
Revisão

O espectador e os efeitos da experiência cinematográfica

The spectator and the effects of cinematographic experience

Gibran da Rocha Bento

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

Resumo

Este artigo analisa a relação entre cinema e espectador. Por meio das concepções de Deleuze e Guatari, busca-se entender o trabalho do sujeito na construção de uma subjetividade que atua sob conceitos estéticos. Enfocamos em especial o papel do cinema e da narrativa cinematográfica em sua atuação sobre nossos processos de subjetivação. Analisando historicamente a evolução da teoria do espectador, contrapomos às concepções de Jean Louis Baudry e Laura Mulvey, que pregam uma sujeição ideológica do espectador de cinema, as idéias de autores como Steven Shaviro e Ron Burnett que, influenciados pelo pensamento de Deleuze, buscarão nos filmes elementos que provoquem linhas de fuga na narrativa e ampliem o campo de experiência subjetiva do espectador. © Cien. Cogn. 2008; Vol. 13 (2): 235-242.

Palavras-chave: teoria do espectador; cinema; subjetividade.

Abstract

This article analyzes the relationship between cinema and spectators, using conceptions from Deleuze and Guatari about the aesthetic construction of the self. It's specially focused on the role of films and cinematographic narrative on our subjectivation processes. Studying the historical evolution of the spectatorship theory, we oppose the conceptions of ideological subjection from Jean Louis Baudry and Laura Mulvey to the ideas of authors such as Steven Shaviro and Ron Burnett that are influenced by the thoughts of Deleuze and try to look for elements that provoke lines of flight in the narrative and enlarge the field of the spectator's subjective experience. © Cien. Cogn. 2008; Vol. 13 (2): 235-242.

Keywords: *spectatorship, cinema; subjectivity.*

No dicionário, encontramos o termo subjetividade definido como “aquilo que é subjetivo”; “individual, pessoal” (Ferreira, 1995: 613). Em termos filosóficos, subjetividade é o termo usado para designar, de forma genérica, qualquer forma de vida interior do ser humano, aquilo que só é vivido particularmente por cada uma das pessoas. Mas que, no entanto, é afetado pela inserção de cada um dentro de determinada cultura, pelo modo de organização social de sua comunidade, pelo contato com a arte e a estética, pela forma com que se estabelecem as estruturas de conhecimento e pela interação com as tecnologias de seu tempo. A subjetividade é o modo pelo qual se estruturam na mente de cada indivíduo todas as informações e sensações recebidas do mundo exterior.

O pensamento formulado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) enfatiza a historicidade inerente a cada subjetividade, considerando o movimento de constituição de identidades e singularidades a partir de múltiplas relações, fluxos e agenciamentos mediados por signos. Toda essa dinâmica foi caracterizada pelos autores como “processos de subjetivação”. Quando falam em processos de subjetivação, Deleuze e Guattari pensam no conjunto de matérias e funções que envolvem desde necessidades biológicas do organismo às mais diversas dimensões da cultura. São códigos socialmente ordenadores que, de algum modo, estruturam nosso comportamento.

Guattari (1992) dirá que os aparelhos e organismos sociais mediadores da cultura, principalmente os meios de comunicação massivos, têm cada vez maior preponderância, afirmando padrões estéticos, éticos e políticos. As mídias de massa exercem poder sobre as subjetividades, agenciando comportamentos, determinando movimentos sociais e promovendo o consumo de produtos. Desse modo, interferem nos níveis mais íntimos da subjetividade e agenciam os comportamentos mais variados. Cada indivíduo é influenciado pela sociedade em todas as dimensões de sua subjetividade, mas ao mesmo tempo também possui uma abertura ao conhecimento da sociedade e de si mesmo que lhe possibilita poder interferir sobre esses códigos culturais. Assim, se as mídias de massa determinam muito a individuação das subjetividades, por outro lado é possível uma intervenção dos sujeitos sobre esses determinantes desde que desenvolvam a capacidade de problematizá-los.

