



sessões do

MAGNÁRIO

VOL. 22 | N. 38 | 2017 | <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2>



CURTA NOSSA
PÁGINA

IMPETA
O DESER

Dossiê
Game Studies

Crédito: Sessões do Imaginário - n. 1 - 1996.

**A estética do imaginário
no cinema**

Demian Garcia e André A. Medeiros

P. 94

**Materialidades fílmicas, magia e
montagem**

Ednei de Genaro

P. 112

**Videogames, transgressão e
criatividade no Brasil**

Emmanoel Ferreira

P. 72

A estética do imaginário no cinema: *entre o registro documental e o ficcional*¹

The aesthetics of the imaginary in cinema: between documentary and fictional record

Demian Garcia² 

André Aparecido Medeiros³ 

Resumo

O presente artigo trata da relação existente entre o Cinema e o Imaginário numa abordagem transcendente que vai desde o espaço físico, propriamente dito, até o ato de pensar e produzir filmes. São listadas terminologias encontradas para o termo “imaginário” e suas derivações. Por fim, é analisada a estética de obras cujo imaginário seja ferramenta narrativa.

Palavras-chave

Cinema; imaginário; estética.

Abstract

This article looks at the relationship between Cinema and the Imaginary, using an approach that transcends and goes from the physical space itself to the act of thinking and producing films. Terminologies for the word “imaginary” and its derivatives are listed. Finally, it analyzes aesthetics of movies that have the imaginary as a narrative tool.

Keywords

Cinema; imaginary; aesthetics.

Diferentes formas de registro

O imaginário se relaciona ao cinema desde sua origem:

Em 1895, um dos primeiríssimos filmes exibidos se chamava *Um trem chega à estação* [Auguste Lumière; Louis Lumière, 1895], o que não era muita coisa além do que o título sugere: um trem chegando a uma estação. Mas quando o trem desapareceu da tela, os espectadores gritaram e se assustaram, pois acharam que estavam correndo o risco de serem atropelados. Ninguém jamais tinha visto algo parecido até então (Selznick, 2007, p. 347, grifos nossos).

Outros relatos contam de forma menos sensacionalista que o público apenas se protegeu nas cadeiras e não chegou necessariamente a sair delas. Independentemente da versão, desde aquele primeiro momento, o público se deixava crer que o que tinha diante dos olhos era equivalente ao real. “A imagem na tela era em preto e branco e fazia ruídos, portanto não podia haver dúvida, não se tratava de um trem de verdade. Só podia ser uma ilusão. É aí que residia a novidade: na ilusão. Ver o trem *como se fosse verdadeiro*” (Bernardet, 1999, p. 12, grifo no original).

Os irmãos Auguste e Louis Lumière, inventores do cinematógrafo, não viam potencial de desenvolvimento, além do científico, em seu novo aparato; “achavam que ele não teria utilidade prática” (Merten, 2007, p. 9). Mesmo na condição de registro de imagens em movimento, consideravam-no uma invenção sem futuro.

Todavia, restringir os primeiros filmes dos Lumière, de Thomas Edison e as atrações nos *vaudevilles* a mero registro pode ser demasiado taxativo. Tais filmes eram, sobretudo, uma forma aberta de relato no qual há for-

tes indícios de ensaios e manipulação da realidade, desde os operários sorridentes saindo da fábrica em roupas de gala até o muro destruído sendo reerguido de maneira reversa na montagem. Neste último exemplo, o público pode visualizar um processo que só aconteceria graças aos mecanismos da mais recente invenção.

Pouco depois, outro cineasta, vindo do teatro, George Méliès, percebe e desenvolve esse poder de criar com imagens – ou de criar imagens. Ele faz representações alegóricas, irrealis e fantásticas sobre a tela. “Foram necessários mais alguns anos e a entrada em cena de George Méliès para que o cinema viajasse à Lua e começasse a sonhar” (Merten, 2007, p. 12). O cinema começa, então, a levar ao público o ainda nem descoberto nem imaginado.

