

# O AUDIOVISUAL E SUAS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO DO EU NA CONTEMPORANEIDADE.

Samuel Antonio Oliveira de Lima<sup>1</sup>

Marcelo de Oliveira<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente artigo visa explorar os paralelos entre o conteúdo audiovisual, seu consumo e relação com a formação de uma subjetividade contemporânea, fazendo o uso de conceitos sobre o mecanismo de identificação freudiano para descrever a conectividade entre estes conteúdos e seus espectadores. Visa-se discutir sobre a popularidade dos protagonistas atuais do audiovisual e sua relação com os processos de identificação do indivíduo moderno, elaborando uma reflexão sobre o que estes conteúdos significam atualmente. Isto, realiza-se bibliograficamente via diferentes artigos científicos sobre a temática, conceitos e conteúdos relacionados a psicologia das massas, a fim de promover um maior entendimento acerca do tema, além de pesquisas embasadas no âmbito da psicologia psicanalítica. Compreende-se a relação entre a mídia e o indivíduo, valorizando seus aspectos atuais, os enraizando nos primórdios da mitologia e na contação de histórias, sendo hoje o audiovisual um importante veículo para esta transferência. Assim, é realizada a significação do audiovisual contemporâneo para com seu público consumidor. Conclui-se discutindo os paralelos entre mitos mais arcaicos e o audiovisual contemporâneo, o valor cultural atrelado ao consumo da mídia, e a relevância da representação dos caracteres sociais atuais em seus mitos, conduzindo a compreensão da importância desta modalidade midiática para a configuração social de indivíduos e seus grupos ao discorrer sobre a relacionalidade de seus conteúdos.

**Palavras-chave:** Audiovisual; Psicanálise; Identificação; Contemporaneidade.

1. Graduando em Psicologia pelo Centro Universitário Campo Real. (samuelbatataepeixe@gmail.com).

2. Professor Orientador. Mestre em filosofia. Docente no Centro Universitário Campo Real. (prof\_marcelooliveira@camporeal.edu.br).

## ABSTRACT

This article aims to explore the parallels between audiovisual content, its consumption and relationship with the formation of a contemporary subjectivity, making use of concepts about the Freudian identification mechanism to describe the connectivity between these contents and their viewers. The aim is to discuss the popularity of current audiovisual protagonists and their relationship with the processes of identification of the modern individual, in order to promote a reflection on what these contents currently mean. This is carried out bibliographically via different scientific articles on the subject, concepts and content related to mass psychology, in order to promote a greater understanding of the subject, in addition to grounded research in the field of psychoanalytic psychology. The relationship between the media and the individual is understood, valuing its current aspects, rooting them in the beginnings of mythology and in storytelling, with audiovisual media being an important vehicle for this transfer today. Thus, the meaning of the contemporary audiovisual for its consumer public is realized. It concludes by discussing the parallels between more archaic myths and the contemporary audiovisual, the cultural value linked to media consumption, and the relevance of representing current social characters in their myths, leading to an understanding of the importance of this media modality for the social configuration of individuals and their groups when discussing the relationality of their contents.

**Keywords:** Audio-visual; Psychoanalysis; Identification; Contemporaneity.

## 1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, o *mainstream* é responsável pela popularização de diversos ícones de cultura pop, com personagens excêntricos e caricaturas exageradas. Estes, por sua vez, nem sempre são apresentados com a estrutura mental fictícia de um arquétipo comum. Como em *Rick and Morty*, onde acompanhamos um cientista

alcoólatra disfuncional carregado pelo niilismo, ou em *Mad Max*, onde o protagonista é um forasteiro recluso em um sistema distópico. Hoje, o herói trágico e metódico a sua conduta, é substituído por um protagonista de moralidade ambígua, que se ilustram em diferentes conceitos psicanalíticos, como o narcisismo por exemplo.

Considerando os estudos freudianos sobre a psicologia das massas, e o efeito da identificação pessoal na subjetividade contemporânea, junto do alto consumo destes materiais, o texto explora os paralelos entre a popularidade destes conteúdos na atualidade, assim como as características destes personagens, com diferentes interpretações sobre a identificação do eu no audiovisual.

Busca-se assim investigar a valorização destes novos traços midiáticos e sua possível relevância para a formação de uma identidade contemporânea, discutindo as possíveis relações ou potencializadores destes para com seus espectadores, buscando compreender como este conteúdo midiático produzido e consumido pela sociedade, pode revelar caracteres sobre nossa atualidade.

