



## Construindo a poética da imagem: da caverna ao cinema

Building a poetic of the image: from the cavern to cinema

Rosemari Sarmiento<sup>1</sup>

**Resumo:** O artigo investiga o cinema, sob o ponto de vista de sua visualidade, da intenção na representação imagética do homem, no caminho que a imagem percorreu, desde os primórdios até a contemporaneidade, na busca de uma ilusão do real. Para tanto *passar* pelos caminhos que a imagem artística traçou, principalmente em relação à sua trajetória intencional dirigida à representação da imagem como desvelamento e envolvimento do imaginário.

**Palavra-Chave:** cinema, imagem, arte, história.

**Abstract:** The article investigates cinema, under the point of view of its *visual*, of the intention of the image representation of man, from a path the image took, since the first emoluments until the contemporary era, in search of the illusion of real. In fact, it is through the ways that the artistic image has traced, mainly in relation to its intentional trajectory directed by the representation of the image as a revelation and presence of the imaginary.

**Keywords:** cinema, image, art, history.

*As grandes imagens têm ao mesmo tempo uma história e uma pré-história. São sempre lembrança e lenda ao mesmo tempo. Nunca se vive a imagem em primeira instância. Qualquer grande imagem tem um fundo onírico insondável e é sobre esse que o passado pessoal põe cores particulares.*  
BACHELARD

Ao adentrar numa investigação pelo olhar da arte, da palavra e da imagem projetada dessa palavra (na dimensão imagética de seus discursos, como corpora produtores de sistemas de significações que se completam e ao mesmo tempo se configuram independentes, expressando-se através de diferentes códigos) é necessário construir essa apreciação a partir do conhecimento das suas diferentes naturezas e intenções. Para a compreensão da linguagem cinematográfica como arte, visto que essa posição legítima ainda

---

<sup>1</sup> Especialista em Arte Contemporânea, da Universidade FEEVALE. Mestre em Letras e Cultura Regional, da Universidade de Caxias do Sul. Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (E-mail: rosemari\_sd@yahoo.com.br)

é questionada em algumas abordagens, é essencial refazer a caminhada da representação imagética do homem em sua história.

Preende-se passear pelos caminhos que a imagem artística traçou durante a sua história, principalmente em relação à sua trajetória intencional dirigida à representação da imagem como desvelamento e envolvimento do imaginário. Busca-se o sentido onírico, ilusório, não o sentido invocativo da realidade, lidando com a ilusão dessa realidade, o que projeta uma materialização da ilusão numa busca projetiva do movimento, o que incondicionalmente chegaria à linguagem cinematográfica.

Uma das primeiras referências humanas que aparecem na terra são as imagens desenhadas nas cavernas, hoje chamadas artísticas. Pode-se dizer, então, que a arte está presente no mundo desde que o homem é homem, como imagem representativa deste, de suas experiências e proposições diante do mundo. Assim o fazer artístico e poético atravessou milênios numa instituição de temporalidade, em que as rupturas entre os vários tempos da história engendraram mutações radicais das diferentes visões, ideologias, universos de valores e abordagens culturais específicas de cada época.

A imagem artística existiu desde sempre e, em todos os tempos e momentos históricos, suscitou um discurso (quer no sentido conceitual, quer no simbólico) e uma interrogação fundamental sobre sua natureza, seus poderes, suas funções e intenções, capaz de definir paradigmas no seu processo evolutivo de produção.

A atividade de criação da imagem mostra-se em inúmeras potencializações dirigidas aos sentidos através de um discurso, num referencial que pode priorizar o intelecto, num corpus de observações empíricas, experimentos e teorias construídas desde a antiguidade. Euclides, em torno de 3000 a.C. foi um dos fundadores da Óptica (ciência de propagação dos raios luminosos) e um dos primeiros teóricos da visão. Suas afirmações estenderem-se até o século XIX, quando começa a verdadeira teoria da percepção visual elevada ao estatuto de ciência: a Fenomenologia. Essa ciência traz informações visuais e perceptivas do mundo, inclusive nos seus aspectos não visuais. A Poética, que lida com questões criativas vinculadas ao domínio

imagético, simbólico, significativo, da própria *poiesis*, e a Estética, termo que deriva da raiz grega *aisthesis* (sensação, sentimento) definiram-se como o estudo da contemplação das imagens artísticas desenvolvidas de diferentes formas e perspectivas (filosóficas, semiológicas e históricas essencialmente).