Felix Guattari nos fala da emergência de um paradigma estético, que atravessaria todas as regiões do saber e do fazer contemporâneos - técnica, arte, ciência, pensamento e política. Diz ele, em *Caosmose*:

“O paradigma estético processual trabalha com os paradigmas científicos e éticos (...) instaura-se transversalmente à tecnociência porque os [processos de desenvolvimento desta] são, por essência, de ordem criativa e tal criatividade tende a encontrar a do processo artístico (...) tem implicações ético-políticas porque quem fala em criação fala em responsabilidade da instância criadora em relação à coisa criada(...) mas essa escolha ética não mais emana de uma enunciação transcendente, de um código de lei ou de um deus único e todo-poderoso (...) a própria gênese da enunciação encontra-se tomada pelo movimento de criação processual.” (Guattari, 1992: 136-137)

O que era da ordem das artes e da experiência estética é assim ampliado e passa a estar presente em todas as outras ordens, atravessando diversos outros campos da experiência, antes definitivamente separados dela. Segundo Guattari, a força do paradigma estético já estaria latente desde o Renascimento, mas tenderia a se tornar dominante agora, em função de uma propriedade nova de transparência ou transversalidade entre as várias camadas de nossa experiência. Guattari propõe um projeto estético/pragmático através do qual os comportamentos e modos de organização sociais, as práticas artísticas, amorosas, os conhecimentos religiosos, as ideologias, filosofias, ciências e teorias de qualquer gênero se ligariam aos fluxos econômicos, técnicos, políticos e libidinais — com seu funcionamento maquínico, que por sua vez se conectam à memória e ao imaginário das máquinas técnicas e sociais. Para o autor, esses vetores se articulariam em diversas direções, não havendo instâncias determinantes e instâncias determinadas a priori - todas as dimensões interagiriam com efeitos diversos em casos distintos.

Em “O ato da criação” (1999), Deleuze defende que a criatividade serve como base para uma interação potencial entre filosofia, cinema, arte, e ciência. Para ele, ter uma idéia é pensar algo novo, original e criativo. A idéia carregaria junto a si o inesperado e o extraordinário, não sendo apenas simples comunicação - que Deleuze vê com suspeita e

desconfiança. Para o filósofo francês, comunicar é carregar informação, e informação é definida por ele como um jogo de ordenação de palavras que codificam algum interesse adquirido. Logo, que executam um ato de repressão. Para Deleuze, a informação é um mecanismo por meio do qual é exercitado poder repressivo em sociedades de controle. Em vez dos espaços de prisão das sociedades disciplinares, nós agora viveríamos na chamada “sociedade de controle”, que exerceria um poder mais sutil sobre o modo como nós conduzimos nossas vidas.

Em “Post-scriptum sobre as Sociedades de Controle” (1992), Deleuze situava as sociedades disciplinares em uma faixa de tempo entre o século XVIII e Segunda Guerra Mundial. Elas efetuariam um processo de moldagem, por meio do enclausuramento, da repartição do espaço em locais fechados, como a prisão, as escolas e a indústria, além da ordenação do tempo do trabalho. Já na sociedade de controle, surgida a partir do declínio do modelo anterior, faríamos parte de um processo constante de modulação e que se caracterizaria pelo domínio da sociedade não apenas através de instituições, mas de todos os aspectos da vida. Esse processo se completaria na internalização dos conceitos de poder pelo próprio indivíduo, que atuaria como uma engrenagem desse poder. A sociedade de controle, como a metáfora da rede, não teria limites definidos. Enquanto no modelo da sociedade disciplinar o poder era exercido verticalmente, nas sociedades de controle esse poder é horizontal, de todos para todos, e transpassa inclusive a vida familiar e os momentos de prazer.