## **2 MITOS E O AUDIOVISUAL**

Sabe-se sobre as relações alegóricas entre a psicanálise e os mitos, como o conto de Narciso no exemplo acima. No mito grego, dentre suas diferentes encarnações, Narciso apaixona-se por si mesmo, ao beber água nas margens de um rio. Admirado pelo seu reflexo, cega-se de vaidade, e se curva em direção à água, afogando-se em sua própria imagem. Estes mitos serviam, e ainda servem, para ilustrar diferentes condições e situações psicossociais de maneira relacionável e quiçá didática.

Como exemplo, os dramas gregos do século VI A.C., possuíam em sua composição personagens narrativos com uma falha natural, ou característica específica que os levaria a redenção no final do ato. Estas apresentações, junto de outras formas de arte, tinham como objetivo educar e flexibilizar a compreensão dos

espectadores para com os problemas dramatizados, pois não se conhecia o modelo educacional moderno.

Assim, a sociedade e suas compreensões culturais eram responsáveis por apropriar seus membros do saber a partir destas interpretações, dando origem à citação do filósofo Simónides “a polis ensina o homem”, ilustrando o valor desta cultura e influências sociais para a formação de caráter de seus indivíduos.

Hoje, os mitos se manifestam de maneira diferente, com a alta flexibilização da mídia para seu consumo, tendo prestígio midiático e influência via grupos de fãs e espectadores, destacando-se para o conteúdo audiovisual. Inclui-se aqui, cinema, séries, televisão, e diferentes conteúdos experienciados e consumidos via relações midiáticas, tendo em vista os diferentes meios disponíveis hoje para o seu consumo, como serviços de *streaming*, redes sociais, canais fechados, entre outros.

Nesses, personagens apresentam traços referentes a aspectos e conteúdos que a psicanálise pode tomar como objetos de sua análise, ou características que para a investigação transferencial possuem elementos relevantes, agindo como reflexos da contemporaneidade (Baudrillard, 1991), inclui-se aqui estilização, figuras de linguagem, referências culturais, influências históricas, e o próprio enredo narrado.

Assim, pode considerar-se este conteúdo como um fragmento da identidade contemporânea, pois as interações, conversações, valores e situações ali retratadas espelham conceitualmente uma experiência humana relacionável. Considerando a influência da psicanálise para a criação e desenvolvimento de algumas técnicas cinematográficas entre as décadas de 1960 e 1990, como o suspense de Hitchcock e seu cortejo a teoria da imagem em *Psicose*, essa relação entre a sétima arte e o audiovisual como um todo a psicanálise, se deve ao papel atuante que ambas têm no inconsciente humano, pois o cinema tem a capacidade de tocar o homem em seu espaço mais íntimo e puro da sua natureza.

A junção entre psicanálise e cinema é um casamento quase perfeito. Tudo, porque a psicanálise lida com dores, frustrações e sentimentos que estão presos dentro do nosso inconsciente. O cinema trabalha com esses elementos de maneira

eficaz, pois cria cenas que conseguem refletir situações reais, que estão conectadas com a noção do “eu” presente em cada um de nós.

Para muitos estudiosos, como Ismail Xavier (2008) há a existência de um sistema midiático que, em razão de sua estrutura narrativa, explora a potência de simulação do dispositivo *psique*, permitindo que o espectador se veja diante do espetáculo como um sujeito soberano, a quem o mundo se oferece sob condições ideais, levando este a reagir e especular as razões e motivos de tais desdobramentos, enquanto se relaciona de maneira pessoal com este conteúdo.

O cinema e a psicanálise compactuam ideias e ideologias, algo que enriquece as narrativas e ajuda no tratamento e discussão de doenças como depressão e outras patologias. Ainda em seu estudo, Ismail completa que, seu pressuposto central é de que a estrutura da psique, tal qual apresentada por Sigmund Freud, encontra, na descrição do dispositivo cinematográfico, uma forma de espelhamento e compreensão dos conteúdos ali refletidos.

Logo, explorar as razões da relacionalidade de nossos protagonistas atuais, pode contribuir para a compreensão da subjetividade de seu grupo consumidor. Como materiais ligados à cultura pop são impulsionados pela mídia, com seu consumo hiper valorizado em suas comunidades, e estas apresentando crescimento expressivo, há de se valorizar o impacto destes conteúdos a fim de discutir sua relação com a polis contemporânea e os indivíduos que a constroem.

