**Colóquio Internacional de Comunicação, História e Política
UFRN, 9 a 11 de outubro de 2007**

**MÍDIA E CULTURA:
A EXPERIÊNCIA DE CINEMA COMO JOGO DO IMAGINÁRIO**

Profa. Dra. Josimey Costa da Silva
GEMINI - Grupo de Estudos de Mídia
Departamento de Comunicação Social / UFRN

RESUMO

Os seres humanos nascem num conjunto de práticas artificiais que são a sua ambiência e a sua orientação ontológica. O sujeito cultural vive em coerência paradoxal e antilógica com essa ambiência, numa negociação/conciliação permanente entre a cultura objetiva (social) e a subjetiva (do indivíduo). Por meio do imaginário, em suas diversas expressões, os homens vão dar sentido ao seu cotidiano. Na cultura de massa, a mediação cotidiana e fundamental é a comunicação do real com o imaginário. Para além do ato ou efeito de mediar, de estar entre, as mediações são a articulação entre práticas de comunicação e movimentos sociais; são as modalidades da comunicação dentro das quais se inserem as mídias e que estão ligadas ao *sensorium* dos modos de percepção e da experiência social. A presença cotidiana das mídias qualifica a experiência social como fruição estética e consumo cultural, o que interfere na construção das subjetividades contemporâneas. O cinema reflete esse quadro ao se apresentar como um vasto e complexo fenômeno sócio-cultural que compreende importantes aspectos econômicos, financeiros, estéticos, tecnológicos. O cinema é o produto de uma experiência coletiva de fascínio mágico, um lugar de participação afetiva. Comporta elementos do jogo não competitivo e também apresenta elementos do sagrado pela alimentação e divulgação de mitos, pela ritualização convertida em periodicidade e pelo extraordinário evocado em êxtase profano.

Palavras-chave

Mídia, cultura, cinema, jogo.

A EXPERIÊNCIA MIDIÁTICA

A comunicação humana é uma área cujo conhecimento é complexo. Os processos comunicacionais estão na base de qualquer socialização e na origem de toda cultura. A comunicação só ocorre porque os sentidos do corpo abrem o ser para o mundo, uma vez que eles são os agenciadores da vinculação que configura a existência social. Vincular é estender pontes para o outro e, por isso, os vínculos dizem respeito ao comportamento e à linguagem, constituindo um sistema de aproximação entre os seres, se transformando em linguagem, códigos, leis, comunicação, sociedade.

Quando o corpo usa artifícios para expressar-se ou ampliar a sua expressão simbólica, surgem as mídias da comunicação social. O corpo é em si a sede e um meio para a comunicação. É a mídia primária, o meio primordial de contato com o mundo de que os seres humanos se utilizam. A aposição de aparatos implica na classificação das demais mídias como secundárias, em que há o corpo e um aparato para comunicação do lado da emissão, e terciárias, com a participação do corpo e dois ou mais aparatos para a comunicação, envolvendo a emissão e a recepção (Beth/Pross, 1990). Na sociedade contemporânea, as mídias secundárias e terciárias, tecnológicas, e suas diferentes linguagens são responsáveis pelo registro da memória e pela sincronização dos processos sociais.

A análise da comunicação social requer um exercício de transdisciplinaridade. Recentemente, reflexões novas e mais abrangentes consideram a comunicação como fluxo ou circuito envolvendo a emissão, a recepção, o veículo, a mensagem e as práticas sociais de maneira indissociável. Algumas das mais significativas possibilidades de estudo estão dentro das teorias da mídia, das mediações e da semiótica da cultura, que consideram essas práticas, o cotidiano e a dimensão corpórea como componentes essenciais.

De acordo com Silverstone (2002), a experiência, que surge do ordinário e do contínuo, é imersa contemporaneamente num ambiente midiático/comunicacional tecnológico quando se considera a vida em grandes aglomerados urbanos. Assim, as mídias se tornam onipresentes, diárias, componentes da própria experiência. Multidimensionais, abrangem as esferas do social, da cultura, da política, da economia. Ao mesmo tempo em que as mídias representam a possibilidade de viver o cotidiano urbano, representam também alternativas a ele. Na experiência midiática, em que a fruição é predominantemente estética, emocional, o inconsciente aparece

como elemento fundamental no processo de emissão/recepção da mensagem, na interface corpo/psique que permite a ocorrência da comunicação. As mídias são o que fica entre esses dois pólos, são a ponte que liga, estabelece vínculo dentro de um contexto sempre social.