Deleuze está interessado em descobrir como poderíamos resistir a esse controle e superar a estratificação e segmentação excessiva da informação recebida pelos veículos midiáticos. Para o filósofo, só o ato criativo pode funcionar como forma de resistência, insistindo na posição de que, como ter uma idéia não está dentro da esfera da comunicação, não pode ser reduzida à transmissão de informação, porque vai além dela. A idéia introduziria a diferença em uma esfera de estratificação. Os grandes diretores, por meio de idéias exclusivas do terreno cinematográfico, seriam artistas com a habilidade para construir atos de resistência capazes de contornar a ordem social.

Na concepção de Deleuze e Guattari encontramos três constatações importantes: primeiro, o fim de um conceito transcendental e universalista de verdade; segundo, o papel fundamental da cultura e dos meios de comunicação na construção das subjetividades contemporâneas; terceiro e mais importante para esse estudo - o papel da arte e do artista como construtor de novas subjetividades, ou seja, novas formas de ver e interpretar o mundo, novas formas de ser e existir. É na arte que se encontra o espaço para a quebra das regras estabelecidas e a experimentação com a distorção do que é automático, arraigado culturalmente. Nas palavras de ordem de Deleuze: “a esquizoanálise tem um único objetivo, que a máquina revolucionária, a máquina artística, a máquina analítica se tornem peças e engrenagens umas das outras” (Deleuze, 1992: 36).

Não à toa, esses autores deram tanta ênfase a artistas como Francis Bacon, Alfred Jarry, Samuel Beckett e William Burroughs. Artistas diferentes, mas com obras onde podemos encontrar uma total liberdade criativa frente a qualquer tentativa de representação. Artistas que criam novas possibilidades de se conhecer o mundo, inventando novos signos e linguagens, com obras capazes de rivalizar com as estratégias da sociedade de controle, exercendo papel verdadeiramente libertário sobre as nossas subjetividades, a partir do momento que vão buscar sua força nos lapsos do pensamento e em construções baseadas no paradoxo.

Subjetividade e experiência cinematográfica

Na trajetória da teoria do cinema ao longo dos últimos 30 anos, o espectador constituiu possivelmente o eixo central dos debates. Foram fundamentalmente as discussões em torno à questão da subjetivação ideológica do público pelo cinema que ocasionaram os três principais movimentos da teoria contemporânea: o paradigma modernista-político da década de 70 (pregando a desconstrução do cinema dominante com vistas à libertação/descolonização de suas passivas platéias); sua sucessão, nos anos 80, pelos estudos culturais, fundados em Gramsci e Bakhtin, relativizando o aspecto subjetivador e afirmando os prazeres com o cinema *mainstream* de um espectador agora considerado “ativo” ou “resistente” – porém ainda bastante preocupada em discutir “ideologia”, só que agora mais vinculada às formas de representação das minorias; e por último, o surgimento em meados da década de 90 da proliferação de estudos baseados nas teorias de Deleuze e Foucault.

As bases desse tipo de análise dos efeitos do cinema sobre o espectador surgiram na década de sessenta, sob a influência da obra de Louis Althusser. Althusser entendia a ideologia como um sistema de representações de imagens, mitos conceitos ou idéias socialmente aceitas e endossadas por uma existência histórica. A ideologia exerceria a função de mascarar e unificar contradições através de idéias pré-formadas e sentidos-comuns que se materializariam no modo como vivemos o cotidiano. Jean Louis Baudry, em suas pesquisas sobre o aparato de base, diagnosticou um processo de dupla identificação no espetáculo cinematográfico, em referência ao modelo freudiano da distinção entre identificação primária e identificação secundária na formação da personalidade. Nesse processo, a identificação primária designaria a identificação com o sujeito da visão, com a instância representante, e seria a base e a condição de identificação secundária, que seria a identificação com os personagens.

