
Pensando a representação do real: análise do filme *Reality* a partir das ideias de verossimilhança e marcas indiciais

Rodrigo Oliva

Doutorando em Comunicação e Linguagens do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens - Universidade Tuiuti do Paraná

Orientador: Profa. Dra. Denize Araujo

Resumo

Pretendo com este artigo debater alguns pontos que definem o conceito de representação do real, tendo como abordagem as interfaces entre a linguagem do cinema e da televisão. Serão destacados estudos sobre as formas de representação do real no audiovisual, centrados na semiótica *peirceana* e sobre os *realitys shows*. O filme italiano *Reality* (Matteo Garrone, Itália, 2012) será o foco analítico cuja abordagem revela intersecções com a temática estudada.

Palavras-chave: Cinema. Televisão. Representação. Real. Realidade. *Reality Show*.

Introdução

Nos debates da comunicação audiovisual, o conceito de real vem sendo destacado como fundamental para a compreensão de como se estabelecem as relações entre o que se produz e os efeitos comunicativos para aqueles que assistem e consomem os produtos audiovisuais. Inicialmente, visto pelo olhar da História, é o cinema que introduz a imagem em movimento, mas certamente a televisão amplia este espaço de atuação e promove novos contornos sobre o *status* das representações.

Esses enfrentamentos conceituais permitem pensar como se estruturam as linguagens a partir de reflexões que operam por meio de vários vieses: das estruturas particulares das narrativas, dos modos de produção e das formas de recepção, para exemplificar algumas. Porém, destaco a importância de focalizar a questão da representação e o que abarca a noção de real como fundamento para a compreensão destas interações entre as linguagens do cinema e da televisão.

Para tanto, traço inicialmente um pequeno comentário sobre algumas das abordagens que historicamente trataram da questão da representação do real em filmes. Trato do artigo publicado por Cristiane Guttenfreid (2006) na revista *Compós*. A pesquisadora delinea alguns destes pontos estabelecendo modelos para a compreensão desta temática. Um outro aspecto será abordado por Jacques Aumont que identifica a não existência de filmes com bases reais. Segundo AUMONT (1995, p. 100) todo o filme é ficção, o que desencadeia uma série de discussões do binômio real X ficção.

O filme italiano *Reality*, dirigido por Matteo Garone (2012), permite refletir sobre essa interação entre a linguagem do cinema e da televisão, pois o fenômeno do *Big Brother* é o assunto temático. Essa incorporação de ideias sobre a representação do real, cujas abordagens e estudos sobre a semiótica peirceana, mais precisamente sobre os debates tratados por Fernando Andacht verificam as potencialidades do índice e suas artimanhas nas estruturas dos *realitys shows*.

Será feita uma aproximação entre os filmes *Reality* e *Show de Truamam* a fim de estabelecer elementos conceituais que amarram as teorias, já que os filmes discutem a questão da representação midiática do real. Ao estudá-los juntamente com os componentes teóricos abordados, duas ideias saltam como importantes a serem

debatidas: a primeira é a questão da verossimilhança, defendida por Jaques Aumont e a segunda são as de marcas indiciais identificada via semiótica peirceana. Ambas, são aplicadas ao filme *Reality*, pois iremos encontrá-las relacionadas às representações no cinema e na televisão.

Penso que estas aproximações permitem ampliar a discussão entre os fenômenos de incorporação de linguagens audiovisuais, bem como revelar alguns pontos interessantes para a produção de pensamentos sobre a questão da representação do real e suas incorporações tanto no cinema como na televisão.

Traçando pontos entre as teorias

Em artigo publicado na revista *e-compos*, GUTFREIND (2006) analisa o cinema como um objeto de comunicação relacionando as ideias de representação e construção da realidade e suas variantes que permitem estudos relacionados à questão do real.

GUTFREIND (2006) situa as várias correntes e seus autores que pensaram tais questões. O início destes questionamentos ocorre na década de vinte por meio dos primeiros teóricos do cinema, a obra de Rudolf Arnheim é um dos exemplos mais importantes, frente a consolidação do cinema americano e da inserção do som no cinema.