George Méliès, o precursor do imaginário no cinema

Méliès não foi o pioneiro a fazer testes com o cinematógrafo, mesmo com encenações. “Precursores de Méliès já faziam testes de encenação para a câmera, mas nenhum atingira o grau ‘lançar o cinema no seu rumo teatral espetacular’” (Sadoul, 1963, p. 26). Dentre seus contemporâneos, ele se destaca por seu grau de preciosismo e detalhamento de cenário, direção, roteiro e pela sua “magia”.

Sadoul (1963) defende que a encenação vinda de Méliès é o embrião inicial da grande maioria dos filmes desde o final do século XX. O ilusionista também trouxe o termo e o conceito de *mise-en-scène* do teatro às telas. O que Sadoul não aponta é o papel criativo dos filmes do mágico. Graças a esta estratégia, o público, desmotivado pelas repetidas imagens dos Lumière, volta a frequentar as salas.

A apresentação dos funcionários saindo de uma

fábrica, mesmo sem uma teatralização aparente, não deixa de constituir imagens “forçadas” a existir, com aparência documental, mesmo que encenada. Por sua vez, Méliès deixou de lado a antiga interpretação da fotografia em movimento como registro (e encenação) do real e assumiu seu caráter ilusório. O alquimista da luz – como foi chamado por Charles Chaplin (Sadoul, 1963) – usou o cinema para registrar suas mágicas e criar truques novos com a película.

Méliès, produtor, artesão, roteirista, cenógrafo, técnico em efeitos especiais e ator, mais que a encenação, trouxe o imaginário para dentro do cinema. *Viagem à Lua* (*Voyage à La Lune*, George Méliès, 1902) é considerado o primeiro filme do gênero ficção científica. Baseado em dois romances populares de seu tempo: *Da Terra à Lua*, de Julio Verne, e *Os Primeiros Homens na Lua*, de H. G. Wells, apresenta imagens em movimento do homem pisando na lua. A imagem documental só aconteceria 67 anos depois. Na história conhecida do cinema, é o primeiro grande filme a mostrar criaturas, ambientes e situações irrealis.

Méliès não tinha interesse em testar os elementos dessa nova linguagem que estava surgindo, apenas de mostrar a mágica da mesma. “Essas trucagens transformaram depois de Méliès nos elementos da técnica cinematográfica. Mas Méliès sempre empregava o truque para surpreender: constitui ele um fim, não um meio de expressão” (Sadoul, 1963, p. 29).

Os efeitos do mágico parecem rudimentares aos olhos não familiarizados com os primeiros cinemas, entretanto sem esse embrião de Méliès não haveria os mais tecnológicos efeitos especiais e salas de cinema interativas. A linguagem cinematográfica também lhe deve agradecimentos. “A ele tudo devo” declara oficialmente, D. W. Griffith (citado por Sadoul, 1963, p. 29),

que anos depois criaria a linguagem clássica.

O estilo que ele adota permitiu criar um mundo fantástico, poético e encantador, imaginoso e ingênuo. Seus filmes, sobretudo aqueles coloridos à mão, são, na infância do cinema, o mundo visto por uma criança maravilhada e maravilhosa, dotada de todos os poderes pela magia da ciência (Sadoul, 1963, p. 30-31).

Termo polissêmico

O imaginário está tão diretamente ligado ao cinematógrafo como os pensamentos estão ao homem. Por remeter a um conjunto de imagens, nada mais pertinente para pensar o cinema do que pensar o imaginário. “Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado” (Maffesoli, 2001, p. 76).

“Em português, o sufixo -ário produz, entre outras, a idéia de coleção, de conjunto ou de lugar em que se guardam coisas” (Teixeira, 2003, p. 43). Durand (1998) refere-se ao termo com a ideia de museu – repertório individual ou social. Ganzer (2009, s/ p.) liga o conceito à sua importância na formação psíquica do indivíduo: “O imaginário é um processo cognitivo no qual a afetividade está contida, traduzindo uma maneira específica de perceber o mundo, de alterar a ordem da realidade”.

Desatrelando-o da condição de conjunto de imagens, vale lembrar que uma pessoa que nada enxergue (mesmo que desde o seu nascimento) possui a mesma capacidade e as mesmas potencialidades de imaginar – de acordo com sua percepção de mundo –, que uma

pessoa com a visão perfeita. O leque de significados se amplia a todos que, de uma forma ou de outra, articulam o real em suas mentes.