Para Baudry (1983), o espectador se identifica menos com o representado, ou seja, os personagens, as situações, o enredo, do que com o próprio jogo da câmera, que mostra o que deve ser olhado e na posição em que deve ser olhado. O espectador, imóvel em sua poltrona e na escuridão, assistiria a esse espetáculo dentro de condições que remeteriam ao momento da identificação primária psicanalítica, momento da assimilação oral de objetos, em que a criança ainda não tem discernimento entre o que é o eu e o que é o outro. Ou seja, Baudry interpreta que o aparato cinematográfico, que envolve o jogo de câmera e o estado do espectador na sala de cinema, tornaria o filme o meio ideal para a transmissão da ideologia dominante. O espectador estaria destinado a ser um fantoche subjetivado completamente pelo aparato do cinema, havendo poucas possibilidades de negociação e resistência. Posteriormente, Laura Mulvey continuou o projeto de Baudry, relacionando psicanálise, semiologia e crítica ideológica em suas análises sobre o cinema.

Mulvey começa seu influente ensaio “Prazer visual e cinema narrativo” propondo utilizar a psicanálise de um modo político, buscando descobrir “como e onde a fascinação pelo cinema é reforçada por modelos preexistentes de fascinação já operando na subjetividade como também pelas formações sociais que a moldaram” (Mulvey, 1983: 437). A pretensão dela é propor que o modo como é construída a narrativa clássica do cinema americano dirige o olhar do espectador a uma certa conformação ideológica. O ensaio de Mulvey inaugura uma discussão sobre como o cinema narrativo *mainstream* americano constrói uma subjetividade masculina do olhar, “fetichizando” a imagem da mulher enquanto objeto de estímulo sexual.

Segundo Mulvey, na sala escura do cinema, o espectador, absorvido pela tela, vivencia a fascinante condição de *voyeur*. Seu olhar é conduzido e determinado pelos enquadramentos da câmara; entretanto, ao experimentar a ilusão de estar olhando sem ser visto, o espectador desfruta de uma prazerosa sensação de poder. O cinema narrativo proporciona tal prazer ao

espectador, estabelecendo uma relação entre ele e a imagem projetada na tela. Explora, desse modo, as condições para articular certo erotismo nessa relação, principalmente através da imagem do corpo feminino. Absorvido pela "ordem patriarcal", o cinema tradicional americano privilegiaria um tipo de olhar que codifica o erotismo de acordo com a ideologia dominante.

Para Mulvey, há três tipos de olhar no cinema narrativo: o olhar da câmera, que registra os eventos que estão sendo filmados; o da platéia, que assiste ao filme; e aquele que os personagens do filme trocam entre si. Mas as convenções narrativas do cinema tradicional *hollywoodiano* ignoram os dois primeiros tipos, subordinando-os ao terceiro. Assim, o espectador não percebe a presença intrusiva da câmera, que poderia conduzi-lo a um distanciamento crítico em relação à imagem e sua produção. Abordando a obra de cineastas como Hitchcock e Sternberg, Mulvey argumenta que as convenções desse cinema fazem uso do corpo feminino enquanto objeto erótico, estabelecendo uma perspectiva e um olhar especificamente masculinos. O cinema narrativo explora o aspecto narcisista do prazer de olhar que está ligado à identificação com os personagens do filme e ao reconhecimento do semelhante na tela. Há uma tensão entre o desejo que o corpo feminino incita nos personagens e o desejo que este mesmo corpo desperta no espectador. Mas por identificar-se com o protagonista do filme, o espectador compartilha com ele do prazer visual de olhar e possuir a mulher cuja imagem é refletida na tela.

Enquanto feminista, Mulvey pede que abramos mão deste tipo de prazer e que o substituamos por outro tipo de prazer, o da desfamiliarização, que possibilita um novo modo de percepção: "O primeiro golpe em cima dessa acumulação monolítica de convenções tradicionais do cinema (...) é libertar o olhar da câmara em direção à sua materialidade no tempo e no espaço, e o olhar da platéia em direção à dialética, um afastamento apaixonado" (Mulvey, 1983: 453).