É possível falar de qualquer mídia contemporânea a partir desses pressupostos, assim como é possível escolher uma delas que servirá como referência para a análise das demais. “Un golpe de dados, como bien saben los tahúres, no abolirá la cultura, pero un golpe de manivela cambiará, ha cambiado, no sólo la cultura, sino la percepción de las cosas.” É assim que Cabrera Infante (1997: 291) se refere à manivela da câmara manual, da moviola de montagem, do projetor. Ele fala do cinema como fenômeno complexo, que tira partido do medo etológico do frio, da secura estéril e da luz, que os seres humanos compartilham com os outros animais. O erotismo vai em direção contrária a esse medo porque apela ao calor, à intimidade, à sensibilidade aguçada. No cinema, os apelos do erotismo se misturam à escuridão da caverna e à unidade simbólica dos corpos, individualmente separados e coletivamente reunidos num espaço compartilhado.

A comunicação ampla que o cinema deflagra não se esgota na película, nem sequer no ato de assisti-la. O filme em si não é um objeto de estudo simples, mas o cinema é um vasto e complexo fenômeno sócio-cultural, um conjunto multidimensional que não se presta a um estudo rigorosamente unitário porque compreende importantes aspectos econômicos, financeiros, estéticos, tecnológicos que, como já assinalado, demandam abordagens transdisciplinares e multimetodológicas.

O cinema é o produto de uma experiência coletiva de fascínio mágico, um lugar de participação afetiva e de deslocamento de si e do saber para dar guarida também ao outro e ao sentir. A fruição cinematográfica é estética e lúdica, comporta elementos do jogo não competitivo, mas também apresenta elementos do sagrado pela alimentação e divulgação de mitos, pela ritualização convertida em periodicidade e pelo extraordinário evocado em êxtases profanos.

Os seres humanos nascem num conjunto de práticas artificiais que são a sua ambiência e a sua orientação ontológica. O sujeito cultural vive em coerência paradoxal e antilógica com essa ambiência, numa negociação/conciliação permanente entre a cultura objetiva (social) e a subjetiva (do indivíduo). Morin (2002: 183-221) desenvolve a idéia de que a cultura é mais do que um conceito ou um princípio indicativo, mas a totalização dos processos que integram o modo como um problema é vivido. Dentro desse panorama, a noção de cultura oscila entre diversos sentidos, indo da identificação com o saber das humanidades até um sentido mais total, ou seja, antro-po-sócio-etnográfico. Tal sentido

reflete a existência de uma zona obscura antropocosmológica dentro do circuito metabólico, que une as instâncias superestrutural e infra-estrutural e define a cultura.

O termo cultura é derivado do latim *colere*, que significa cultivar. A concepção humanista de cultura compreende a totalidade das idéias, das representações, valores e aspirações acerca da vida e das capacidades de formação e desenvolvimento dos seres humanos. A concepção idealista considerava cultura como obra acabada, como objetivação artística e se referia aos valores culturais novos. Do ponto de vista da Antropologia, já significou tanto a soma das diversas atividades humanas, colocadas hierarquicamente num percurso da barbárie à civilização, como a satisfação funcional das necessidades dos homens.

No sentido mais amplo, a cultura é a práxis cognitiva planetária, gerada pelo homem em sociedade para possibilitar a sua existência. Ela é constituída pelas representações, símbolos, mitos e idéias produtoras de crenças, valores, normas e memória histórica. A cultura favorece o despertar da inteligência, mas também a restringe por meio dos sentidos únicos e das interdições introjetadas. Nessa aceção, a cultura como circuito metabólico realiza a comunicação entre a experiência existencial e o saber constituído.

Refletir sobre a cultura demanda aproximar aquisições materiais e noosfera ou esfera do espírito. A noosfera é composta de objetos ideais que fluem das emanções do mundo objetivo para as formações simbólicas e destas voltam para aquele. Produto do espírito e da atividade humanas, a noosfera adquire uma realidade e uma autonomia relativa que transcendem o espírito individual, "criam um universo onde os espíritos habitam" (Morin, 1998: 146) e, embora tenha uma função intersubjetiva, é um componente objetivo da realidade humana. Essa objetividade e autonomia a distinguem da cultura, embora uma e outra englobem representações, símbolos, mitos e idéias e se alimentem reciprocamente. A noosfera se articula ao mundo antropeo-social por se ligar com a esfera dos espíritos individuais (psicosfera) e com a cultura (sociosfera), que "contém a linguagem, o saber, as regras lógicas e paradigmáticas" (Morin, 1998: 155), necessárias para que as formações ideais atinjam o ser.