O pluralismo taxinômico, a tópica e a dinâmica permitem abarcar as bacias semânticas que articulam aquilo que é “próprio do homem”, o imaginário, com uma precisão mensurável. Este define-se como uma representação incontornável, a faculdade da simbolização de todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde cerca de um milhão e meio de anos que o *homo erectus* ficou em pé na face da Terra (Durand, 1998, p. 117, grifos no original).

Desde o Mito da Caverna de Platão, a humanidade tenta explicar sua necessidade de projetar-se para fora de si, de criar mundos que não podem existir em uma realidade objetiva. O discípulo de Sócrates segue a tradição de um mundo das ideias, dicotômico do qual vivemos, onde habita o princípio fundamental de tudo que existe.

Considerando que o imaginário faça parte da representação, sendo uma tradução mental de alguma realidade exterior, Laplantine e Trindade (2003) entendem que ele apenas ocupe algum espaço na representação quando ultrapassa a representação intelectual ou cognitiva. Assim, de acordo com os autores, a representação imaginária é aquela que movimenta afetividades e emoções, carregando o potencial criador e poético.

Tudo a que não se atribui entendimento humano sempre causou estranhamento e dificuldade de formulação. “O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua,

perceptível, mas não quantificável” (Maffesoli, 2001, p. 75).

Esse extenso caminho em busca da definição do termo revela uma incompreensão do homem diante do pouco tangível universo não real e de si próprio. Não obstante, a falta de uma definição precisa nunca o impediu de exercer a imaginação.

O imaginário no Cinema

O cinema é um dos grandes ambientes e momentos onde o imaginário pode reinar livremente. Imóvel, na sala escura, o homem é transportado para fora, ao mesmo tempo em que faz uma viagem para dentro de si.

O público está ciente de que o exposto na tela não se trata da realidade e pode, inclusive, conhecer mecanismos de manipulação de imagens, contudo, ainda assim, o poder ilusório é mantido.

Em resumo, o cinema pode agir de forma análoga à imaginação: ele possui a mobilidade das idéias, que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos mas às leis psicológicas da associação de idéias. [...] O cinema, ao invés de obedecer as leis do mundo exterior, obedece as da mente (Munsterberg, 1983, p. 38).

Por se tratar de um aparato mecânico, o cinema tem um olhar mais objetivo que o natural e dispensa maior intervenção humana. Entretanto, as imagens, sejam em vídeo, sejam em tela de cinema, nunca são completamente objetivas. A impressão de objetividade e do “olhar neutro da máquina” é quebrada ao lembrar

que atrás da câmera há alguém definindo o que será captado e como. “Tudo o que a imagem representa adquire sentido porque existe alguém para dá-lo” (Casetti, 1994, p. 60).

Com o cinema, o homem revive um processo de criação de intensidade comparável aos processos criativos da infância. Assim, experimenta, projeta, percebe, descobre e participa do imaginário (particular e coletivo). Segundo Morin (1970, p. 117), “a ausência da participação prática determina, portanto, uma participação afetiva intensa: operam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo da tela”.

Os filmes que são projetados nada mais são do que a reificação do imaginário de seus criadores que, somada à imaginação de seus espectadores, comunica-se com cada um, de maneira independente, por meio dos fenômenos de projeção e identificação.

A intensidade dos fenômenos cinematográficos pode ser entendida no seu duplo aspecto de projeção e de identificação: projeção do filme na tela e projeção imaginária do espectador; identificação do espectador com o personagem da história ou com o ator e também identificação consigo mesmo. Para Metz, [...] o espectador identifica-se consigo mesmo e com o ato de percepção, “não como objeto, mas como sujeito transcendental: além da identificação em cadeia, com o olhar da câmara cinematográfica ou com o ponto de vista do diretor (Fantin, 2013, p. 212).

A sala, os outros ocupantes das poltronas, as luzes de emergência, os fachos de luz da projeção, tudo é ignorado na mente de cada indivíduo que passe pelo processo de projeção-identificação para privilegiar a tela. “É justamente a natureza imaginária do signifiante fílmico que faz dele um catalisador tão poderoso de projeções e emoções” (Metz apud Stam, 2003, p. 142).