Na década de quarenta e cinquenta, os estudos de André Bazin e Siegfried Kracauer são pontuados como importantes pela pesquisadora, pois segundo GUTFREIND (2006) o contexto entre-guerra e pós-guerra revelam importantes marcas para a questão da representação do real. Tais manifestações serão evidenciadas nos movimentos estéticos Neo-Realismo e do Cinema Novo.

Ao discutir essas marcas da relação do real no cinema, Ismail Xavier (2008) apresenta uma diferenciação de natureza estética histórica importante. Segundo o autor o realismo crítico assim como o cinema clássico propõe-se projetar na tela situações e representações que se aproximam do mundo, tal como réplicas de acontecimentos (XAVIER, 2008, p. 66). Um dos exemplos apresentados é o trabalho do cineasta russo Pudovkin que não usava artimanhas da montagem para interferir nas situações fílmicas, aproximando-se dos fundamentos da decupagem de natureza clássica.

Um outro ponto importante de debate tratado por Xavier (2008) são os estudos de André Bazin, cujos estudos sobre o neo-realismo italiano determinam alguns fundamentos para a compreensão da natureza do real, pois Bazin identifica que a imagem do real é essencial a natureza cinematográfica, o que confere a ideia de ontologia da imagem fotográfica.

Para entender Bazin é preciso que se tenha clara está admissão essencial: o cinema não fornece apenas uma imagem (aparência) do real, mas é capaz de constituir um mundo “à imagem do real” para usar a expressão católica que lhe é cara. A sutil diferença entre que dizer que algo é “feito à imagem de”, nos fornece um exemplo de inúmeros jogos de palavras que tornam a leitura de Bazin fácil apenas na sua aparência. (XAVIER, 2008, p. 83).

Christian Metz, Deleuze, Barthes, Lyotard e Edgar Morin serão abordados nesse mapeamento traçado por Gutfreind, que marcam os anos sessenta, setenta, oitenta bem como os mais contemporâneos como Rancière e Badiou. Todos os autores debaterão direta ou indiretamente a questão da representação do real no cinema.

Com relação aos cineastas, vários deles discutiram a questão da realidade em seus tratamentos teóricos. AUMONT (2004) apresenta algumas dessas reflexões traçadas por Pasolini com a ideia da realidade auto escrita e a aproximação com os estudos da linguística; a realidade repensada por Epstein que debate as questões ligadas aos tempos reveladas pela câmera em seu movimento. A realidade revelada por Vertov e suas ideias do cinema olho. Assim como por Rossellini nos contornos do Neorealismo italiano.

Tal abordagem se faz importante para compreensão e justificativa de como o pensamento e estudos audiovisuais voltaram-se para o diálogo com a questão

do real num plano histórico e ideológico. Porém, mais do que dissecar o pensamento de cada um dos autores citados acima, interessa pensar a teoria semiótica *peirceana* como fundamento para a compreensão desta problemática.

A representação do real

AUMONT (1995) discute um ponto importante sobre a questão do real no audiovisual. Segundo o autor todo o filme é ficção e o debate no sentido de colocar o real em um local e a ficção em outro torna-se uma complexidade. Segundo GAUDREULT & JOST (2009, p. 34), o real só existe quando proferido por alguém e a partir do momento que lidamos com uma narrativa, sabemos que ela não é a realidade.

Pensar a representação do real passa pelo entendimento de como se opera a linguagem diante do paradoxo ficção x real. Segundo GAUDREULT & JOST (2009, p. 34), dois autores irão pontuar essas discussões, um deles é Roger Odin, que debate conceito de atitude documentarizante – toda ficção está embutida de uma atitude realista. O segundo autor abordado, é Charles Sander Peirce, ele discute a questão da representação dos signos e propõe a noção teoria de índice cuja essência é a forma da imagem se apresentar quer pela sua temporalidade

e espacialidade própria a do objeto representado. É nos contornos da teoria *peirceana* que o pesquisador Fernando Andacht irá discutir a questão do real, traçando um debate sobre o fenômeno do *Big Brother* Brasil e os documentários de Eduardo Coutinho. Segundo ANDACHT (2005) a ação dos signos e a compreensão de como a natureza indicial das representações audiovisuais irão determinar a questão que envolve a representação do real.