Aqui, para contextualização, toma-se como exímia a compreensão do termo relacionalidade, entendido como uma condição humana que se faz exigência ética na interação entre indivíduos, como a qualidade do que se é relacional (SILVA, 2019). Isto significa, o quão apelativo e relevante um conteúdo se torna ao apresentar-se atualizado e atento aos interesses do público, como seu cenário sociocultural, político e econômico, tornando-se assim mais relacionável. Ou seja, quanto maior a sensibilidade do material em comunicar e representar problemáticas contemporâneas, maior a chance de uma reação receptiva por parte do público.

Desta maneira, partindo da premissa que cada época e configuração social mobilizam formas particulares de produção de subjetividade, a aposta é que

podemos localizar no terreno midiático, como a cultura pop, alguns ponderadores de leitura para compreender a subjetivação contemporânea.

Consideram-se algumas formações desta cultura, sejam estas consumidas em teatros, cinemas, ou em smartphones e plataformas sociais, tais estas que poderiam acessar sob o véu da ficção, o recalcado de um tempo que se crê esquecido, enterrado. Para isso, o audiovisual opera como interlocutor privilegiado, sustentando que, se essas produções são consumidas com tamanha voracidade, é porque dizem algo sobre os sujeitos que a elas se lançam, ou seja, sobre a subjetividade de nosso tempo.

### **3 O PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO EM HISTÓRIAS CONTEMPORÂNEAS**

No estudo *“Psicologia das massas e a análise do eu”*, de 1921, Freud afirma que “A identificação é conhecida pela psicanálise como a mais remota expressão de um laço emocional com outra pessoa”. Identificar-se com alguém, significaria tomar para si características e traços que são de outra pessoa.

Em outras palavras, trata-se de um processo psíquico em que eu inconscientemente passo a “imitar” o outro. É o que acontece, por exemplo, quando uma criança começa a falar de forma muito semelhante a um colega da escola, quando uma moça que outrora odiava samba se torna fã desse estilo musical que, “coincidentalmente” é o preferido da amiga por quem está apaixonada. O modo mais básico que utilizamos como indivíduos para nos relacionarmos com as pessoas é trazendo para dentro do nosso eu traços que são do outro.

Ainda no texto, Freud distingue três modalidades de identificação: A primeira é aquela em que se toma o outro como ideal. Ou seja, em que eu me identifico com a pessoa porque quero ser como ela. O garotinho que passou a falar de modo muito parecido com seu colega pode ter começado a agir assim porque queria ser tão popular quanto ele;

A segunda acontece como uma reação à perda de uma pessoa amada ou em função da impossibilidade de acesso a ela. Nesse caso, eu me identifico com o outro porque não posso tê-lo. A jovem que passou a gostar de samba pode ter feito essa identificação com a moça por quem está apaixonada justamente porque não pode reconhecer seu desejo por ela.;

A terceira modalidade de identificação acontece quando nos vemos na mesma situação que outra pessoa ou percebemos ter algum elemento em comum com ela. Um rapaz, por exemplo, pode começar a ter sintomas depressivos quase idênticos aos que seu primo apresenta após saber que o familiar, assim como ele, sofreu uma grande decepção amorosa recente. Logo, o processo de identificação se faz implícito à existência e convivência social, pois encontra-se entre os processos essenciais descritos por Freud.

Podemos perceber na primeira e terceira descrição, lugares onde o audiovisual encontra uma predisposição para a significação, possibilitando assimilações diretas com a história ou protagonista, seja relacionando traços comportamentais similares, ou invocando empatia entre o cenário dramatizado e uma possível experiência pessoal. Desta maneira, o audiovisual se estenderia do lugar do entretenimento e do consumo midiático, para uma posição mais relacionável, e de fácil reconhecimento para o sujeito espectador.

Considerando a estrutura narrativa das histórias, e como estas funcionam de certa maneira como nossa mitologia atual, segundo Lalande (1999), o conceito de mito pode ser contemplado em três definições:

(1) Uma narrativa lendária e fabulosa de origem popular e não refletida, pertencente à tradição cultural de um povo, que tende a explicar as características do que é dado no presente;

(2) A exposição de uma ideia ou de uma doutrina sob uma forma voluntariamente poética e narrativa, na qual a imaginação se mistura às verdades subjacentes, como um discurso alegórico que tem como objetivo disseminar uma doutrina através de uma representação simbólica;

(3) Como uma imagem de um futuro fictício que exprime os sentimentos de uma coletividade e serve para desencadear a ação. De acordo com a primeira definição, os mitos são narrativas de acontecimentos ocorridos num tempo primordial que pretendem ilustrar as origens. Ou seja, os mitos contam como o homem se tornou o que ele é hoje e o que determinou sua organização, suas regras sociais e sua ética.

