresso por meio de uma opinião. Assim, a participação estética, que se vale antes de tudo da sensibilidade, não possui garantia nenhuma de que vai ocorrer, uma vez que é construída e atua quando é suscitada em quem a experimenta.

A beleza deste percurso é que cada espectador, por mais desatento ou seguro que seja em sua aproximação, deixa-se envolver naquilo que nem sempre o filme explicita. O filme com sua história, seus significados e sua linguagem procura antes de tudo uma apaixonante e coenvolvente ilusão de imediatividade através de

suas cores, formas, movimentos, sons. Porém, neste processo da participação estética, o espectador pode ser tomado por uma força misteriosa, experimentando uma sensação de distanciamento em relação àquilo que é proposto. Na aparência do mundo a qual o espectador está habituado, os sinais e as representações do seu cotidiano parecem diferentes, fora do lugar, e essa sensação não coincide com qualquer hábito de padronização. É uma quebra de regras que se pode captar o instante, como se janelas que se abrem para o inusitado e o insignificante retirassem dali os elementos da significância.

Enfim, emoção, prazer, gozo e intuição são condições preliminares e necessárias à participação estética, que também envolve gosto, opinião e avaliação, pois o espectador tocado pelas qualidades do filme pode deixar-se seduzir pelo envolvimento suscitado nesse momento. Mas essa apreensão estética inicial também pode permanecer de alguma forma nele e transformar-se. Isso implica as formas com que nos relacionamos com os filmes a partir das diferentes maneiras de ver os filmes em diferentes contextos de fruição.

Modos de ver filmes

Partindo do pressuposto de que a participação estética é despertada no encontro com o filme sem se limitar a ele, poderíamos considerar que há diferentes formas de apropriação: desde a fruição lúdico-evasiva até uma apreciação educativa que além da fruição “espontânea”, envolve uma intencionalidade que diz respeito a certas dimensões do conhecimento (narração, análise crítica,

interpretação, e produção).

As formas de apropriação de filmes também estão ligadas ao seu contexto de exibição. Grande parte dos espectadores brasileiros só tem acesso aos filmes pela mediação da televisão, do DVD e mais recentemente pelas possibilidades de acesso propiciadas pela internet em sua diversidade e multitelas. Assim, é importante discutir as especificidades dos meios, os diferentes modos de ver e assistir aos filmes na sala de cinema, na televisão, nas telas do computador e nos dispositivos das tecnologias móveis a fim de refletir sobre o que estas relações possibilitam e impedem em termos de construção do significado, de experiência estética e de imaginação. Nesse quadro, como pensar o encontro da criança com o filme no cinema, na televisão, no computador, no videogame, no *smartphone*, em casa, na rua ou na escola?

Diante das diferenças entre cinema e televisão e das diversas possibilidades de participação estética que eles oferecem (FANTIN, 2011), a diferença entre assistir a um filme no cinema e outros suportes é um terreno de conflitos, pois considerar o cinema (como arte, dispositivo e linguagem) e os filmes em espaços diferenciados daqueles para os quais foram pensados modifica a forma de apropriação. Se o significado da obra é o todo, cada vez mais estudos apontam a importância do contexto de fruição no processo de significação e apreensão estética.

O cinema envolve todo o contexto em que se assiste ao filme e significa muito mais do que “apenas” o ato de ver o filme. Assistir a um filme em casa ou na escola, na televisão ou no computador envolve variáveis que modificam a forma de percepção e significação. O contexto de fruição é outro, as luzes dos aparelhos são diferentes, a perspectiva interna da imagem é diferente, a atenção

é diferente, o espaço é outro.

A perspectiva da semio-pragmática de Francesco Casetti e Roger Odin, estuda como os filmes e suas linguagens produzem sentidos e influenciam os espectadores a partir dos diferentes contextos. Casetti fala em um “pacto comunicativo” que envolveria a negociação, a interação e a cooperação que ocorrem entre texto e espectadores. Para Odin, o espaço de comunicação constituído pelo produtor e pelo espectador de cinema é extremamente diferente, indo do espaço pedagógico da sala de aula, passando pelo espaço familiar do filme assistido em casa, e chegando até o espaço ficcional e de entretenimento da cultura midiática (*apud* STAM, 2003, p. 280).