A arte cinematográfica, por seus mecanismos, dá vida à imaginação de seus realizadores e torna esse universo mais palpável. Tal processo é análogo ao ato de sonhar. O sonho é como um filme que passa na mente das pessoas: “O que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos” (Bernadet, 1999, p. 12).

Morin (1970, p. 150), afirma que “todos os fenômenos do cinema tendem a conferir as estruturas da subjetividade à imagem objetiva”. Concordando com isso, convém analisar os mecanismos do cinema que auxiliam no processo de transformação de imagens objetivas em estruturas subjetivas, resultadas das projeções-identificações do espectador.

Linguagem cinematográfica como suporte

Tendo falado sobre o imaginário e sobre o cinema, é chegada a vez de colocar em pauta a relação dos dois conceitos. Foram selecionados alguns filmes de narrativa clássica que abordassem o imaginário no enredo. Na análise, foram observadas as diferenças na representação do real e do imaginário, examinando, em especial, o modo como os filmes retratam o imaginário: se, de alguma forma, se assemelha à forma de retratar o real, ou se ocorrem alterações que evidenciem a diferente natureza. Considera-se que no cinema não há regra, mas existe a utilização de elementos de significado ou es-

trutura que, por vezes, se repetem em diferentes obras.

De acordo com Morin, “ângulos e enquadramento submetem as formas ao desprezo ou à estima, à exaltação ou ao desdém, à paixão ou à aversão” (1970, p. 123). No filme *Náufrago* (*Cast Away*, Robert Zemeckis, 2000), o personagem de Tom Hanks, Chuck Noland, ao lidar com uma situação extrema de sobrevivência, cria um personagem, o Wilson, a partir de sua bola de vôlei, trazendo à tona aspectos do seu imaginário.

Ao se machucar tentando acender uma fogueira, Chuck se descontrola e joga a bola longe, deixando uma marca de sangue com o formato de sua mão; em seguida, ele desenha características humanas no objeto, tira-o da caixa e o posiciona em cima de um tronco. A partir desse momento, a decupagem do filme inicia uma relação de plano e contra-plano, com a bola e o protagonista, assumindo Wilson, também, como personagem do filme.

Nesse exemplo, os elementos montagem e enquadramento influenciam a percepção do espectador sobre o filme de tal maneira que o espectador estabelece uma relação de Chuck com Wilson. Em momento algum, ouve-se Wilson respondendo as conversas do personagem de Tom Hanks, porém, uma vez que Chuck pergunta algo e em resposta temos a imagem em plano detalhe de Wilson, é possível imaginar um diálogo, como se a bola estivesse respondendo.

Alguns dos filmes pesquisados apresentam situações nas quais o universo imaginário tem uma representação tão real quanto o próprio universo real do filme. É o caso de *Inquietos* (*Restless*, Gus Van Sant, 2011).

O personagem Enoch tem um amigo imaginário chamado Hiroshi. Na representação do universo imaginário da obra, não há diferença na forma como Enoch ou Hiroshi são mostrados imagetivamente, exceto

quando o plano geral abre e na posição onde estaria Hiroshi a câmera revela que não há ninguém. Do ponto de vista da estética, o amigo imaginário do protagonista é representado como os demais personagens, sem uso de distorção do som ou imagem. Os personagens são filmados de forma realista quando estão em quadro, mas o filme reforça que apenas Enoch pode ver e escutar Hiroshi. A única pessoa que foge desse padrão é a personagem Anabelle, interesse romântico de Enoch, que, no decorrer da história, passa a enxergar Hiroshi quando está perto da morte. Portanto, o que acontece no universo imaginário de *Inquietos* possui verossimilhança com o que se tem com o real no filme.