Isto significa, estes não são explicações destinadas a satisfazer curiosidades: são ingredientes vitais da civilização humana, pois, longe de serem fabulações vãs, teorias abstratas ou fantasias artísticas, são realidades vivas às quais recorreremos incessantemente (MALINOWSKI, 1926). Eis o paradoxo do mito, que o torna tão especial e tão intrínseco a Freud: é uma narrativa construída para explicar uma realidade ao mesmo tempo em que a cria, e com efeito, para o pai da psicanálise.

Como apontado pelo professor e escritor alemão Andreas Huyssen (2000): "O real pode ser mitologizado tanto quanto o mítico pode engendrar fortes efeitos de realidade". No fragmento, percebe-se a potencialização simbólica do que o mito representa, e pode representar quando internalizado pelo indivíduo e por sua sociedade, possibilitando a significação de aspectos antes ocultos, adormecidos ou desassociados de interpretação.

#### **4 A PSICANÁLISE E O CONSUMO DE HISTÓRIAS**

Assim, poderíamos afirmar que na obra freudiana, como apresentadas acima, a primeira definição de mito se mistura diretamente à segunda: em diversos momentos de sua teoria, Freud recorreu aos mitos de origem e às referências e metáforas mitológicas tanto para abordar e explicar as características do que ele observava no presente, quanto para preencher lacunas teóricas que surgiam quando ele não via claramente, isto é, quando tentava pensar para além do que parecia formalizável conceitualmente. Para Gondar (1995), o recurso ao mito apontaria para um limite na teoria que impediria a construção de um sistema totalizante, ponto importante para a prática psicanalítica.



Não é atoa que o conceito de pulsão – abstração metapsicológica que engrena importantes efeitos de realidade no sujeito – foi apresentado como uma entidade mítica: "A teoria das pulsões é, por assim dizer, nossa mitologia. As pulsões são entidades míticas, magníficas em sua imprecisão. Em nosso trabalho, não podemos desprezá-las, nem por um só momento, de vez que nunca estamos seguros de as estarmos vendo claramente (FREUD,1993)".

Com isso, Freud criticava a ideia de uma construção teórica totalizante e autoexplicativa e afirmava serem todas as ciências, mitologias científicas, isto é, forjadas para dar conta de uma determinada questão, visando uma melhor elucidação do caso/ tema em questão.

Ao descrever a estrutura do mito, percebemos que Lacan (1987) o aproxima da noção freudiana de romance familiar: ele é historicizável – na medida em que se permite converter em uma narrativa remetida a uma temporalidade outra – e histerizável – na medida em que o sujeito pode fundar-se nesta narrativa interpelando o outro sobre si. Está colocada assim, a relação entre as construções míticas e a lógica do inconsciente, estruturado como linguagem, na medida em que o mito se faz metonímia e metáfora, convocando, pois, à interpretação.

Considerando o audiovisual, sua capacidade de ilustrar temas e situações das mais diferentes formas, e seu alcance mundial, especula-se como estes fatores de identificação podem, de maneira gradativa, impulsionar o engajamento do público de certo conteúdo via este processo.

O ponto de partida para isso encontra-se no exame que faz Lacan, em termos metafóricos, da estruturação do sujeito como construção ótica, em que resulta sua posição teórica constituída na forma de uma topologia na qual a posição ideal de um suposto observador da cena é condição de possibilidade de um acesso produtivo ao Real (real aqui tomado no sentido psicanalítico, e não no sentido filosófico).

Em função dessa analogia metafórica da construção ótica como lugar de um sujeito, pode-se também extrair de sua relação com o aparelho cinematográfico uma analogia ótica referente ao processo identificatório, experimentado pelo espectador, que traga avanços teóricos frente à clássica noção de "dispositivo cinematográfico"

de Baudry, onde a experiência cinematográfica é sustentada por condições técnicas e ideológicas próprias de seu aparelho de base e do dispositivo cinematográfico. Ou seja, a impressão de realidade é efeito ilusório produzido pelo dispositivo, que tem por efeito a produção de uma subjetividade.