Nos estudos sobre a relação entre filme e contextos, Odin elabora uma série de modos de produção de sentidos que reconduzem a diversos modos de leitura que os espectadores utilizam e os efeitos que alcançam, conforme sintetiza Casetti (2004, p. 281):

- *modo espetacular*: ver filme para distrair o espectador, um espetáculo mais que uma história: filmes de evasão;

- *modo ficcional*: ver filme para o espectador vibrar e sentir o ritmo dos eventos, participando das vivências dos personagens;

- *modo fabulizante*: ver filme para extrair uma mensagem da narração proposta: filmes de convencimento através da história;

- *modo documentarizante*: ver filme para informar-se sobre a realidade do mundo, percepção do filme como documento da realidade: os filmes históricos, etnográficos e documentários;

- *modo argumentativo/persuasivo*: ver filme para convencer através de um conjunto de lições, visando a elaborar um discurso: filmes didáticos com fins educativos;

- *modo artístico*: ver filme para destacar a produção de um autor: filmes de arte;

- *modo estético*: ver filme interessando-se pelo trabalho de imagens e sons, olhar presente em filmes experimentais;

- *modo energizante*: ver filme para vibrar ao ritmo de imagens e sons sem preocupar-se tanto com os conteúdos, como videoclipes e musicais;

- *modo privado*: ver filme com retorno à vivência pessoal, familiar ou de grupo/pertencimento, reforçando a identidade: os que também podem ser vistos e realizados na escola, associações e centros culturais.

Esses modos são conhecidos e praticados tanto por autores como por espectadores, pois ambos intervêm no filme para dar-lhe corpo e expressão. Mas não são excludentes e podem ser mobilizados simultaneamente em diversos níveis, pois sua hierarquização depende do texto e do contexto de leitura, como destaca Odin.

Ao considerar que os sentidos se constroem em contextos sociais definidos e serão diferenciados conforme seu “lugar institucional” ou o espaço social em que será visto, este supõe regras de comportamentos e muitas vezes estas dão outros sentidos ao filme. Embora todos os modos de ver possam ser educativos, com a mediação adequada todos os modos podem estar presentes em um contexto formativo.

Cinema e imaginação

Ao discutir a relação entre ética e estética nas qualidades do filme em diferentes contextos, é importante também discutir os motivos de agrado ou desagrado e o que o filme possibilita em termos de identificação, projeção, representação. Assim como pensar sobre os universos de referências que eles se relacionam e que ima-

ginários permitem construir.

Benjamin considerava que o cinema oferecia uma nova forma de arte adequada à construção de outra experiência de sensibilidade. Ele defendia uma dimensão libertadora da “arte sem aura” que é o cinema, revelando o potencial político progressista que essa nova sensibilidade poderia ter, tanto na sua forma de expressão quanto no conteúdo da existência do homem moderno. Para ele o cinema era uma forma de arte que implicava modificações profundas no aparelho receptivo, cujas transformações sociais imperceptíveis acarretariam mudanças na estrutura da recepção que seriam utilizadas pelas novas formas de arte.

A descrição cinematográfica é para o homem moderno infinitamente mais significativa que a pictórica, porque ela lhe oferece o que temos de exigir da arte: um aspecto da realidade livre de qualquer manipulação [...] graças ao procedimento de penetrar, com os aparelhos, no âmago da realidade.” (1994, p. 187).

Ao admitir certo caráter autoritário do cinema, Benjamin diabolizava sua compreensão da “arte de massas”, buscando revelar seu potencial progressista e transformador e ainda que seu texto seja de 1936, tais questões apontam uma compreensão bastante sofisticada que pode ser atualizada aos efeitos da mídia no início de século passado.