A representação do universo imaginário pode ocorrer ainda de maneira fantástica. Desta forma, o filme tem, para o universo imaginário, situações que não seriam possíveis no mundo real. Em *Ponte para Terabítia* (*Bridge to Terabithia*, Gábor Csupó, 2007) os personagens Jess e Leslie, dois vizinhos de dez anos de idade, criam juntos um universo imaginário chamado Terabítia, a partir de um espaço real. Encontram uma casa na árvore, que, em conjunto com outros ambientes da floresta, passou a ser o principal local onde passam seu tempo livre. Os eventos que acontecem nesse mundo são representados de maneira fantástica. A produção utiliza imagens geradas por computador para representar situações, seres e ambientes que não existem no mundo real, mas fluem livremente por meio da imaginação dos personagens. Enquanto em um plano as crianças brincam com gravetos, no seguinte a câmera revela o que se passa na mente delas: um universo no qual esquilos são monstros, colegas da escola são gigantes e fadas existem.

Quanto ao filme *Bogus - Meu Amigo Secreto* (*Bogus*, Norman Jewison, 1996), embora a representação do

amigo imaginário ocorra de maneira realista em sua maior parte, há momentos em que são utilizadas técnicas de manipulação da imagem. Um exemplo é a cena em que o pequeno Albert imagina Bogus pela primeira vez em um desenho, e o amigo imaginário dá orientações de como é sua aparência. O que se vê é o desenho movendo-se e falando até que um homem adulto, literalmente, sai do desenho e se apresenta ao seu criador.

Neste estudo, foi considerada a possibilidade do universo real possuir tanto uma representação realista quanto fantástica. Em *Inquietos*, os elementos do universo real são utilizados na representação do universo imaginário, tais quais a não utilização de efeito especial ou digital para recriar o imaginário do personagem principal e a não distinção imagética ou sonora entre o real e o imaginário durante sua narrativa. Contudo, há casos, como em *O Labirinto do Fauno* (*El laberinto del fauno*, Guillermo del Toro, 2006), nos quais elementos fantásticos são utilizados na representação do universo real.

Se superficialmente analisado, o filme deixa parecer que há uma nítida distinção entre o real e o imaginário; quando analisado com mais cautela, é perceptível uma abertura da obra a interpretações. A personagem Ofélia passa por diversas experiências que não estão evidenciadas no filme, de modo que não se saiba se são parte do imaginário ou – dentro do universo ficcional – se todas as missões pelas quais ela passou serviram, de fato, para que assumisse seu posto de princesa.

A imaginação pode funcionar como válvula de escape para situações como a de Ofélia que, além de ter que conviver com a frieza do seu padrasto, Vidal, capitão do exército franquista, vive em um cenário de terror e guerra. O filme é ambientado na Espanha de 1944, ou seja, alguns anos após o fim da guerra civil que levou

Franco e o fascismo ao poder. A imaginação de Ofélia se relaciona à citação de Bettelheim:

Uma criança, enquanto não está segura de que seu ambiente imediato a protegerá, necessita e acredita: que poderes superiores, tais como um anjo da guarda, velam por ela, e que o mundo e seu lugar dentro dele são de suprema importância. Aqui existe uma relação entre – a capacidade da família de prover a segurança básica e o fato da criança estar pronta a comprometer-se em investigações racionais à medida em que cresce (Bettelheim, 2002, s/p.).

A caracterização de personagens é um dos elementos da linguagem que possibilita a interpretação de que aquilo que se sucede com Ofélia faça parte do universo imaginário. Ela cria personagens fantásticos, como o fauno, a mandrágora, o homem pálido, e assim por diante. Deve-se ter em mente que algo que não seja possível na vida real possa ocorrer como realidade da ficção, no cinema ou em qualquer outra obra ficcional, levando em consideração a suspensão da descrença.

Em *O Labirinto do Fauno*, real e imaginário se encontram, uma vez que a narrativa dá o pretexto de que só Ofélia possa ver as criaturas mitológicas porque ela é a escolhida. Esse caso difere de vários filmes, nos quais o espaço de cada universo se mostra bem definido, como exemplo, o brasileiro *Meu Pé de Laranja Lima* (Marcos Bernstein, 2012). Nele, o garoto Zezé também cria aventuras para fugir de uma realidade opressora, mas há uma delimitação, em termos de construção de som, imagem, música e fotografia, do que é parte da imaginação da criança e do que não é.



Figura 1: Imagem do filme *Meu Pé de Laranja Lima*.

Fonte: Divulgação Globo_Filmes.