Para Lacan, a produção de imagens, e mesmo a constituição psicológica de uma ótica, implicam que “a todo ponto no espaço real corresponda um único ponto em um outro espaço, que é o espaço imaginário [...] o espaço imaginário e o espaço real confundem-se” (DOR, 1995). Isso implica a existência de uma base psicofisiológica para o fenômeno da identificação via apreensão de imagens, para cujo entendimento faz-se necessária a distinção entre imagens reais e imagens virtuais.

Assim: “A escolha ótica é uma outra maneira calculada, para Lacan, de inserir a tópica subjetiva no prisma das operações ao mesmo tempo imaginárias, simbólicas e reais de que ela depende” (DOR, 1995). Pois, o sujeito opera simultaneamente nessas três esferas psíquicas, a partir da instituição de um lugar estruturante pelo acesso ao simbólico (operante na própria manifestação do fenômeno), de modo que o mundo real e o mundo imaginário estão estreitamente entrelaçados na psique humana.

Ainda, no texto freudiano sobre a interpretação dos sonhos, o termo figurabilidade aparece relacionada à “[...] atração seletiva das cenas visualmente recordadas e com as quais os pensamentos oníricos entram em contato” (Freud, 1900). Mais especificamente, diz respeito aos artifícios que permitem às fantasias inconscientes atuarem em seu regime de representações de objeto, de forma puramente imagética e através da regressão de pensamento em percepção (Freud, 1900; Laplanche & Pontalis, 1971/1998).

A figurabilidade pode então ser considerada a demonstração de figuras das imagens primeiras - visuais, auditivas ou táteis - ocorridas no aparelho psíquico, a partir de conteúdos e mecanismos inerentes ao inconsciente, produzindo cenas subjetivas singulares na passagem para o sistema pré-consciente e percepção-consciência.

Nesse sentido, a atividade onírica seria, segundo Martins (2003), caracterizada pela expressividade visual do mecanismo de figurabilidade. A figurabilidade, enquanto processo de transformação de conteúdos latentes em imagens visuais, tem no cinema um fenômeno análogo, quando da passagem da escrita de um livro ou roteiro para as cenas cinematográficas. O conteúdo tem de se tornar figura, estampa. Essa transformação é complexa, levando-se em conta que o processo de reproduzir a palavra através de imagens coloca exigências específicas tanto à linguagem cinematográfica quanto ao trabalho onírico.

O filme é mais lógico que o sonho, pois ele se identifica com a elaboração secundária e não com o conteúdo latente, que é a matéria-prima do sonho. No filme, o material percebido é real embora o espectador não o receba como meros estímulos luminosos; ele toma por representação mental o que não passa de percepção, e no sonho ele toma como percepção o que não passa de representação mental.

## **5 O AUDIOVISUAL E SUA RELACIONALIDADE CONTEMPORÂNEA.**

Em 1955, Lévi-Strauss (1955) definiu o mito como um sistema temporal relativo concomitantemente ao passado, ao presente e ao futuro, pois diz respeito a acontecimentos que, apesar de serem supostos como tendo ocorrido em certo momento, compõem uma estrutura permanente. Para ele, o mito tem uma estrutura tanto sincrônica, quanto diacrônica que, apesar de sua permanência ao longo do tempo, traz a possibilidade de mudança. Mais ou menos na mesma época que o antropólogo, o semiólogo R. Barthes escreveu ser o mito uma fala:

Naturalmente, não é uma fala qualquer. São necessárias condições especiais para que a linguagem se transforme em mito; Mas o que se deve estabelecer solidamente desde o início é que o mito é um sistema de comunicação, uma mensagem. Eis por que não poderia

ser um objeto, um conceito ou uma ideia: ele é um modo de significação, uma forma. (BARTHES, 1957).

Percebe-se na fala de Barthes, o elemento crucial na estrutura do mito enquanto formato de comunicação. O apontamento que este, possui um fator mutável, conversível e traduzível entre grupos e gerações. Onde sua forma, se dá dependente de seu processo de significação, estruturada pelo repertório sociocultural de sua época. Desta maneira, sendo o cinema a produção imagética do relacionável, vejamos como o audiovisual contemporâneo espelha a relação dos mitos com a sociedade a fim de compreendermos esta dinâmica midiática.