Distinguindo o cinema de outras mídias em relação a seus meios expressivos, é justamente a natureza “imaginária” do significante fílmico que faz dele um catalisador tão poderoso de projeções e emoções, diz Metz. Também os teóricos psicanalíticos, interessados na dimensão psíquica da “impressão de realidade” do meio cinematográfico, buscam explicar o imenso poder do cine-

ma sobre os sentimentos humanos.

Considerando que a experiência do espectador não se limita às sensações luminosas e sonoras do filme, no cinema “[...] a memória atua evocando na mente do espectador coisas que dão sentido pleno e situam melhor cada cena, cada palavra e cada movimento.” (MUNSTENBERG, 2003, p. 36-37). E essa função impulsionadora de relações pode estar tanto ligada à memória, quanto à imaginação.

No cinema, a imaginação se projeta na tela, mas o curso natural dos acontecimentos pode ser modificado pela simples ação dos pensamentos. A relação com o tempo no cinema é transgredida, permitindo voltar ao passado ou fazer uma ponte com o futuro em alguns minutos. Neste sentido,

[...] o cinema pode agir de forma análoga à imaginação: ele possui mobilidades de idéias que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos mas às leis psicológicas da associação de idéias. Dentro da mente, o passado e o futuro se entrelaçam com o presente. (MUNSTENBERG, 2003, p. 38).

A perspectiva de visualizar o passado e projetar o futuro permite compartilhar os caprichos da imaginação dos personagens, autores e diretores e também espectadores. No filme, além de testemunhar o que as imaginações dos personagens revelam, temos a possibilidade de ir além, pois o cinema oferece aos nossos olhos, panoramas deslumbrantes e nos mostram milhares de fantasias possíveis no encontro entre memória e imaginação.

No entanto, se a memória se relaciona com o passado, a expectativa e a imaginação com o futuro, no cinema o pensamento transgredir essa ordem e vive a intensidade do que acontece simul-

taneamente em diversos tempos e lugares, inclusive no extracampo e naquilo que acontece e não aparece na tela. Estando em vários lugares aparentemente num mesmo momento, para Munstenberg (2003, p. 43), “[...] só o cinema é capaz de dar corpo a esta divisão interna, a esta consciência das situações contrastantes, a esse intercâmbio de experiências divergentes de espírito.”

Mas como vimos anteriormente, falar de cinema é falar também dos modos de ver: “por todos os lados, o objeto, o sujeito, o cinema está na medida exata do homem e sua visão”, diz Aumont (2004, p. 51). Assim, quando o autor se refere ao “olho variável” no sentido da mobilização do olhar que vê, faz uma relação como nossa percepção em relação ao espaço-tempo-movimento do olhar a partir de uma estrada de ferro e de outras máquinas móveis que também modelaram o imaginário e a própria câmera, tal como o olhar de dentro de uma locomotiva. Para ele, esse olhar de deslocamento, de passagem e de paisagem atravessada pela viagem pode ser comparado ao olhar do cinema e da experiência do espectador. “Trem e cinema transportam o sujeito para a ficção, para o imaginário, para o sonho e também para outro espaço onde as inibições são, parcialmente sanadas.” (AUMONT, 2004, p. 53).

Nesse transportar para o imaginário, parece óbvio dizer que o cinema enriquece a imaginação das crianças, mas isso não significa negar a contradição que envolve esta relação e que também precisa ser problematizada. Nos dias de hoje, em que os estímulos visuais são tantos e de tantas ordens, em determinadas situações parece que estamos perdendo a capacidade de imaginar a partir das palavras, como dizia Calvino (1990). Isso é válido para a relação entre cinema e imaginação, sobretudo a partir de algumas adaptações da literatura para o cinema. Será que as imagens do cinema que desencadeiam processos imaginativos também podem limitar a imagina-

ção? Será que a distância e o contraste entre a pré-imagem formada pela criança a partir da palavra e a imagem proposta na tela podem significar certo empobrecimento da imaginação?