Ela argumenta que se a consciência coletiva de uma sociedade inclui sua sexualidade, nessa sociedade deve haver também uma inconsciência coletiva. Isto a conduz à conclusão que, estando ela interessada na habilidade do cinema em materializar a fantasia e o fantástico, o cinema é "phantasmagoria", ilusão e um sintoma do inconsciente social. Para Mulvey, então, o cinema funciona muito como a fala do analisado no divã do psicanalista: o que nós vemos na tela pode ser interpretado como contendo um significado oculto que reflete os desejos e problemas da sociedade contemporânea daquele cinema. Essa interpretação do significado como estando em dois níveis (o consciente e o inconsciente) é fundamental para a compreensão de Mulvey do conceito de 'curiosidade'. É o intérprete curioso que é capaz ler as mensagens escondidas dentro da cultura e seus produtos, e assim ela vê cultura como um 'fetiche' que esconde dentro de si mesma a verdade de sua produção. Ela escreve que a presença só pode ser entendida por um processo de decodificação por que o material encoberto tem sido necessariamente distorcido, transformado em sintoma. Este argumento leva Mulvey a concluir que a função da crítica cinematográfica é descobrir a "verdade" por trás desses sintomas.

O problema da teoria de Mulvey está justamente em interpretar o conceito de "verdade". Se há uma coisa que possa ser denominada como a "verdade" do mundo real e sua existência só pode ser manifesta em leituras das representações desse mundo real, que certeza podemos ter de termos encontrado o verdadeiro real e a correta interpretação dessas representações, e assim podermos reivindicar conhecimento do mundo real? E como se colocaria esse tipo de análise frente uma obra que não siga os preceitos da narrativa clássica? Os sintomas sociais seriam privilégios e só se manifestariam nas narrativas lineares?

Bem menos radical será Christine Gledhill (1992), que ao se referir à crítica feminista, dirá que ao invés de procurar em representações da mulher o significado e a ideologia

presente nos textos em questão, devemos dar atenção ao contexto sócio cultural de onde emerge aquele texto, o modo como ele é construído e as mediações que interferem em sua leitura. Ainda segundo a autora, se a ideologia for definida como um sistema de representações que têm uma força material e organizacional em nossa sociedade, o papel específico da teoria fílmica nesse contexto será o de analisar a arte como uma prática desenvolvida para finalidades de representação estética e distinta de outras formas de prática significantes. A idéia de Gledhill, e com a qual concordamos, é que a arte possui autonomia em relação à realidade, apesar de continuamente essas duas esferas se refletirem mutuamente. Para a autora,

“Language, fiction and film are no longer treated as expressive tools reflecting a transparent reality, or a personal view, or truths about the human condition; they are seen instead as socially-produced systems for signifying and organising reality, with their own specific histories and structures and so with their own capacity to produce the effects of meaning and values. Thus the “convincing” character, the “revealing” episode, or “realistic” image of the world is not a simple reflection of “real life”, but a highly-mediated production of fictional practice.” (Gledhill, 1992: 8)¹

Não é a similaridade com o mundo ‘real’ que atrai o espectador à sala de cinema; a experiência cinematográfica se encontra construída em torno de vários outros fatores além da semelhança analógica de suas imagens. Não podemos continuar considerando que a realidade seja o modelo tanto para cineastas quanto para os espectadores dos filmes. A constituição de uma crença em algo ilusório não é o fundamento da experiência cinematográfica, já que o que acontece sempre é uma “falsa adesão” - uma adesão momentânea. Essa destituição da realidade como modelo permite evitar a defesa retórica da prioridade da imagem pretensamente realista. Permite também acabar com a limitação expressiva causada pela obrigatoriedade de uma necessidade de adequação entre realidade e filme, invalidando o conceito de representação - pelo menos na sua concepção mais idealista.