A ação dos signos recebe a determinação do real e a do mecanismo de representacional (ex. a TV). O limite assinalado do documentário pertence ao limite de nossa atividade normal como interpretes de signos, quais sejam: baseada numa relação de qualidade e semelhança – ícone -, baseado numa relação de existência e contiguidade – o índice – ou baseado numa relação geral e convencional – o símbolo. Essas três relações do signo com seu objeto dinâmico – o real na sua força externa ao signo – são os três modos básicos de conhecer o mundo e, por consequência, os três modos nos quais a cultura das mídias providencia um conhecimento mediatizado do mundo. (ANDACHT, 2005, p. 100).

No filme *Reality* (Matteo Garrone, Itália, 2012) é clara a representação de ideias e imagens recorrentes do cotidiano dos bastidores do *Grande Fratello* (a versão do *Big Brother* italiana). Os elementos presentes no cotidiano são representados pelas dinâmicas estabelecidas no filme, quer pelos diálogos, pelas

situações, por aquilo que de fato marcam as relações que aparecem como aconteceriam de fato na vida real. O processo de seleção no *shopping*, as perguntas e mobilização social, como por exemplo, como você seria na casa? Os comentários das pessoas dizendo, que determinada pessoa tem talento ou o que elas fariam se estivessem no programa. Tudo isso é revelado nos meandros da narrativa.

Ao tratar da representação do real, Fernando Andacht revela alguns pontos essenciais do programa. Um deles é essa sistemática rede de opinião pública, que o filme *Reality* representa ao projetar os comentários dos familiares que viam em Luciano (protagonista do filme), a idealização da figura de um personagem que seria essencial no programa ou a idealização de uma representação. Esse é um ponto importante para a compreensão da personagem, pois ele acaba acreditando cegamente, pela opinião dos outros, que de fato ele era fundamental para o programa.

Os jovens discutem com paixão, p. ex., o grau de autenticidade dos moradores (eles são o que parecem ser), ou de falsidade (eles só jogam na casa). Esse é só um dos muitos temas sobre os quais esses membros do público não cessam de refletir com singular engajamento. A transformação do público em um enorme e espontâneo focus group deve-se à encenação do processo de interação cotidiana, que é um componente essencial da estrutura do BB. (ANDACHT, 2003, p. 08).

Essa interação cotidiana é pontuada no filme. Todos os parentes de Luciano são gordos e a cena de apresentação familiar apresenta-se por meio de uma panorâmica por meio de uma câmera circular, os personagens são apresentados em situações domésticas, mostrando uma espécie de inércia. Mas são os familiares que debatem, que motivam e certificam a Luciano que ele é uma projeção ideal para o *Grande Fratello*.

Um outro ponto importante é a natureza indicial dos signos que compõem a representação do *Big Brother*. Tais signos são revelados no filme *Reality*, como marcas representacionais que aproximam o filme da natureza televisiva.

Como signo, o índice se limita a opor-se física e obstinadamente a nós, a nosso corpo; ingressa desse modo brutal e compulsivo ao campo da experiência, como “a real força fisiológica” de um hipnotizador, segundo a analogia que propõe Peirce (CP 8.41) para descrever o efeito indicial sobre nós. Em contraste, o símbolo é uma classe de signo cujo funcionamento supõe uma interpretação, e é um signo que para atuar necessita apoiar-se em índices que os ancoram em algum contexto ou situação concreta, e em ícones que proporcionem alguma imagem, que funciona como o sentido visualizado por todo aquele que compreenda o valor simbólico. (ANDACHT, 2003, p. 15-16).