Disso resulta que a noosfera tem relação de co-dependência com os níveis práticos da vida e, ao mesmo tempo, é auto-organizatória, pressupondo harmonias, conflitos, desvios, complementaridades. Ligado recursivamente a ela, o sistema cultural se compõem de idéias, padrões, políticas culturais, ações práticas e a zona obscura, não apreensível nem controlável, onde está o imponderável, o imprevisível, onde habita a imaginação e existem brechas pelas quais escapam o calor, as efervescências da cultura.

A CULTURA E O OUTRO

A pré-consciência da morte instaurou a cultura para o *Homo sapiens sapiens*, que descobriu a existência do duplo. A linguagem articulada foi fundamental para a expansão dessa cultura no planeta. No limite, toda sociedade é uma promessa de continuidade, uma

esperança de vitória sobre a morte e o mal. As sociedades contemporâneas reforçam essa promessa com as conquistas da tecnociência, que maquiam a degradação e ampliam a duração da vida. Uma reconstituição do conceito histórico de civilização pode ser bastante demonstrativa disso, especialmente quando o que se encontra de fato sob esse conceito é a própria consciência que o ocidente tem de si.

No século XVIII, na Alemanha, a classe média e a nobreza tinham valores diferenciais em relação aos outros estratos da sociedade. Esses valores envolviam a boa forma, o controle dos sentimentos individuais pela razão, o comportamento reservado e a eliminação de todas as expressões plebéias, sinal específico de uma fase particular na rota para a civilização. Na França, também em meados do século XVIII, o termo civilização refletia o pensamento político predominante no período da Revolução Francesa, refletindo idéias reformistas.

O processo psíquico civilizador é também o do crescimento psicológico nas sociedades ocidentais¹, experienciado individualmente pelos jovens através de uma ambiência civilizadora socialmente operante durante muitos séculos. O processo civilizador, como qualquer fenômeno social, acarreta uma transformação do comportamento humano. A civilização parte do controle social para o auto-controle como condição do atingimento de um patamar supostamente mais alto de desenvolvimento sócio-econômico. Nas sociedades complexas, esse auto-controle é mais estável e diferenciado em relação a sociedades arcaicas, e o aparato sociogênico que o produz é também mais consolidado e geral, atuando no nível das emoções individuais, moldadas sob a pressão da tradição institucionalizada e da situação vigente.

Tudo começa e acaba no indivíduo, que é presa da contradição insuperável, portanto dialógica, entre as necessidades individuais e as constrições do social. O indivíduo está na sociedade da mesma forma que ela está nele, em seu psiquismo. O sujeito sempre tem uma realidade de si próprio, inscrita na ontogênese e na filogênese, endógenas, e seus referenciais exógenos lhe permitem perceber e conviver com a alteridade. Mesmo assim, é uma convivência repleta de tensão, conflituosa porque a psique é a-social e a-funcional. A psique se monadiza², fecha-se em si própria, o que Cornelius Castoriadis chama de fechamento monádico (1999: 336-343). O 'eu' é composto também do outro, e enquanto a autonomia é reforçada pelas liberdades individuais contemporâneas, a heteronomia é resultado da convivência em sociedade, o que constitui uma contradição insolúvel, um paradoxo.

O fechamento monádico redundando em intolerância ao diferente, o que quer dizer intolerância a tudo o que não seja si mesmo. No entanto, para perceber a si mesmo, é preciso

¹ Cf. Elias (1994).

² Referente à mônada, conceito filosófico, de origem pitagórica, que significa os elementos individuais e indivisíveis que compõem todas as coisas.

distinguir-se do outro e, portanto, percebê-lo. A percepção opera basicamente por identificação e distinção, e o alçar-se sobre os dois pés, para os humanos, significou também perceber o acima e o abaixo, o dentro e o fora, o claro e o escuro. Uma decorrência de tais distinções foi a valoração de tudo e de todos com um mais ou um menos alto ou baixo, próximo ou distante, compreensível ou incompreensível, o que é o fundamento de toda ação política.