A importância e pregnância da imagem como referencial histórico do homem é definitiva. Através das imagens artísticas o ser humano traduz toda sua construção civilizatória, seu papel ideológico, intelectual, social e cultural. Através da imagem artística e do “olhar” o homem define seu processo evolutivo e sua leitura do mundo de forma que na compreensão deste há o privilégio da emoção visual. Novaes propõe considerações interessantes sobre a questão da predominância do olhar entre todos os sentidos, para ele:

Se a realidade é o domínio do impreciso, das sombras e das cores ocultas, porque a ciência – ou a precisão científica – passou a ter soberania tão absoluta sobre os sentidos e porque, dentre os sentidos, o olhar é o primeiro a ser chamado à ordem? Seria porque, todos os sentidos, “a vista é o que nos faz adquirir mais conhecimentos, nos faz descobrir mais diferenças?” ou é em virtude do prestígio que a visão passou a ter em nossa cultura, concentrando em si a inteligência e as paixões? Por que o olhar ignora e é ignorado na experiência ambígua de imagens que não cessam de convidá-lo a ver? (NOVAES, 2000, p. 9).

Com o aparecimento, há dois séculos, de novas práticas artísticas baseadas na imagem automática (a fotografia) surge o debate e questionamento sobre a especificidade da imagem. A invenção da fotografia redefine a essência da imagem, historicamente da pintura como produção artística. Frente a esse instrumento de apreensão mecânica da realidade, que exerce uma profunda influência sobre o direcionamento e desenvolvimento dos conceitos artísticos, mudam radicalmente as condições materiais de existência dos artistas, conseqüentemente, seu papel social e político.

A ideia de que uma imagem poderia ser gravada sobre uma superfície de prata, já era conhecida há muito tempo. Ao fazer as *cópias de pontos de vista*, por volta de 1826, Niepce coloca seu aparelho na janela e

vê surgir na placa de estanho uma tênue imagem, impressões urbanas, como que por milagre, simples resultado de luz naquela chapa de metal. A fotografia, oficialmente inventada em 1839 pelo francês Daguerre é o primeiro meio que irá se ocupar da produção automática da imagem, algo até então inimaginável. Sobre a fotografia Aumont poeticamente comenta: “Ela guarda um traço da luz”, complementa: “começa quando esse traço é fixado mais ou menos em definitivo, finalizado para certo uso social”, e conclui: “ a invenção da fotografia segundo Niepce-Daguerre segue a direção da ‘fotografia’ propriamente dita, de uma ‘escrita da luz’.” (AUMONT, 1999, p. 164).

Neste primeiro momento o objetivo era obter o registro mais fiel possível daquilo que estava sendo fotografado. A fotografia foi considerada, nas suas origens, como um meio destinado a liberar a pintura do trabalho ingrato da reprodução fiel. Esperava-se da fotografia uma espécie de catalogação científica do mundo, simplesmente como técnica de duplicação óptica, definindo-se, assim, um novo paradigma histórico em relação à imagem.

Pode-se dizer, ou definir então, dois momentos no processo evolutivo da imagem, o pré-fotográfico e o pós-fotográfico. Esses momentos são caracterizadores das transformações fundamentais ocorridas através dos séculos no mundo em que a imagem é produzida. Dentro do primeiro paradigma, inserem-se todas as imagens produzidas artesanalmente pelo homem, numa forma de plasmar o visível ou mesmo o invisível (entram nesse grupo as imagens nas pedras, o desenho, a pintura, a gravura, a escultura). O segundo paradigma refere-se a todas as imagens que dependem de uma máquina ou dispositivo de registro, o que implica necessariamente objetos preexistentes (definindo-se a partir daí a fotografia e posteriormente cinema, televisão e até a holografia). Sobre esta passagem do processo fotográfico Santaella comenta:

Talvez o traço mais revolucionário, que marcou o salto de transformação da fotografia em relação às imagens produzidas manualmente não se encontra tanto na mediação do aparelho interpondo-se entre fotógrafo e a realidade a ser registrada, nem na automatização do ato

que o aparelho permitiu, mas na possibilidade de multiplicação infinita de fotos a partir de uma matriz reproduzida, o negativo. Foi essa característica inaudita que veio trazer como consequência o advento de um novo processo para as imagens [...] a possibilidade de a imagem ser produzida, seu potencial democrático. (SANTAELLA, 1998, p. 123).