Verifica-se essa relação em algumas cenas do filme *Reality*. É por meio dos desejos da filha e pela

influência que o programa *Grande Fratello* promove nas pessoas que as primeiras discussões do filme são traçadas. A filha pede ao pai que consiga uma foto com Enzo, o astro projetado por outra edição do *reality show*. Enzo é a representação da idealização, pois personifica a possibilidade de entrar no programa. Seu lema é nunca desista dos seus sonhos (*never give up*) e para Luciano uma espécie de espelho – a projeção daquilo que ele poderia ser.

Numa outra cena, ao fazer o teste para o programa num *shopping* e assim satisfazer a vontade das filhas, Luciano chega atrasado e usa de artimanhas para conseguir o ingresso pedindo ajuda diretamente a Enzo. Num outro momento vai a uma boate gay na cidade de Roma, onde Enzo faz uma de suas apresentações, ovacionado pelo público da boate. Luciano entra na tubulação para conseguir chegar a sala do camarim de Enzo e pedir uma força para que ele consiga entrar no *Grande Fratello*.

Neste emaranhado de situações percebemos a aproximação com a classe indicial do signo, já que as situações representadas nos aproximam das imagens da realidade, por identificarmos uma aproximação com a natureza daquilo que foi representado. Tais partes são representações de algo maior que poderemos identificar com nossas leituras e interpretações, como veremos ao tratarmos das marcas indiciais.

Aproximações com o *The Truman Show*

The Truman Show (Peter Weir, EUA, 1998) antecipa discussões sobre a questão da representação do real. Trazer o filme para o atual momento da televisão permitem encontrar pontes de uma discussão profícua sobre como a indústria do espetáculo de certa forma manipula a recepção pelo jogo das aparências, da edição, tal como vemos no formato *reality show*.

O personagem Truman é a representação da manipulação. Está no programa, primeiramente sem saber que é manipulado por Christof, o produtor metódico e arbitrário. Christof é o personagem essencial, uma espécie de Gepeto que articula todos os passos, todos os entornos da vida de *Truman*, que é mostrada e consumida pela sociedade.

No filme *Reality*, o personagem Luciano é apresentado de maneira diferente, é alguém dominado pelo jogo de fazer parte do espetáculo. Ele não está no programa *Grande Fratello*, mas quer estar, levado pela opinião dos outros e pela tentação, mencionada de ficar rico e famoso. E o filme mostra todo o processo de degradação de sua *persona*, ao ficar cada vez mais viciado com a ideia de estar dentro da casa e ser famoso. As consequências são as perdas da família, das coisas materiais e dos amigos.

A cena do teste em Roma é pontual. Luciano leva toda a família para os estúdios da clássica *Cinecittá* em Roma, o sentimento de pertencimento aquele cenário antes mesmo de ser chamado é valorizado pela trilha sonora altamente poética. Apesar de toda sua inocência, o filme mostra as filas gigantescas de pessoas que pretendiam entrar no programa, com seus diferentes jeitos e modos. Ao sair do teste, questionado por Maria sua esposa, Luciano meio anestesiado já incorporara o estado de pertencimento aquele universo. Era-lhe certa a entrada no *Grande Fratello*. Quando chega a vila onde trabalha e vive, todos saúdam a família e Luciano como se ele já estivesse selecionado no programa, causando uma alienação coletiva.

Interessante perceber nesse jogo audiovisual como as ideias levantadas pela televisão se fazem representação para o universo cinematográfico. Tanto Truman como Luciano, de maneiras muito diferentes sintetizam o universo da representação ficção, porém seus personagens são caracteristicamente apresentados por uma verdade e uma inquietação que transbordam o paradoxo da representação do real.

Os dois filmes são como parábolas de um cenário importante da televisão, representado pelo cinema. Tal diálogo, em diferentes níveis, debate a questão do real. *Truman* pela ideia do ao vivo, da marca essencial da televisão, do show espetáculo. *Reality*, por outro

lado, traz de maneira crítica os efeitos sociais que os programas televisivos abarcam, pelo tom de comicidade que no final transcende para uma carga essencialmente crítica.