Por fim, um exemplo de filme onde o imaginário não possui qualquer representação estética é *Imagine Só* (*Imagine That*, Karey Kirkpatrick, 2009). As amigas imaginárias da pequena Olivia não têm representação física por meio de atores, não têm representação por meio da imagem com a técnica de computação gráfica, tampouco têm representação sonora. O público apenas as conhece, na narrativa, pela citação e descrição de outros personagens. Desta forma, o universo imaginário é representado de maneira tão realista quanto a vida real, se aproximando do que ocorre quando se encontra uma criança com um amigo imaginário: não se ouve ou se vê o amigo, apenas tem-se o relato da criança.

Considerações Finais

O cinema possui grande papel como revelador da capacidade de imaginação humana. Algumas décadas após sua criação, já foi usado para representar um mundo imaginário em uma grande tela. Por meio da linguagem, esta arte se aprimora em sua capacidade de retratar o real e o imaginário, bem como na habilidade de fluir livremente entre esses dois universos. Em alguns casos, contesta suas noções lógicas de universo real ou apresenta possibilidades não cabíveis ao nosso próprio mundo.

O aparato cinematográfico começou apenas como registro documental; nem mesmo seus criadores visionaram a dimensão de seu papel narrativo e de expansão do recipiente de imagens cerebral humano. Mesmo com uma clara manipulação das imagens cotidianas dos Lumière, foi necessária a entrada teatral de Méliès para inserir um lado fantástico nos filmes. Além de mostrar seres extraterrestres e truques de magia, G. Méliès, involuntariamente, criou o embrião da linguagem clássica, a qual repercutiu mesmo em filmes das mais mo-

dernas técnicas.

Contamos, na atualidade, com salas nas quais a interatividade se dá por meio de cheiro, vento, som *surround* e imagem meticulosamente detalhada. Entretanto, até nos pequenos circuitos ou exibições em praças públicas, o cinema tem a capacidade de estimular a imaginação do espectador. Resgata, inclusive, experiências de infância, como ter um amigo imaginário e brincar com situações não reais.

Por tanger entre emocional e racional, em suas características abstratas, torna-se difícil dar uma exata definição ao “Imaginário”. O termo, em diferentes visões teóricas, é dotado de variadas significações, sem que necessariamente se anulem.

Uma catalogação de filmes que utilizem da imaginação abrangeria todos os filmes já existentes no mundo, pois todos eles – sejam documentários, videoartes, videoclipes ou ficções de narrativa clássica – possuem nas imagens um poder ilusório; o que variam são as estéticas utilizadas para fazê-lo.

Entender a imaginação é fundamental para entender o Cinema, tanto no momento do fazer fílmico (adicionando subjetividade ao olhar da máquina) como também quando leva o espectador a entrar em contato com sua mente imensurável, possibilitando a sua própria reformulação.

Referências

BERNADET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CASETTI, Francesco. **Teorias del Cine**. Madrid: Catedra, 1994.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário** – Ensaio acerca das ciências e da Filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 1998.

FANTIN, Mônica. Cinema e Imaginário: a mediação entre o visível e o invisível. **Revista Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 33, p. 205-224, jun-set 2013. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/9357>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

GANZER, Adriana. et al. Infância e Imaginação na Terra do Nunca. **Revista Vertentes**, Rio de Janeiro, v. 33, 2009. Disponível em: <<http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/Vertentes/Ana%20Cambruzzi%20e%20outras.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

LAPLATINE, François; TRINDADE, Liana. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 15, 2001. Entrevista.

METZ, Christian. Il significante immaginario. In: CASETTI, Francesco. **Teorie del Cinema 1945-1990**. Milano: Bompiani, 2004. p. 187-191.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema entre a realidade e o artifício**. 2ª. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Tradução de Antonio-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Moraes Editores, 1970.

MUNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação.

Tradução de Teresa Machado. In: XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983. p. 36-45.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

SELZNICK, Brian. **A Invenção de Hugo Cabret**. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Edições SM, 2007.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

TEIXEIRA, Ivan. **Literatura como imaginário**: introdução ao conceito de poética cultural. **Revista Brasileira**, Rio de Janeiro, v. 10, p. 43-67, out-dez 2003.