Diante de alguns fenômenos da leitura provocados por livros e filmes como *Harry Potter* (K. Rowling) ou *Senhor dos Anéis* (J. Tolkien), era comum ouvir crianças que haviam lido o livro dizerem: “Eu não quero assistir ao filme para não estragar a minha imaginação.” É interessante problematizar isso, pois além de envolver linguagens diferenciadas – a do cinema e a da literatura –, os processos envolvidos são diferentes e os contextos de recepção também, sem falar na questão do *marketing* e das diversas formas de consumo que assumem força considerável nessa relação.

Muitos outros processos mentais estão envolvidos na relação que estabelecemos com os filmes, e um deles é o da sugestão. A ideia despertada na consciência pela sugestão é feita da mesma matéria que as ideias da memória e da imaginação. As sugestões, como as lembranças e as fantasias, são controladas pelo jogo de associações. Mas enquanto lembranças e fantasias são vivenciadas espontaneamente, a sugestão parece ser direcionada, pois a percepção externa não é apenas um ponto de partida, mas uma forma de influência. A ideia associada não é sentida como criação nossa, mas como algo a que temos de nos submeter, embora tenhamos sempre um grau de abertura em relação às possíveis interpretações.

Assim, a imaginação no cinema também está ligada à capacidade de persuasão do dispositivo cinematográfico, que envolve um conjunto de fatores, desde a situação cinematográfica da imobilidade e escuridão até os mecanismos enunciativos da imagem (câmera, projeções óticas, perspectiva monocular) que induzem o sujeito a projetar-se na representação (STAM, 2003, p. 185). Certos efeitos subjetivos desses fatores perdem sua especificida-

de e sua importância quando vistos na televisão ou nas telas do computador, e tal poder de persuasão e impressão de realidade perdem muito de sua força, comprometendo, em alguma medida, o potencial da imaginação no contexto televisivo doméstico ou escolar. Estudos recentes readequaram a teoria do dispositivo de forma a considerar a visão de filmes não apenas nas salas clássicas ou nos Cineplex, mas também em casa, nos aeroportos, aviões e ônibus, revelando que a atenção concentrada dedicada à imagem de alta definição em sala escura distingue-se radicalmente do tipo de recepção dispersa que ocorre em outros contextos.

A intensidade dos fenômenos cinematográficos de projeção – que pode ser entendida no seu duplo aspecto: projeção do filme na tela e projeção imaginária do espectador – e identificação relaciona-se à participação psíquica e afetiva. Não podendo se exprimir em atos, a participação interioriza-se nas subjetividades.

No contexto da sala de cinema, a “obscuridade” ou escuridão está organizada para “isolar o espectador” e ativar a participação da projeção-identificação, como diz Morin. Isolado, mas no meio de uma “alma comum”, de uma participação coletiva que amplifica sua participação individual, o espectador, pode estar ao mesmo tempo isolado e em grupo, condições contraditórias e complementares, favoráveis à sugestão. Para o autor, “[...] a televisão caseira não se beneficia desta enorme caixa de ressonância: expõe-se à luz, entre objetos práticos, a indivíduos cujo número dificilmente chega para formar grupo.” (MORIN, 2003, p. 156).

Além das questões específicas do meio que interferem nas diferentes formas de recepção, há a questão do ritual específico de ir ao cinema, que envolve uma preparação, uma saída, um passeio, ver gente, assistir ao filme ao lado de outras pessoas, enfim com-

partilhar emoções que fazem a grande diferença do meio cinema, construindo-se como um lugar de memória e imaginação. O distanciamento, o estranhamento e a escuridão que o espaço da sala de cinema permitem construir a partir da evasão do tempo-espaço que propicia, estão longe de poder ser reproduzidos na televisão e no ambiente doméstico ou escolar.