Ponto que os dois filmes traçam uma dinâmica que permite pensar sobre a representação do real, como uma colcha de referências que situam o universo audiovisual em constante diálogo com os apontamentos traçados e debatidos pela linguagem da televisão.

O verossímil e as marcas indiciais

Como discutido anteriormente, essas pontes entre a natureza da ficção, aquilo que está ali representado e o objeto representado em si, permitem pensar duas ideias. A primeira é a de verossimilhança, o que permite essa relação entre a realidade e a ficção. Segundo AUMONT (1997, p.141) é verossímil aquilo que é reconhecido pelo público, ou seja para haver a ideia de representação realista, deve existir um texto comum, um pertencimento. Sem essa instância de reconhecimento não há verossimilhança. Segundo o autor, o verossímil não existe em função da realidade e sim pontualmente na relação com os textos ou com as coisas que já foram ditas. “Pode-se, portanto, dizer que o verossímil se estabelece não em função da realidade, mas em função de textos (filmes) já estabelecidos.

Deve-se mais ao discurso do que a verdade: é um efeito e corpus” (AUMONT, 1997, p. 147).

Assim entendemos as relações estabelecidas no filme *Reality* e todos os conflitos dos personagens que nos saltam tão realistas, pois já estamos incorporados pelas representações e pelas ideias que o próprio formato e gênero do *reality show* projetaram. Essa aproximação torna os fatos, os signos e as representações como datadas de uma aproximação com o real.

Lucia Santaella debate a questão da natureza indicial do signo, enfatizando a materialidade do signo como sendo uma parte da natureza que o signo pertence. (SANTAELLA, 2002, p. 127). Penso que as representações trabalhadas no filme *Reality* são como marcas indiciais, pois traduzem os aspectos revelados pelos bastidores e entornos do formato do *Grande Fratello*. É dessa relação que soa o debate da questão da representação do real.

O índice é o caso mais simples de semiose, visto que sendo ele uma parte existente de um objeto existente, no tempo e no espaço, seu objeto imediato terá natureza de uma designação. Ele designa aponta, indica um objeto dinâmico que a natureza de um concreto que, de fato, como o próprio nome diz, tem uma existência concreta. Daí poder ser indicado. (SANTAELLA, 1992, p. 194).

A cena final de *Reality* é impressionante. Luciano foge da missa do papa e consegue entrar nos estúdios do

programa *Grande Fratello*. Esse momento é desolador, nada cômico e muito triste (Fig. 01 e Fig. 02). Não sabemos os limites da fantasia e da realidade. O personagem admira os participantes da casa, entra dentro dela, senta no sofá. Verifica todos aqueles pontos destacados, as relações e situações. Eles estão ali reais. Nesse momento, cinema e televisão se juntam no ato da representação. Luciano deita numa cadeira e a câmera em plongée se afasta e vai mostra ele bem pequeno incorporado a casa, como sonhara e seus minutos de fama (Fig. 03). O sonho se faz realidade. Este momento é essencialmente triste e simbolicamente perturbador, pois percebemos que não existe comédia e sim um intenso diálogo sobre o processo de alienação social que está por trás da discussão.



Fig. 01 – frame do filme



Fig. 02 – frame do filme

Considerações Finais

Ao pontuar esta discussão entre a natureza da questão do real no cinema e na televisão, percebo a existência de vários caminhos para uma abordagem. A escolha do filme *Reality* foi feita tendo em vista o debate que o filme trata sobre as questões pontuais levantadas pelo formato do *Big Brother*. Pode-se perceber que tais dinâmicas não são mais niveladas por debates de caráter cultural, pois os mesmos conflitos e situações pontuados pela versão italiana do *reality show* (*Grande Fratello*) são abordadas e representadas como parecidas das situações do *Big Brother* Brasil por exemplo

Penso que ao representar o universo dos bastidores e do sonho da incorporação ao programa, o diretor Matteo Garone cria um debate de natureza crítica sobre os efeitos do programa, ora glamourosos, ora perturbadores. Assim, trata-se de uma representação da ideia da representação da realidade. Tal paradoxo pode ser pensado a luz de algumas teorias explicitadas, como a ideia de verossimilhança discutida por Jacques Aumont e a indicialidade do formato *Big Brother*, apresentada por Fernando Andacht.