Recentemente, essa linha da teoria fílmica vem sendo questionada quanto à sua pertinência. Steven Shaviro (1993), em “*The Cinematic Body*”, interpreta que essas teorias são na verdade construções fóbicas, nas quais, por trás da tentativa desejada de descobrir ideologia nas representações, se esconde um pânico mal contido da possibilidade de o espectador ser afetado e movido pelas imagens. Shaviro critica a idéia de que a representação e identificação agiriam juntos produzindo relações de poder, essa relação seria na verdade um fato construindo socialmente. Utilizando as teorias de Foucault e Deleuze, Shaviro aponta para as linhas de fuga dentro de um filme, que seriam na verdade as instâncias por onde uma multiplicidade de relações de força se estabeleceria na tentativa de exercer o poder. As imagens então não seriam representações, mas sim “eventos”. Os eventos não possuiriam relação com o real, ao contrário, eles se tornariam efeitos e produziram efeitos materiais.

Shaviro desconfia da utopia da crítica em querer reduplicar a complexidade da experiência cinematográfica – experiência essa que envolve o movimento dos planos, a passagem de cenas, imagens, sensações, ritmos e sons. O autor, seguindo Gilles Deleuze, prega uma análise cinematográfica que aborde o filme como aquilo que desencadeia uma experiência sensorial e afetiva, mas compreendendo também os conteúdos simbólicos e éticos. A excelência do cinema estaria em sua potencialidade para expor as singularidades do mundo, permitir acesso a realidades diferentes e criar experiências múltiplas através da invenção de outras formas de espaço e temporalidade. Logo, para que os filmes sejam compreendidos corretamente pela crítica seria necessário o embarque no fluxo proposto pela sua narrativa, assim como faz o espectador comum de cinema. Nas palavras de Andréa França (2002: 64):

“Trata-se de considerar o que pode o trabalho sobre e com materiais sensíveis (luz, enquadramentos, movimentos de câmera, duração dos planos, elementos de cena) e, ainda, o que esse trabalho obtém do pensamento situado, corporal, afetado por essas imagens. Trata-se também de um modo de entender o cinema como uma estância onde o filme é o próprio acontecimento, singular na sua materialidade sensível e não apenas um enunciado sobre algo que lhe antecede.”

Shaviro critica os discursos sobre o cinema, os filmes e suas experiências, que busquem alcançar o status de conhecimentos científicos, a partir da procura de uma verdade da obra contida em determinantes externos ou mesmo internos a ela, pretensamente atestáveis em seu contexto social e histórico. O filme não é e nem deve ser visto como a representação de um mundo real, mas sim como modelo de um mundo possível, aberto a ser experimentado pelo espectador. Ron Burnett, por sua vez, atenta para o fato de que as imagens não tem o poder coercitivo que teóricos como Baudry, Metz e Mulvey lhe creditam. Segundo ele, as “imagens só tem poder se nós projetarmos ou atribuímos poder a elas” (Burnett, 1995: 16).

Ao assistir um filme, o espectador se divide em dois mundos diferentes – ele está tanto no mundo real quanto dentro do filme. Desse modo, aprendemos a organizar os nossos sentidos de forma a dar sentido àquilo que vemos na tela, oscilando continuamente entre aparência e realidade. O público pode então construir ficções através de interrupções, fraturas ou descontinuidades que rompem a narrativa linear do filme. O cinema possibilita a comunicação e a participação em experiências múltiplas através da invenção de formas de espaço e temporalidade diferentes das regras do mundo real. O cinema inventa suas próprias coordenadas, garantindo sua autonomia como forma de pensamento e abertura para o mundo.

Assim como para Steven Shaviro, o crucial para Bersani e Dutoit (2004) é a atenção para a forma como o ser humano é construído e constituído visualmente nos filmes. O enfoque dos autores recai sobre o modo do olhar estético que os filmes impõem aos seus espectadores e, com isso comunicam ou se fazem sentir mais efetivamente que qualquer argumento discursivo. Segundo eles, o conceito de tempo linear é uma narrativa cultural institucionalizada pela gramática das linguagens ocidentais, estruturada em passado, presente e futuro. Na teoria pós-moderna, o real já não é uma condição objetiva, mas sim um perigoso empreendimento relativístico. No entanto, Leo Bersani e Ulysse Dutoit assumem que a maioria dos filmes ainda podem ser analisados como simples veículos para ideologias mecanicamente reproduzidas, a partir do ponto em que só registram, mediam e simulam visões pré-concebidas da realidade, sem interferir criativamente sobre ela.