Diante da importância do distanciamento na construção de significados e na imaginação, é certo que a emoção do filme estará presente tanto na sala de cinema quanto diante da televisão ou do computador, mas será completamente diferenciada. Não se trata da mesma experiência nem possibilita as mesmas formas de participação estética, de construção de significação e de apropriação. Além de uma situação envolver o fascínio da sala escura do cinema e outra fazer parte do cotidiano doméstico ou escolar, muitos outros fatores contribuem para que o filme seja percebido de forma diferenciada.

Cinema, criança e imaginação

Alguns estudiosos consideram que a imaginação da criança em relação ao cinema funciona de forma análoga ao brinquedo, onde a criança dispõe de liberdade e da ausência de regras para transformar os sentidos previamente objetivados. Outros argumentam que apesar da compreensão criativa que a criança coloca em jogo quando assiste aos filmes, de certa forma, fica condicionada à especificidade própria do cinema: narrativas, significantes, texto e contextos de produção e recepção. Assim, vejamos as aproximações e os distanciamentos que envolvem a relação entre cinema, criança, e imaginação.

O conceito de imaginação e imaginário são historicamente polissêmicos, marcados por ambiguidades em diferentes visões teóricas. Objeto de estudo de diversas áreas, a imaginação permite abordagens: filosóficas, psicológicas, psicanalíticas, dos estudos da comunicação e da cultura etc., tendo sido temas de grandes pensadores: Platão, Aristóteles, Kant, Freud, Sartre, Bachelard e muitos outros. Em um exercício de síntese, poderíamos entender a história do conceito a partir de 3 metáforas: *espelho*, *lâmpada* e *labirinto de espelhos*, sugeridas por Richard Kearney (*apud* GIRARDELLO, 2003).

A metáfora de imaginação como *espelho* sugere que a imagem mental reflete a realidade, como era entendida na Idade Média. A ideia de imaginação como *lâmpada* se refere à imaginação como produção de realidade e formação de imagens a partir dos sentidos, da invenção e da abstração, ideia que predominou na Idade Moderna. E a imaginação como *labirinto de espelhos* se refere a uma visão pós-moderna, ao labirinto de espelhos como alusões, referências e paródias entendendo as imagens como simulacro.

O entendimento da “[...] imaginação como instância de produção semiótica e apropriação cultural [...]”, é uma ideia trabalhada pelos estudos da comunicação, e Girardello (2003, p. 11) toma como base para ampliar essa noção a partir de Paul Ricouer, que entende a imaginação como um espaço intersubjetivo de ensaio e interpretação.

Ao diferenciar imaginação e fantasia, Tolkien entende que a imaginação é o poder mental de gerar imagens enquanto que a fantasia seria uma forma de arte que envolve a qualidade do estranhamento e maravilha derivada de sua expressão na imagem, provedora de uma consistência interna de realidade, o “[...] mediador artístico entre imaginação e o resultado final, a subcriação[...].”

(*apud* ZIPES, 2001, p. 180).

E o conceito de imaginário, pode ser entendido a partir de duas dimensões. Na dimensão psíquica, o imaginário é marcado pela negatividade em relação à realidade percebida ou como instância ilusória da alteridade. Na dimensão sociocultural, o imaginário é entendido como dimensão coletiva da imaginação ou como acervo do imaginado, “conjunto de imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens” e “o grande denominador fundamental, aonde vêm se encontrar todas as criações do pensamento humano” (DURAND *apud* GIRARDELLO, 2003, p. 15).

Considerando o mecanismo criador de ilusão que está na base do cinema, o cinema como dispositivo pode atuar como um ícone na mediação entre o visível e o invisível. Como um processo de transmutação de sentidos, os fios de imagens em movimentos que tecem a imaginação no cinema nunca serão significantes gratuitos, pois as imagens como simulacros também propõem uma transformação do real e por intermédio de diferentes visões é possível restituir outros sentidos de participação.