Com a fotografia instaura-se o processo de reprodução mecânica da imagem como um registro do real, liberando a pintura dessa responsabilidade. No plano puramente óptico, a fotografia se aproxima da imagem formada no olho, como olhar um pedaço da realidade numa imagem nua e crua reduzida a si mesmo, assim como o olho a vê, o que a pintura exatamente não atendia, pois o artista, de alguma forma, pela imaginação e manualidade, manipulava essa imagem.

O dispositivo ou instrumento fotográfico definiu-se como um prolongamento do sistema óptico. Com seus efeitos físicos e reações químicas, registrando, reproduzindo, com possibilidades de cópias, de um pedaço, um instante do mundo existente, real, assim como o olho humano o vê. No entanto difere do olho humano no momento em que eterniza o instante, congela-o visualmente e indefinidamente como um duplo concreto de um instante já irreal e com a possibilidade de deslocar, impor para vários olhares essa impressão de um olhar impossível para o olho humano. Segundo Santaella as imagens fotográficas são:

[...] capazes de usurpar a realidade, porque, antes de mais nada, uma fotografia não é só uma imagem (no sentido que a pintura é uma imagem) uma interpretação do real; é também uma marca, um rastro do real, como uma pegada ou uma máscara mortuária. Enquanto que uma pintura, ainda que conforme os padrões fotográficos de semelhança, nunca é mais que a afirmação de uma emanção (ondas de luz refletidas pelos objetos), um vestígio material daquilo que foi fotografado e que é inacessível a qualquer pintura. (SANTAELLA, 1998, p. 123).

Roland Barthes fala de um “gesto colhido num momento de execução em que o olhar normal não pode imobilizá-lo” quando “a foto imobiliza uma cena rápida no seu tempo definitivo” (1984, p. 55). Susan Sontag questiona a “onipresença da imagem fotográfica no mundo atual, a sugestividade e complexidade da exploração dessas imagens” (SANTAELLA, 1998, p.121) referindo-se e explorando, sobretudo os problemas estéticos e morais propostos por estas. Portanto a fotografia, em dados momentos de diferentes intencionalidades, foge do objetivo de duplicação do real, impondo-se como imagem artística, transpondo seu objetivo de origem, requestionando e redefinindo de maneira contundente o papel da imagem. Na mudança de intenções e proposições, libertou a pintura para ocupar outros terrenos e seguir novos rumos e propostas, abandonou a representação como especificidade, já que a fotografia eterniza a imagem baseada nos preceitos de realismo.

A fotografia, no seu processo de captação de um instante do real, abarca também o processo temporal, já que o instante, o tempo está embalsamado no processo fotográfico. O presente/passado fica suspenso no registro da foto, já que se trata da captação de um instantâneo momento que foi real, concreto. A questão do tempo é levantada. Surge então o cinema, num processo de sequencia lógica na evolução da produção da imagem, para eternizar uma imagem *temporalizada* que representa indissociavelmente um “bloco de espaço-duração” (DELEUZE, 1983). Desencadeando uma verdadeira revolução, o cinema não seguiu a fotografia na sua função de registro documental, pois criou uma linguagem própria na qual elementos visuais e narrativos estão ligados a serviço do imaginário. Lida com a ilusão e trabalha com o movimento falso; na verdade congela *instantes fotográficos*, mesmo que bastantes próximos.

O cinema é a reunião de vários blocos (planos) numa continuidade de ordem e duração, numa montagem de imagens fixas e sucessivas, de tempos instantâneos, num seguimento fílmico. O objetivo principal do dispositivo cinematográfico é produzir um efeito de continuidade sobre a sequencia de imagens, simulando um deslocamento, um movimento simulado

e abstrato. Diz-se que o cinema reproduz o movimento da vida, mas não há movimento na imagem cinematográfica, é uma ilusão, um brinquedo óptico. A imagem que vemos na tela é sempre imóvel; é a impressão de fotografias (fotogramas de uma figura em movimento com intervalos muitos curtos entre elas – o nosso olho não é muito rápido e a retina guarda a imagem de forma a captarmos esta enquanto a anterior ainda está no nosso olho – motivo pelo qual não percebemos a interrupção) simulando um movimento contínuo, parecido com a realidade, amplamente crível, com domínio direto sobre a percepção, como uma pretensa *ilusão de realidade*, e não como um processo extraordinário que tivesse sido inventado e manipulado pelo homem sugerindo o movimento que traz um índice perceptivo de realidade suplementar com o qual o espectador se identifica e ao qual se entrega.