Como a percepção envolve também identificação, é necessário reconhecer o que há de si no outro, e todo esse processo envolve fatores biológicos e psicológicos. Aliado a um profundo conhecimento do próprio “eu”, esse processo configura uma superação egóica sempre difícil rumo à tolerância. A intolerância tem raízes etológicas; tem a ver com a defesa territorial em outros animais e com a manifestação de reações emocionais. A tolerância, ao contrário, é uma aquisição gradual que decorre da necessidade de co-existir.

A co-existência pressupõe considerar o outro como essencial para a existência de si mesmo e do todo, o que também depende do auto-conhecimento. Na base de tudo, está um longo aprendizado desde o egoísmo natural ao altruísmo natural e cultural, desde a intolerância espontânea até a tolerância lentamente aprendida, elaborada e ensinada até se tornar também espontânea. Os seres humanos são, portanto, ambivalentes em sua vivência dentro da cultura, alternando egoísmo e altruísmo, individualismo e coletivismo.

A cultura produz os *imprintings* que estruturam essa vivência, mas também abarca os desvios; assujeita, mas também autonomiza. O imaginário e a vida emocional constituem brechas por onde escapam possibilidades criativas porque constituem um mundo diferente, sem regras nem referências fixas. Como resultado do assujeitamento cultural e da abertura de brechas de escape, é propriamente humano reagir de modo aditivo, mas também o é cintilar em *insights* de pura criatividade, que constituem desvios desse assujeitamento da cultura.

O itinerário do desvio passa pelo pensamento selvagem focalizado por Claude Lévi-Strauss (1976), um tipo de pensamento científico que se diferencia do racionalismo domesticado por sua estratégia de abordagem do mundo concreto; ambos constituem igualmente a vida mental. Enquanto o pensamento selvagem classifica a partir da intuição sensível, é totalizador, o pensamento domesticado distingue os momentos da observação e da interpretação, é fragmentador, metonímico. Já o pensamento artístico se aproxima e se diferencia de um e do outro porque nele o conhecimento do todo precede o da partes, une conhecimento interno e externo, o ser e o devir. A arte opera pela metáfora, que é atributiva, agrega significado, simboliza. Tudo o que é simbólico, é armazenamento de conhecimento porque o símbolo é a contraposição ao nada. A simbolização é uma compulsão humana, resultado da busca de sentido, que é a tentativa de encontrar algo onde antes não havia coisa alguma.

O homem que transita do pensamento domesticado ao pensamento selvagem e ao artístico é ambíguo, lúdico, metódico, poético, pragmático, delirante, racional, genérico porque abrangente, polimórfico porque a vida é ambivalente. Se a vida é assim, é daí que advém a necessidade humana de viver em alternância entre a objetividade e a fantasia, ou entre a prosaico e o poético. A prosa ordena o real e a poesia libera o imaginário.

O SER IMAGINANTE

O imaginário e as emoções produzem atitudes de consumição, de destruição, mas também patrocinam êxtases. Liberar excessos constitui uma experiência extática que diminui a constrição da vida cotidiana, restritiva. Dentro desse tipo de experiências, encontram-se o mito, o rito, a magia, a religião e a arte. A fruição estética é uma experiência de transfiguração, em que o tempo linear se desarranja e há uma transposição do espaço. Colocar-se numa experiência estética é criar uma situação de suportabilidade: a emoção estética abre caminhos. A vivência mágica ou participação afetiva que o cinema proporciona confere ao espectador a possibilidade de ser um outro, permanecendo o mesmo. Esta experiência põe a caverna interior do espectador, simultaneamente objeto-sujeito do processo de fruição cinematográfica, em contato com a caverna exterior, a gruta escura, mas cheia de imagens, da sala de projeção, onde mundos de alteridade se tocam e se comunicam.

As rupturas, as continuidades e as idealizações são expressas nas imagens cinematográficas que, junto à subjetividade dos espectadores, constroem a história que uma sociedade conta sobre si, repleta de congruências e conformidades, desajustes e antagonismos. Entre tantas tensões, o cinema ocupa uma lacuna que o real não consegue preencher. As imagens técnicas visuais surgem como muito mais que um registro: elas são um veículo do deslocamento afetivo, um acelerador/desacelerador temporal. As imagens eternizadas em luz coagulam o tempo e também intensificam a consciência da sua passagem, representam sinteticamente a permanência e as mudanças; elas são sinônimo de aquisição, posse simbólica do que não é fisicamente acessível, consumação de acontecimentos e informação. A mensagem trazida por essas imagens produz um tipo de conhecimento que independe da experiência ou da memória como registro fiel, pois quanto mais atrás se busca no passado, mais imagens e real se indistinguem.