Assim, o cinema pode atuar com uma transcendência da imagem e com sua relativa autonomia, onírica, mítica, arquetípica, simbólica, como diz Mottana (2005, p. 102), referindo-se a uma “[...] pedagogia como transcendência da imagem”. Universo imaginativo a descobrir, o cinema como espaço de mediação entre visível e invisível (FANTIN, 2009) envolve contemplação, mas também pode envolver outros tipos de mediação através da restituição, análise, interpretação e possível produção de outras imagens.

Aqui destacamos o papel mediador da imaginação, como Bachelard (2002) sugere dizendo que a imaginação acontece no espaço entre uma imaginação e outra, num movimento imaginário. No fluxo do pensamento “[...] as imagens se interrompem e se per-

dem, se elevam e aniquilam”, e ultrapassam a realidade. No fluxo imaginário do olhar à tela, as imagens são permeadas por uma “entrevisão”, do espaço subjetivo em que emerge a resposta, o faz de conta e a imagem alternativa, em que podemos recriar subjetivamente o que é dado à percepção.

Nesse diálogo social há um potencial, presente na fruição lúdico-evasiva, que se materializa e amplia e pode ser enriquecido com uma fruição educativa, com uma mediação que favoreça à construção de sentidos a partir do que surge dessa experiência com cinema. Nesta perspectiva, um trabalho com a imaginação a partir do cinema pode envolver propostas de ativar outras maneiras de olhar, produzir, representar e ler o mundo. Formular metáforas, interrogar, reconhecer. Exercício de representações estéticas do pensamento participativo, do estranhamento, da pesquisa, da produção de sentido, da descoberta “[...] do invisível no sensível e no visível”, como diz Duborgel (*apud* MOTTANA, 2005, p. 106).

Possibilidades de mediação

Diante do exposto, se o cinema está presente no cotidiano das crianças como arte, consumo cultural, mercadoria, histórias, personagens, músicas, e outras formas compondo seu repertório lúdico-cultural, muitas são as possibilidades de mediação e de interação que propicia. Desde a participação da criança na cultura e suas diferentes formas de socialização, às vivências de emoções e experiências de diversos tipos de aprendizagens.

Para além das possibilidades de fruição e imaginação, o cinema como mediação entre visível e invisível pode desencadear outras mediações que envolvam possibilidades de participação

das crianças para além de espectadoras. E isso ultrapassa a interatividade proposta pelo “pós-cinema” indo no sentido da mídia-educação, que envolve possibilidades de um trabalho de educação *para, com e através* das mídias, e entre elas o cinema. Significa uma perspectiva de trabalho em contextos em que a mídia-educação atua no sentido da crítica, da instrumentalização, e da produção como formas de expressão e linguagens (FANTIN, 2006a, 2011).

Nessa perspectiva, no contexto da mídia-educação o cinema é entendido a partir de suas dimensões éticas, estéticas, cognitivas, sociais, psicológicas, inter-relacionadas com o caráter instrumental, *educar com o cinema*, e com o caráter de objeto temático, *educar sobre o cinema*, como destaca Rivoltella (2005). E a mediação educativa com crianças pode abordar o cinema como instrumento, objeto de conhecimento, meio de comunicação, e meio de expressão de pensamentos e sentimentos.

Considerar o cinema como meio que enriquece a imaginação, significa que a atividade de ver/contar histórias com imagens, sons e movimentos pode atuar no âmbito da consciência do sujeito e no âmbito sócio-político-cultural, configurando-se em um formidável instrumento de intervenção, de pesquisa, de comunicação, de educação e de fruição.

Referências

ADORNO, T. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: _____; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ALMEIDA, M. J. **Cinema, Arte da Memória**. Campinas: Autores Associados, 1999.

AUMONT, J. **O olho interminável [cinema e pintura]**. São Paulo: Cosac&Naif, 2004.

BACHELARD, G. **A água e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

BERNARDET, J. C. **O que é cinema**. 13. ed. São Paulo: Brasiliense, 2001.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CASETTI, F. **Teorie del Cinema 1945-1990**. 7. ed. Milano: Studi Bompiani, 2004.