Referências audiovisuais

AUGUSTÍN, Álvaro; CUÁRON, Alfonso; NAVARRO, Bertha; TORO, Guillermo del; TORRESBLANCO, Frida. **O Labirinto do Fauno** (El laberinto del fauno). [Filme-vídeo]. Produção de Álvaro Augustín, Alfonso Cuarón, Bertha Navarro, Guillermo del Toro, Frida Torresblanco, direção de Guillermo del Toro. Espanha, México, Estudios Picaso, 2006. 118 min. color. son.

BONAVENTURA, Lorenzo di; SOLOMON, Ed; KIRKPATRICK, Karey. **Imagine só!** (Imagine that). [Filme-vídeo]. Produção de Lorenzo di Bonaventura e Ed Solomon, direção de Karey Kirkpatrick. Estados Unidos, Paramount Pictures, 2009. 107 min. color. Son.

JEWISON, Norman; MILCHAN, Arnon; ROTHBERG, Jeff. **Bogus** – Meu Amigo Secreto (Bogus). [Filme-vídeo]. Produção de Norman Jewison, Arnon Milchan e Jeff Rothberg, direção de Norman Jewison. Estados Unidos.

New Regency Pictures, 1996. 110 min. color. Son.

LUMIÈRE, Auguste Marie; LUMIÈRE, Louis Nicholas. **A chegada do trem na estação** (L'arrivée d'un train à La Ciotat). [Filme]. Produção e direção de Auguste Marie Lumière e Louis Nicholas Lumière. França, 1895. 55 seg. pb. não son.

MACHADO, Kátia; BERNSTEIN, Marcos. **Meu Pé de Laranja Lima**. [Filme-vídeo]. Produção de Kátia Machado, direção de Marcos Bernstein. Brasil, Pássaro Films, Globo Filmes, 2012. 99 min. color. Son.

MÉLIÈS, George. **Un homme de têtes**. [Filme]. Produção e direção de Georges Méliès. França, Star Film, 1898. 54 seg. pb. não son.

MÉLIÈS, Georges. **Viagem à Lua** (Voyage dans La Lune). [Filme]. Produção e direção de Georges Méliès. França, Star Film, 1902. 11 min. pb. não son.

PATERSON, David L.; LEVINE, Lauren; LIEBERMAN, Hal; CSUPÓ, Gábor. **Ponte para Terabítia** (Bridge to Terabithia). [Filme-vídeo]. Produção de David L. Paterson, Lauren Levine e Hal Lieberman, direção de Gábor Csupó. Estados Unidos, Walden Media, 2007. 96 min. color. Son.

RAPKE, Jack; ZEMECKIS, Robert; STARKEY, Steve; HANKS, Tom. **O Naufrago** (Cast Away). [Filme-vídeo]. Produção de Jack Rapke, Robert Zemeckis, Steve Starkey, Tom Hanks, direção de Robert Zemeckis. Estados Unidos, ImageMovers Digital Playtone, 2000. 143 min. color. Son.

SANT, Gus Van; HOWARD, Bryce Dallas; HOWARD, Ron;

GRAZER, Brian. **Inquietos** (Restless). [Filme-vídeo]. Produção de Gus Van Sant, Bryce Dallas Howard, Ron Howard e Brian Grazer, direção de Gus Van Sant. Estados Unidos, Columbia Pictures, 2011. 91 min. color. son.

Notas

- 1 Colaboraram neste texto Yannara Negre Marques, Angelica Silveira Bado e Natália Simões de Campos.
- 2 Doutorando em Études Cinématographiques pela Université de Picardie Jules Verne, UPJV, França (2015). Mestre em Cinema e Audiovisual pela Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, PARIS 3, França (2009). (Universidade Estadual do Paraná, FAP - Faculdade de Artes do Paraná. Rua dos Funcionários, 1357. Cabral. Cep: 80035050 - Curitiba, PR – Brasil). E-mail: demiangarcia@gmail.com.
- 3 Mestrando no Programa de Pós-graduação em Comunicação Midiática da UNESP (2016). Graduado em Enfermagem pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (2009). Graduado em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (2015). (Seção Técnica de Pós-Graduação - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Campus Bauru. Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01. Bairro: Vargem Limpa. 17033-360 - Bauru, SP). E-mail: moinhodeversos@gmail.com .