Não cabe avaliar se o processo de movimento manipulado pelo cinema é falso ou verdadeiro, e sim pensar a partir das conjecturas de Machado:

[...] que espécie de metamorfose atravessa o material entre esses dois momentos, convertendo a realidade estilhaçada em fantasmas que retornam para atormentar os vivos? Se a percepção do movimento é uma síntese que se dá no espírito e não no mecanismo do olho, o cinema deve ser entendido também como um processo psíquico, um dispositivo projetivo que se completa na máquina interna. (MACHADO, 1997, p. 22).

A fotografia representou um grande avanço no poder humano de duplicar coisas visíveis, pois libertou as artes plásticas de sua obsessão pelo realismo, o complexo de semelhança. Como explana Metz: “Olhar uma fotografia não é apreender um ser-aqui, mas um ter-sido, trata-se então de uma categoria do espaço-tempo: local imediato e temporal anterior” (1995, p. 18), e segue: “na fotografia concretiza-se uma conjunção ilógica do aqui e outrora. É o que explica a irrealidade real da fotografia.” (1995, p. 18).

Embora tenha sofisticado o poder da fotografia o homem sequer imaginava que a real aventura da reprodução imagética do mundo já havia tido início nos desenhos das cavernas. Como comenta Santaella:

Tanto a um olhar retrospectivo, antes da fotografia, quanto a um olhar prospectivo, depois da fotografia, fica evidente a vocação, ou melhor, a obsessão humana da reprodução do visível. Desde que o ser humano, ainda nas cavernas, tornou-se capaz de fixar, através do traço, uma imagem da natureza, o mundo começou a ser, cada vez mais crescentemente, povoado por duplos, réplicas do visível, do imaginário e até mesmo do invisível. A fotografia está na linha de continuidade de um processo humano que não começou nem terminou nela [...] depois dela vieram o cinema [...] (SANTAELLA, 1998, p. 130).

Assim pode-se afirmar que a história do cinema acompanha a evolução do homem e da imagem como uma das mais antigas formas de expressão da humanidade, desde que algum homem pré-histórico fez projetar a sombra de suas próprias mãos na parede de alguma caverna, surgindo assim com os primeiros registros nas cavernas. “Nossos antepassados, os artistas do paleolítico, tinham os olhos e a mente de um cineasta” (MACHADO, 1997, p. 14). Suas imagens registradas nos fundos mais inóspitos e perigosos das cavernas escuras, gravadas em relevos nas rochas com cores variadas, eram propositalmente desenhadas para simular o movimento adquirido à medida que o observador se locomovia e a luz da lanterna iluminava e obscurecia parte das linhas e cores, agitando-se, movendo-se e dissolvendo-se. As imagens e o olhar pré-histórico eram cinematográficos. A história do cinema remonta a uma etapa na longa história das imagens representativas, a necessidade do homem de registrar através do olhar a sua própria história evolutiva (ideológica e imagética).

A questão da especificidade artística do cinema talvez comece na Antiguidade, com o *Mito da Caverna* de Platão, no qual este descreveu minuciosamente o mecanismo imaginário da sala escura de projeção no qual projetou sua primeira sessão de cinema.

Simplificadamente essa alegoria desenvolve-se da seguinte forma: os prisioneiros acorrentados, imobilizados dentro da caverna, observam as sombras das marionetes que desfilam em uma parede. Eles as têm por seres verdadeiros e creem ouvi-las falar quando na verdade ouvem as vozes

dos carregadores. Um cativo liberto, deslumbrado pela luz do fogo, é forçado a olhar as marionetes que passam por cima do muro. Quando tirado para fora do antro, ele é de início cegado pela luz intensa do sol e é incapaz de observar o que chamamos de seres reais. Aos poucos vai se acostumando, observando as sombras e reflexos e depois os próprios seres que projetam essas sombras. Seu olhar se eleva para a luz do sol e ele conclui que é o sol que produz vida e tudo o que acontecia dentro da caverna eram simulações, projeções do real, percebendo assim que as sombras não são as próprias coisas e que o fogo é uma luz artificial, não uma luz real, que ele agora conhece. Somente quando liberto e quando deparado com o mundo concreto percebe a diferença da aparência e da realidade, do falso e do verdadeiro, da luz e das sombras, da réplica e do original, do simulacro e da imagem do real; assim busca liberto não do seu estado de prisioneiro da caverna, mas do seu estado de inconsciência do saber. Para Deleuze a caverna de Platão é:

[...] basicamente uma sala de projeção, situa-se nesse local fronteiro, nessa zona limítrofe que separa a aparência da essência, o sensível do inteligível, a imagem da ideia, o simulacro do modelo. Ali é o lugar de um desabamento, o “mundo sensível”, para onde descemos, onde literalmente caímos, como animais dominados pelas pulsões. (DELEUZE, 1974, p. 264, *apud* MACHADO, 1997)