COELHO, T. **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

COSTA, A. **Saber ver el cine**. Barcelona: Paidós, 1988.

DELEUZE, G. **Cinema I: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

FANTIN, M. **Mídia-educação: conceitos e experiências Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006a.

_____. Cinema e Imaginário Infantil: a mediação entre o visível e o invisível. **Educação & Realidade**, v. 34, n. 2, p. 205-23, maio/ago. 2009.

_____. **Crianças, cinema e educação: além do arco-íris**. São Paulo: Annablume, 2011.

FOUCAULT, M. **Antologia**. (a cura di V. Sorrentino). Milano: Feltrinelli, 2005.

GIRARDELLO, G. A imaginação no contexto da recepção. **Revista interamericana de comunicação midiática**. Santa Maria: UFSM, n. 1,

2003.

METZ, C. **Cinema e Psicanálise**. Venezia: Marsílio Editori, 2002.

_____. O dispositivo cinematográfico como instituição social. Entrevista com Christian Metz. In: XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal; Embrafilme, 2003.

MORIN, E. A alma do cinema. In: XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal; Embrafilme, 2003.

MOSCONI, E. Il cinema nella prassi educativa: una prospettiva pragmatica. In: MALAVASI, P.; POLENGHI, S.; RIVOLTELLA, P. C. (Orgs.). **Cinema, pratiche formative, educazione**. Milano: Vita e Pensiero, 2005.

MOTTANA, P. Dalla clinica della formazione alla 'pedagogia immaginale' attraverso il cinema. In: MALAVASI, P.; POLENGHI, S.; RIVOLTELLA, P. C. (Orgs.). **Cinema, pratiche formative, educazione**. Milano: Vita e Pensiero, 2005.

MUNSTENBERG, H. Memória e imaginação. In: XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal; Embrafilme, 2003.

PASOLINI, P. P. **Empirismo eretico**. Milano: Garzanti Editore S. P. A., 1972.

RIVOLTELLA, P. C. Il cinema luogo di educazione, tra sacuola ed extra-escola. In: MALAVASI, P.; POLENGHI, S.; RIVOLTELLA, P. C. (Orgs.). **Cinema, pratiche formative, educazione**. Milano: Vita e Pensiero, 2005.

SORLIN, P. **Estetiche dell'audiovisivo**. Firenze: La Nuova Itália, 1997.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TAGLIABUE, C. **Cinema e vita quotidiana**. Torino: Elledici, 2001.

TURNER, G. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1988.

XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro:

Notas

* Esse artigo teve como base a apresentação *O cinema e a imaginação na infância* no II Seminário “Educação, imaginação e linguagens artístico-culturais”. Criciúma, Unesc, 28 a 30 ago. 2006.

** Doutora em Educação e professora do Departamento de Metodologia de Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Coordenadora do Grupo de Pesquisa Núcleo Infância, Comunicação Cultura e Arte, NICA, UFSC/CNPq. E-mail: <mfantin@terra.com.br>.

¹ Metz destaca que a instituição cinematográfica não é apenas a indústria do cinema que atua para encher as salas, mas também a maquinaria mental como “outra indústria” que os espectadores habituados ao cinema interiorizam, tornando-os aptos a consumir filmes. Para ele, “a instituição inteira visa ao prazer fílmico e apenas a ele” (METZ, 2002, p. 13-14).

² A caracterização do cinema como a “sétima arte” conferiu aos artistas cinematográficos o mesmo estatuto de escritores e pintores, e foi nos anos 1950, com um movimento iniciado na França chamado de “política dos autores” (ou autorismo), que a questão tomou vulto. A partir de discussão na revista *Cahiers du Cinéma*, artigos e entrevistas com cineastas como Truffaut, Buñuel, Rossellini e Godard, entre outros, defendiam a ideia do diretor como o responsável, em última instância, pela estética de um filme.