O específico destas representações do real é que a referida experiência baseia-se no efeito quase tátil gerado pela transpiração semiótica, pelos inúmeros rastros dos corpos filmados e exibidos, ao vivo, em

VT, ou no filme documentário. Nisso precisamente consiste o chamamento indicial. Mesmo que pareça contra-intuitivo reunir numa comparação duas criações da mídia tão diferentes, há uma vantagem teórica em fazê-lo. (ANDACHT, 2005, p.103).

Ao situar reality show e documentários numa mesma abordagem teórica, Andacht intensifica o debate sobre essas pontes manifestadas entre cinema e televisão e entre o real e a ficção.

É possível contribuir a compreensão de uma tendência cultural manifestada através de formatos e gêneros diferente com um mesmo intuito, quase seja: a procura do contato com o autêntico, com o real da atualidade. No chamamento indicial o real encarna-se em corpos anônimos que agem sem roteiro frente a câmaras e microfones. Essa presença que está ali para fornecer evidência existencial, mais do que para falar ou refletir sobre ela. (ANDACHT, 2005, p. 103).

Por outro lado, apesar do nome *Reality* soar ironicamente, o filme resgata todas as marcas indiciais do formato *Big Brother* que são reveladas no próprio cotidiano das ruas, das salas, da espiadinha sistematizada pelo apresentador Pedro Bial. Diferentemente do programa, o real aqui é representado, mas um real calcado na própria ideia da representação revelada pelos contornos estéticos da cultura da televisão.



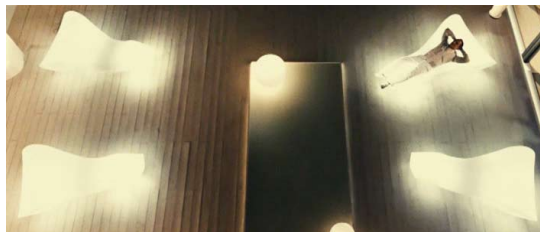


Fig. 03 – frame do filme

É nesse sentido que o filme acaba se tornando uma grande metáfora tragicômica da sociedade, contrastando o mundo real versus o mundo da fantasia, onde para o personagem Luciano não há muita saída e ele termina o filme aprisionado, dentro da casa que tanto sonhara fazer parte.

Referências

- ANDACHT, Fernando. *Uma aproximação analítica do formato televisivo do reality-show Big Brother*, 2003. Disponível em: <<http://bocc.ufp.pt/pag/andacht-fernando-reality-show.pdf>>. Acesso em: 08 jan.2014.
- _____. *Sobre nossa paixão indicial: entre o reality show e a imagem delatora*, ECO-PÓS- v.6, n.2, agosto-dezembro 2003, pp.13-29. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br>>. Acesso em: 08 jan.2014.
- _____. *Dois variantes da representação do real na cultura midiática: o exorbitante Big Brother e o circunspeto Big Brother*. Contemporânea, vol 03, número 01, pp.95-122, jan/jun, 2005. Disponível em:<<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/viewFile/3449/2515>>. Acesso em: 08 jan.2014.
- AUMONT, Jaques. *As teorias do cineastas*. Campinas, Sp. Papirus, 2004.
- _____. *A Estética do filme*. Campinas, SP. Papirus, 1995.
- GAUDREAU, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2009.
- GUTFREIND, Cristiane Freitas. *O filme e a representação do real*. Revista e-compos, agosto de 2006. Disponível em:<<http://www.compos.org.br/seer/index.php/ecompos/article/viewFile/90/90>>. Acesso em: 08 jan.2014.
- SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- _____. *A assinatura das coisas: Peirce e a literatura*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 4 edição. São Paulo, Paz e Terra, 2008.