Por meio do imaginário, em suas diversas expressões, os homens vão dar sentido ao seu cotidiano. Se a cultura pode ser definida como ação e retroação, a forma como as imagens serão apropriados depende das condições sócio-históricas em que se inserem os sujeitos da ação social, mas o seu sentido não pode se encontrar fora das memórias individuais e das recriações subjetivas.

A idéia de mediação³ supõe o conceito de fluxo entre produção e recepção que, longe de apenas sofrer os efeitos dos meios e produtos da comunicação, é antes retroação, consumo ativo como produção de sentido atravessada por diversas racionalidades ligadas à economia, à política e ao imaginário. Para além do ato ou efeito de mediar, de estar entre, as mediações são a articulação entre práticas de comunicação e movimentos sociais; são as modalidades da comunicação dentro das quais se inserem os meios e que estão ligadas ao *sensorium* dos modos de percepção e da experiência social. Na cultura de massa, a mediação cotidiana e fundamental é a comunicação do real com o imaginário.

O consumo simbólico se dá pelo estético que, embora na sociedade contemporânea esteja delineado por padrões criados industrialmente, não pode se descolar do que há de mais arcaico no espírito do homem. A relação estética implica transferências psíquicas (projeção, identificação), que constituem a relação humana ampla e fundamental, quase primária, com o mundo. Esse consumo imaginário é o substrato do consumo cultural, que é o conjunto dos processos sociais de apropriação dos produtos culturais. Isso configura também uma produção predominantemente simbólica, cujos efeitos retroagem sobre a produção concreta. A partir dessa idéia, as mediações tecnológicas e sociais funcionam como filtros para que o homem, com sua origem bucólica, suporte viver na sociedade contemporânea.

O cinema, como sessão de exibição de um filme, é também o espectador e seu corpo, seu cabedal cognitivo e imaginário, são as condições industriais de produção, circulação e consumo de produtos e bens simbólicos, elementos fundamentais da cultura contemporânea. É possível perceber, por exemplo, que formas artesanais de produção, caracterizadamente expressivas da subjetividade de quem produz, circulam como mercadorias dentro da sociedade atual. Em outras palavras, a tecnologia pode ser vista como um mecanismo de apropriação que se incorpora ao cotidiano pelo hábito.

Se parte da racionalidade comunicativa e, portanto, integrativa de uma sociedade se exerce pelo consumo, é isso que torna inteligível o mundo fluido, movente e instável da atualidade. Há uma comunidade hermenêutica de consumidores, unificados por códigos comuns, que muitas vezes extrapolam as barreiras nacionais. O consumo ativo requer uma apropriação coletiva de bens que satisfazem necessidades biológicas e simbólicas, e um estatuto de cidadania para quem consome.

Essa ótica permite um retorno do sujeito, não pulverizado em decorrência dos sujeitos coletivos, mas ativo numa resistência cultural que articula assimilação, reciclagem e apropriação conflituosa. Ainda persistem elementos da cultura oral, que é essencialmente baseada na memória, na relação entre as grandes audiências e a mídia, de tal forma que pensar os meios da comunicação de massa é pensar um cotidiano de que os receptores se

³ Cf. Martín-Barbero (1997).

apropriam, mesclando o real concreto e o universo ficcional desses meios ao seu próprio imaginário.

A função comunicativa central do cinema é a poética, o que implica a criação de mundos imaginários e a transfiguração da realidade. A reconciliação que o cinema promove entre a arte e o *sensorium* das massas constitui uma experiência de subjetividade que permite a experimentação emocional, a reiteração de códigos de costumes e a adoção de hábitos novos. Uma secreta irrigação de identidade se processa na sala escura do cinema. A magia da fruição cinematográfica leva ao deslocamento da representação do si e do outro, à indistinção entre ator e personagem e produz um tipo de mediação entre o espectador e o mito, entre o real e o imaginário, entre o falso e o verdadeiro.

A distinção entre o verdadeiro e o falso está, à partida, diluída pela existência mesma da linguagem. Por isso, a vivência da cinematografia extrapola a tela. Quem vê um filme, reapresenta, re-atualiza sua história. Durante a projeção, sente as dores e alegrias dos personagens como se fossem suas, enquanto as suas, por alguns momentos, deixam de ser vividas como são já que um texto ou um filme nunca é captado apenas em sua literalidade; o impacto mágico, afetivo dessa máquina de sentir auxiliar faz o espectador trocar de papel social, viver muitas vidas em paralelo.