A alegoria da caverna representa o próprio dispositivo de projeção cinematográfico fisicamente descrito, no qual o fogo que queima está estrategicamente colocado atrás da cabeça dos prisioneiros/espectadores, como a luz do projetor, para que esse foco artificial incida na parede da caverna/tela e reflita, projete a sombra dos objetos simulacros, imagens de outras imagens de modelos reais, aproximando-se assim ao princípio do cinema, de manipulação da imagem e da sombra que a máquina traz com a própria luz, como fonte simulatória do visível, do real. Segundo Machado “O mundo de sonhos que os prisioneiros contemplam na parede da caverna não é um mero “reflexo” do mundo de luzes que brilha lá fora”, prossegue: “ antes, é

um mundo aparte, construído, codificado, forjado pela vontade de seus maquinadores.” (1997, p. 32).

A situação *cinema* é evidente na caverna subterrânea e escura (sala de projeção) onde a simulação, construção de imagens projetadas (inclusive com som, antecipando o cinema falado) são intencionalmente forjadas, manipuladas por homens capazes de viabilizar, dominar a técnica da simulação, da ilusão, do saber, que constroem e mantêm o dispositivo ilusionista. Do outro lado os prisioneiros/espectadores numa situação de impossibilidade de movimento, de abandono, com o corpo e mentes entregues, tal qual na sala de exibição onde esse gesto de entrega e redenção, quase imobilidade, faz-se presente no espectador. Uma situação que se caracteriza, antes de tudo, no completo isolamento de uma realidade exterior, fazendo que no final da alegoria o fascínio que toma conta dos prisioneiros/espectadores os faça preferir a magia das sombras, da ilusão, a qualquer promessa de liberdade para o mundo real; assim que a própria ilusão/simulação seja preterida à verdade/realidade<sup>2</sup>. Sobre a situação da caverna de Platão em relação à simulação do cinema, fala Machado:

Anestesiado do espírito vigilante, a suspensão de todo interesse pelo ambiente circundante, projeção de personalidade num sujeito emprestado, adesão de realidade, de desligamento, de passividade de desejo de sonhar: eis algumas das disposições regressivas do espectador acorrentado à sua poltrona na gruta escura. (MACHADO, 1997, p. 55).

Da Caverna de Platão à história oficial do cinema, percorre-se um longo caminho, no sentido onírico, mágico, ilusório, invocativo de fantasmagorias e sonhos. Arte do simulacro, da aparência, pululante na imaginação do homem desde os tempos mais remotos, faz-se necessário considerar o teatro de sombras dos Chineses, inventores das Lanternas Mágicas em meados do século XVII. Com mecanismos engenhosos de

---

<sup>2</sup> A diferença entre a alegoria e o cinema é que, no início, essa redenção à ilusão pelos prisioneiros é inconsciente, forçada, e o espectador do filme está consciente dessa entrega em todos os momentos.

transformação e sobreposição de luz e sombra, que simulavam o movimento em espetáculos populares, com imagens fantasmagóricas num universo ilusório. Tem origem certamente na *Câmara Obscura* do Renascimento<sup>3</sup>. Com a invenção da Câmara Obscura, que permitia ao artista dar a ilusão de um espaço em três dimensões, fica evidente a vontade de substituir o mundo exterior pelo duplo, pela ilusão, pelo simulacro.

É desnecessário comentar e fazer analogia referencial à Caverna de Platão e ao cinema, no qual através de um foco de luz, que percorre uma zona escura, traz imagens simuladas de um mundo exterior. Assim todas as invenções que antecederam o cinematógrafo Lumière, como o Quinetoscópio<sup>4</sup>, ou o Mutoscópio<sup>5</sup> nada mais são do que o aperfeiçoamento de um sonho antigo do homem de tornar cada vez mais reais as imagens, de simular um mundo imagético que passeia entre o sonho e a impressão de realidade. Resultado da combinação do dispositivo da caverna (imobilidade, silêncio, escuridão, onirismo) com o mecanismo de domínio técnico Renascentista de um sistema de projeção óptica numa perspectiva monocular. Dessa combinação de intenções, na qual se entrelaçam mundos opostos, o sensível, imaginário, ilusório e desconhecido, com o intelectualmente preciso, técnico, que captura e desvenda os princípios ópticos, que o cinema se apresenta. A *Câmara Obscura* (câmara cinematográfica) se encontra dentro da outra *Câmara Obscura* (a sala de projeção) e constitui uma situação em que a possibilidade de duplicação do mundo visível pela máquina e o aparato que a envolve é capaz de transformar um universo, no qual esse universo se torna instrumento do imaginário e da ilusão como um novo sistema de expressão.