O cinema, bem explorado em suas potencialidades, seria capaz de colocar em jogo novas possibilidades de existência e atuar construindo novas formas de subjetividade. Certos filmes teriam a força de provocar experiências psíquicas profundas no espectador – experiências para as quais somos convidados a participar, evocando não apenas a disponibilidade de modos alternativos de ser, mas a possibilidade de escapar dos limites de qualquer modelo pré-determinado de compreensão da realidade.

Esses filmes, então, conteriam um poder potencialmente emancipador, devido ao modo pelo qual suas narrativas fogem das formas fixas de subjetividade. Para os autores, o interesse nesses filmes nunca deve ser puramente formal, limitado ao nível de catalogar dispositivos e formas narrativas, mas também ético e reflexivo. De acordo com Bersani e Dutoit, o trabalho dos filmes seria assumir um papel ativo de mobilização das subjetividades dos espectadores, mexendo com suas identidades fixas. Esta relação deveria implicar possibilidades de mudanças na percepção estética e nas implicações éticas. O que os autores propõem são novas perspectivas, tanto para quem assiste filmes, quanto para quem faz cinema.


Eles propõem um modo de visibilidade que fuja dos modelos pré-concebidos de subjetividade, da estreiteza da visão que permite aos espectadores apenas se identificarem com os personagens de forma óbvia, ficando insensíveis às qualidades estéticas dos espaços nos quais eles se movem, nas narrativas, nos olhares, no encadeamento do fluxo de imagens.

Referências bibliográficas

- Baudry, J.L. (1983). Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. Em: Xavier, I. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal.
- Bersani, L. e Dutoit, U. (2004). *Forms of Being: Cinema, Aesthetics, Subjectivity*. London: British Film Institute.
- Burnett, R. (1995). *Cultures of Vision – images, media and the imaginary*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Deleuze, G. (1992). *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Deleuze, G. *O ato de criação*. Trad. José Marcos Macedo. Em: *Folha de São Paulo*, Caderno Mais!, 27 de junho de 1999.
- Ferreira, A.B.H. (1995). *Novo Dicionário Básico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- França, A. (2002). Paisagens fronteiriças no cinema contemporâneo. *ALCEU*, 2 (4), 61-75. Retirado em 21/12/2007, no *World Wide Web*: http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/alceu_n4_Franca.pdf.
- Gledhill, C. (1992). *Klute 1: Contemporary film noir and feminism criticism*. In Kaplan, E. A. *Women in film noir*. Londres: British Film Institute.
- Guattari, F. (1992). *Caosmose - um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: 34 letras.
- Guattari, F. e Deleuze, G. (1995). *Mil Platôs*, vol. 2. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Mulvey, L. (1983). *Prazer visual e cinema narrativo*. In Xavier, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal.
- Shaviro, S. (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Notas

(1) “Linguagem, ficção e filme não são mais tratadas como ferramentas expressivas refletindo uma realidade transparente, ou uma visão pessoal, ou verdades sobre a condição humana; ao invés disso, são vistas como sistemas socialmente produzidos para significar e organizar a realidade, com suas próprias histórias e estruturas específicas e então com suas próprias capacidades para produzirem os efeitos de sentido e valores. Deste modo, o personagem “convicente”, o episódio “revelador”, ou a imagem “realística” do mundo não é um simples reflexo da “vida real”, mas uma produção altamente mediada de prática ficcional.” (tradução nossa).

 - **G.R. Bento** é Graduado em Comunicação Social (Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF) e Mestre em Comunicação e Cultura (UFRJ). Atua nas Áreas de Jornalismo e Assessoria de Comunicação no Vale do Paraíba, São Paulo. *E-mail* para correspondência: gibranrocha@yahoo.com.br.