A emoção suscitada por um filme é uma experiência da subjetividade, mas não pode ser atribuída exclusivamente às determinações do indivíduo. O cinema, como fenômeno cultural, oferece uma vivência coletiva porque cultura é o significado compartilhado coletivamente. O processo do pensamento individual, assim como o processo do sentimento, é uma extensão do processo corporal e em grande medida resulta da interação entre os seres de um grupo social, de uma sociedade.

O cinema abre as comportas do imaginário e, como espetáculo, instaura o real em demasia. A mentira do espetacular é o verdadeiro que parece falso e o falso que parece verdadeiro. Na esfera da ação concreta, isso se soma à uma crescente dissolução das esferas do público e do privado, ao consumo como valor moral e à profanação do sagrado. Enquanto os homens religiosos das sociedades arcaicas opunham o real/sagrado ao irreal/profano, os contemporâneos vivem a dessacralização que destitui as coisas de qualquer transcendência e transferem o êxtase e a religião para a química e a técnica. Os rituais tornam-se espetáculos.

Na cultura do presente, o movimento é a lei; há uma abundância do inédito, um retorno ao que não é mais, ao que desapareceu. Os lugares são efêmeros, há uma permanente sensação de vazio, as crises se sucedem uma após a outra. O agora é o referencial geral, o instante invade a consciência e a imaginação é exercida dentro da tecnociência. Os retornos às origens são tão institucionalizados, tecnicizados, espetacularizados que a comemoração e a exposição os faz resumidos ao consumo.

O RITUAL E O JOGO

O movimento incessante da cultura urbana em expansão levam à midiaticização eletrônica do cotidiano e o espetáculo tecnicalizado coloca os efeitos do sagrado em objetos os mais variados. A ambigüidade da definição do sagrado se exacerba por não mais se definir a partir da instituição religiosa. Muitas vezes, só as aparências do sagrado se manifestam pela mídia, mas o contrário também acontece: o que se afirma profana é, muitas vezes, um disfarce do sagrado.

As pessoas buscam uma transcendência experimental que momentaneamente elimine o problema do tempo e da morte, numa variante histórica do misticismo, que sempre esteve presente nas práticas sociais humanas. Só que o heroísmo, o misticismo de outros períodos encontram hoje correspondentes massivos, já que não há existência alguma que seja puramente profana. Apesar de todas as racionalizações resultantes do paradigma científico, a visão mágica dos fenômenos não abandonou o mundo. Essa visão, que a tudo simboliza, ainda erige as sociedades. A dessacralização da realidade faz os elementos do sagrado se pulverizarem e se disseminarem em tudo. Há uma valorização religiosa dos deuses da mídia, os festivais de música e cinema se assemelham a missas e a periodicidade dos telejornais ritualiza o cotidiano.

Um rito ou ritual (para assumir o termo mais corrente hoje) é uma prática histórica e etimologicamente ligada a fenômenos religiosos; tem aspectos mágico-religiosos, mas significa também oposição a ações instrumentais ou racionais, cujos fins estariam situados externamente a elas mesmas. Também é o processo de pôr em relação, dando sentido aos fatos da vida social; é produtor de qualidade, converte o ordinário em extraordinário. Os participantes de um ritual estão convictos de que o ato faz surgir uma nova ordem de coisas, mais elevada do que a que experimentam de hábito, mas isso não elimina o caráter de representação do ritual, que é uma ação realizada num lugar específico, um palco consagrado àquela ação.

Cyrulnik (1995: 122-132) afirma que a superpopulação desritualiza, desagrega. A proximidade física excessiva que as grandes aglomerações populacionais origina cria um superestímulo sensorial, que deforma os rituais e permite a eclosão da violência. Um mundo sem ritos é brutalizado, destituído do sentido que os rituais conferem às coisas. Os rituais são processos sociais conjuntivos e é por isso que as comunidades, em geral, são intensamente ritualizadas, o que lhes confere um corpo social que funciona de maneira orgânica e acolhe os indivíduos.