---

<sup>3</sup> Compartimento escuro muito utilizado na Itália, naquele período, onde pessoas sentadas viam projetadas à sua frente imagens que vinham do exterior, através de um pequeno orifício na parede oposta. Estas imagens, no começo apareciam de cabeça para baixo, mas um dispositivo formado por lentes e espelhos permitiu mais tarde, que elas aparecessem de forma correta.

<sup>4</sup> Dispositivo que possuía um visor através do qual se podia assistir a exibição de uma pequena tira de filme onde apareciam imagens em movimento.

<sup>5</sup> Imagens semelhantes a fotogramas de filmes, impressas em papel, num mecanismo que folheava estas, dando a impressão de movimento.

O cinema constitui uma linguagem, uma existência cinematográfica na qual estruturas narrativas e visuais relacionadas com o espaço e o tempo se articulam e lidam com o real, ou ilusão deste, através de um movimento que é imaterial, que só se mostra visualmente, mas que sugere, projeta a *materialidade a corporalidade* de uma ilusão. Assim o real é irresistivelmente confundido com o tangível, já que o cinema lida com sombras e luzes, e o critério da materialidade passa pelo tátil. Barthes fala que *as participações* (1984) fotográficas mais intensas não provocam nunca a ilusão autêntica que o cinema dá. Mesmo que o movimento não seja material, mas visual, ele traz uma significação e um sentido que se traduz através da impressão de realidade e a realidade da impressão. A materialidade, corporalidade sugerida, se faz através de uma produção de sentidos em que o espectador se entrega e busca significativo envolvimento projetivo com um mundo no qual o sonho emerge facilmente.

Antes do cinema havia a fotografia, e antes da fotografia havia a pintura, e antes destas, as imagens nas cavernas, todas, linguagens com intenções de representação significativa do mundo. Nelas a linha divisória entre o real e a ficção eram evidentes e intransponíveis; o espectador sabia e acreditava estar diante de uma *imagem* representativa de realidade. No cinema, as *imagens* não deixam de ser percebidas como *imagens*, com muitos índices de realidade. A sensação de movimento, de tempo, a transposição aceitável de volume, de corporalidade sentida como sinônimo de vida, traduzindo a simulação, a ilusão de realidade (procurada desde a pré-história e em todas as artes de representação visual) num desvelamento e envolvimento do imaginário, do sensível do espectador que, apesar de tudo, ainda crê serem *imagens*. De onde surge essa magia da linguagem cinematográfica, de ilusão e entrega incondicional consciente? Talvez a magia esteja na linguagem artística nascida da união de várias formas de expressão do homem (imagem, palavra, música) que são buscas representativas e significativas do ser humano e que, mesmo unidas, abarcadas pela linguagem cinematográfica, não perdem suas leis próprias e compõem de forma pungente

essa nova linguagem, trazendo consigo o “discurso imagético”, que o ser humano tanto buscou através dos tempos históricos.

O fato de o cinema possuir uma linguagem cinematográfica não o transforma automaticamente em arte, mas sim o envolvimento poético, imagético e criativo do seu discurso.

Cinema é arte quando está num contexto sociocultural e possibilita a leitura do mundo. É contemporâneo quando vai ao encontro do espírito da época e dos paradigmas subjacentes de questionamento de linguagem. É arte quando apresenta características formais/estéticas específicas, de intencionalidade num contexto estilístico, plástico, poético e significativo. É arte quando produz e desenvolve um trabalho imagético que suscita diferentes leituras, organizando imagens no inconsciente/consciente de seu espectador, inspirando novas proposições através da produção de sentidos. É arte quando traz um projeto estético inovador que compõe, com originalidade, uma linguagem combinada a um emaranhado de significações, produzindo códigos que expressam diversas leituras que podem derivar do seu discurso.

### **Bibliografia**

- AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 1999.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema. L'Image-mouvement**. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.
- MERTZ, Christian. **A significação do filme**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- NOVAES, Adauto. **De olhos vendados in O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- SANTAELA, Lucia e WINFRIED, Nöth. **Imagem. Cognição, semiótica, mídia**. São Paulo, Iluminuras, 1998.