A comunidade é o pressuposto da vida social como mediação para o acesso aos recursos naturais, mas a vivência comunitária tem sido substituída, nas sociedades contemporâneas, pela vivência de massa, que enfraqueceu ou transfigurou o ritual. Porém, se a vinculação comunitária se afrouxa e há um mal-estar que se generaliza, a necessidade do

ritual não diminui. Os rituais podem ter se espetacularizado, a sua força pode ter sido diluída, mas a sua presença necessária extrapola a instituição religiosa na sociedade contemporânea. O sagrado assim se rarefaz, mas não se perde. Resquícios estão aqui e ali, e podem ser percebidos, quiçá recuperados, senão como eram originalmente, mas pelo menos com o mesmo objetivo de coesão social e transcendência relativa.

A narração primitiva, mitológica, codifica tão fortemente suas formas de expressão que há uma ritualização da ação, remetendo à memória social e ao conjunto das experiências cotidianas. Tal remissão cria vínculos com famílias de histórias enraizadas na psique do homem universal, do *anthropos*, e com o estabelecimento de modelos também universais, condutas exemplares. Isso é possível porque as sociedades são redes de comunicação, e a linguagem, componente do processo comunicacional, é também criadora de ambientes sociais e mundos internos. Somada a isso, a preeminência da imagem descortina formas diversas de acesso ao real. Elementos da narração primitiva e o recurso da imagem amparada no imaginário ainda existem e se encontram no cinema.

O ritual informa sobre um modo de abordagem da realidade em que o pensamento simbólico/mitológico realiza a compreensão como um apreender com, entender afetivamente, partilhar. Essa abordagem se apóia predominantemente na subjetividade. O mito é um modelo cultural universal e invariante centrado no inconsciente; fala sempre sobre origens e existe em todas as sociedades como forma privilegiada de expansão do espírito. O ritual é a re-atualização do sagrado, é uma técnica que tem a finalidade de assegurar a luta contra o mal, contra a morte e sempre ocupou um importante lugar na vida humana.

A luta contra a morte se entrelaça com a tecnologia, o televisor se destaca nas residências e os altares domésticos se escondem. A ritualização de atividades profanas como a ida ao cinema desloca o saber e o sentir do culto para o jogo e do jogo para o culto. O cinema surge, então, como um lugar de culto que, por sua ludicidade, é também um lugar de jogo, de diversão. O ato de culto possui todas as características formais e essenciais do jogo. Celebrar significa que o ato sagrado serve de pretexto para uma festa. A frivolidade e o êxtase são os dois pólos que limitam o âmbito do jogo, mas as grandes atividades arquetípicas da humanidade são desde o princípio marcadas pelo jogo como representação e regra de conduta não imediatamente vinculada à vida prática⁴. As sociedades primitivas celebravam rituais sagrados dentro desse espírito de jogo; o jogo estava, como ainda está, imbricado ao desenvolvimento físico e psicológico da criança e ao lazer do adulto, de modo que a separação entre agrupamentos sociais permanentes e o domínio do lúdico não é nítida.

O lúdico está na raiz dos procedimentos comunicativos dos homens porque compõe toda e qualquer geração de códigos. Os atos lúdicos pressupõem o envolvimento afetivo na

⁴ Cf. Huizinga (1971).

ação quando dirigida à relação com o outro. Nos seus dois aspectos fundamentais, a luta e a representação, o jogo é uma atividade voluntária e consciente, e em suas formas sociais abrange a dança, a música e os espetáculos. No cinema, o espectador experimenta mais intensamente o filme de forma estética e em estado de dupla consciência: o efeito afetivo é intenso, ao mesmo tempo em que a condição de espetáculo imaginário não é nem por um momento esquecida.

Da mesma forma que não há distinção formal entre o jogo e o culto, o lugar sagrado não pode ser formalmente alijado do terreno do jogo, pois são, uns e outros, mundos temporários diferenciados dentro do mundo do hábito, da prática cotidiana, e dão lugar a uma atividade especial. Também não se diferenciam em qualidade o tempo dedicado ao culto e o dedicado ao jogo, ambos limitados pela regra estabelecida pela tradição ou acordada entre os participantes, ambos circulares enquanto dura a ação.

Como na ação fílmica, a competência comunicacional na socialidade exige espaços sensorialmente significantes, onde o outro seja uma presença sensível e com sentido. O espaço público é importante para o uso e o desfrute do tempo livre, em que a relação com o outro é arbitrada em conjunto. O que se faz é prazeroso, mas não necessário. A necessidade dificulta o compartilhamento e o prazer, e é vivenciada em termos de tempo. A razão disso é que as obrigações são sempre mais pesadas por se repetirem a intervalos nunca o suficientemente longos e pela exigüidade dos prazos para executá-las. O tempo de cada um não é o mais conveniente para si, mas está subsumido ao tempo de um outro, seja esse outro o chefe, a empresa empregadora ou a televisão.

A sociedade atual tem um tempo preponderantemente midiaticizado e muitos jogos já são praticados virtualmente, como os de RPG - *Role Playing Games*; também há cultos evangélicos e missas católicas transmitidas pela televisão. No entanto, a comunicação direta, presencial, é imprescindível para que se estabeleça o confronto, a comparação, o espelho, a ressonância, a atuação dialogal. Como o culto e o jogo, a situação e a experiência de cinema têm um caráter presencial, se dão num tempo fora do ditado pela constrição de viver, um tempo vivido na ausência da necessidade enquanto condição de sobrevivência biológica e ainda assim, experimentado como sensação. A experiência de cinema se dá no tempo livre, que é o único que resta para a verdadeira comunicação, aquela que estabelece o vínculo.

Ator e personagens indistintos fazem a mediação entre espectador e mito no cinema que, assim como o culto e o jogo, é uma atividade social vivida simbolicamente e produtora de sentido. É um mundo temporário dentro do mundo habitual e permanente, e é um ritual quando atribui caráter extraordinário ao ordinário cotidiano. O tempo cíclico que o cinema ressuscita é um tempo cujo eixo está na festa. Por isso, quando é festival, o cinema remete ainda mais a campeonatos e celebrações. Confere ritmo à vida porque, para populações

inteiras, se constitui num acontecimento repetido e relativamente codificado quanto às regras, etapas de realização e inserção na vida prática.⁵

A mobilização afetiva que o cinema promove pode ser restrita à duração da sessão, mas não raro pode ser de tal modo intensa que implica em reelaborações, em graus variados, da vida fora da sala de projeção. Se um ritual se define por conferir o sentido do extraordinário em oposição ao ordinário, pelo culto aos mitos, pela celebração, pelo ritmo, pela emoção estética e pela possibilidade de ordenação de outras experiências, o cinema tem cumprido este papel. Despercebidamente, muitas vezes, por seu caráter igualmente urbano e profano, pelo acesso excludente de muitas das suas versões e pela grande variedade de formas que suas sessões podem apresentar. Ainda assim, a despeito de tudo isso ou exatamente por causa disso tudo, o cinema banaliza e celebra, sincroniza e extrapola, reproduz e instaura.

BIBLIOGRAFIA

- BETH, Hanno / PROSS, Harry. 1990. Introducción a la ciencia de la comunicación. Barcelona: Anthropos.
- CABRERA INFANTE, Guillermo. 1997. Cine o sardina. Bogotá: Alfaguara.
- Canevacci, Massimo. 1990. Antropologia do cinema. São Paulo: Brasiliense.
- CASTORIADIS, C. 1999. Figures du pensable: les carrefours du labyrinthe VI. Paris: Seuil, 1999.
- CYRULNIK, B. 1995. Os alimentos do afeto. São Paulo: Ed. Ática.
- ELIAS, Norbert. 1994. O processo civilizador. Vols. 1 e 2. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- GEADA, Eduardo. 1987. O cinema espetáculo. Lisboa: Edições 70.
- HUIZINGA, Johan. 1971. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1976. O pensamento selvagem. São Paulo: Nacional / Editora da USP.
- MORIN, Edgar. 1976. O homem e a morte. Portugal: Europa-América.
- _____. 1997. O cinema ou o homem imaginário. Lisboa: Relógio D'água/Grande Plano.
- _____. 1998. O Método 4: as idéias, Habitat, vida, costumes, organização. Porto Alegre: Sulina.

⁵ Sessões rotineiramente freqüentadas são exemplos, assim como a Mostra BR Internacional de Cinema de São Paulo, que já está em seu 28º ano.

_____. 2002. Da cultur análise à política cultural. In: Revista Margem, PUC/SP, nº 16, p. 183-221, dez.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. 1997. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ.

ROMANO, Vicente. 1993. Desarrollo y progreso - Por una ecología de la comunicación. Barcelona: Teide.

_____. 1998. El tiempo y el espacio en la comunicación: la razón pervertida. Espanha: Argitaletxe Hiru.

SILVERSTONE, Roger. 2002. Porque estudar a mídia? São Paulo: Loyola.