Considerando o discutido acima, e compreendendo os possíveis impactos do audiovisual no indivíduo, olhemos para acontecimentos baseados em fatos reais. Um ótimo exemplo de como a relacionalidade da mídia pode atingir níveis um pouco mais extremos, temos o caso do anti-herói Justiceiro, *The Punisher* no original, personagem dos quadrinhos da Marvel que, ao ganhar uma série em 2017, passou a ter seu símbolo adotado por diferentes entidades de autoridade pelo mundo, como polícia e segurança, mesmo não possuindo o compasso moral alinhado com estas entidades.

Logo, ao que se deve a popularização/valorização de personagens e protagonistas que correspondem a estes aspectos possivelmente disfuncionais, e porque o audiovisual contemporâneo opta por esta caracterização? Segundo Aristóteles, “O personagem em uma peça é aquele que revela o propósito moral do agente”. Enquanto os heróis trágicos das mitologias antigas lutavam contra forças como o destino, por exemplo, a história de Édipo e sua conturbada jornada de vida entre assassinar seu pai e se casar com a mãe, para além da metáfora psicanalítica, os problemas por ele enfrentados eram profetizados, ou seja, respondiam a um poder de força maior, com conotações divinas.

Contudo, esta noção divina mística, onipotente e onisciente já não caracteriza a sociedade como um todo, pois os indivíduos contemporâneos adotam uma posição mais ativa e independente em relação a sua vida, como o conceito do livre

arbítrio. Assim os protagonistas atuais passaram a ter seus conflitos regidos por outro determinante mais relacionável: a sociedade.

Em *Breaking Bad* (2008-2013), vemos o protagonista ser punido não por deuses, mas por um sistema médico insuficiente que não lhe deixa alternativas, a não ser um caminho mais obscuro. Sem spoilers. Em *Justiceiro*, o mesmo não luta contra ordens divinas, e sim contra o complexo militar e sistema criminal dos Estados Unidos. Isto significa, que é comum entre personagens atuais se depararem com situações onde as complicações a ele apresentadas geralmente se originam em questões sociais, como dinheiro, família, disfunção do sistema governamental, entre outros.

Esta mudança no fator oponente, o determinante para estes personagens, para um fato social mais palpável, revela características importantes sobre a razão destes novos predominantes arquetípicos. Considera-se que não é possível lutar contra o destino, pois este por sua natureza não é controlável, porém, o mesmo não pode ser dito da sociedade, esta pode, e deve, ser mutável.

Logo, quando personagens e protagonistas tomam frente de um problema ou questão que o espectador considera relevante, ou relacionável, estes acabam por virar símbolos, significantes para o indivíduo, ilustrando o desejo ou ambição sentido perante estes problemas midiaticamente ilustrados.

Isto, torna os personagens das histórias contemporâneas mais relacionáveis para nossa sociedade atual pois, ao se comparar com um protagonista que tenta a sorte contra o destino e falha, sendo este um resultado esperado, o protagonista atual passa a agir contra sistemas sociais questionáveis e reconhecidamente injustos, espelhando de maneira mais assertiva algumas das angústias pessoais do público contemporâneo. Obviamente, tudo isto é inserido dentro de um espetáculo de entretenimento, e para compreender melhor sobre este ponderante, podemos utilizar da definição do realismo psicológico.

O Realismo psicológico é uma expressão crítica de Robert Blanché (1935) para designar a tentativa de objetivar o psiquismo, como se este seguisse determinadas leis tal como a realidade física. A crítica do autor não incide sobre a

subordinação do sujeito a esta ou aquela realidade, sejam elas físicas ou psíquicas, e sim sobre o conceito de realidade.

É, então, a concepção das leis da natureza, leis segundo as quais a presença de cada imagem é determinável em função de outras imagens, que nos permite passar da subjetividade da imagem à objetividade do fato. Isto é, a possibilidade de assimilação de conteúdos, neste caso midiáticos, se baseia na relação estabelecida com os mesmos durante a transferência e significação destes conteúdos, desde que este atinja o indivíduo de forma efetiva.

O laço que une as aparências para fazê-las entrar no sistema do conhecimento não pode ser dado, apenas concebido. Só o pensamento é capaz de estabelecer relações entre as aparências para assim constituir fatos. O fato é obra do espírito, que explica a presença de cada imagem ligando-a a outras com a ajuda de leis convenientemente escolhidas, e que, compreendendo-a, confere-lhe assim alguma objetividade (Blanché, 1935).

Assim, o maior efeito em ter a sociedade como pano de fundo para esta nova concepção de historização, encontra-se no conceito que o escritor John Gardner (1991) descreve como distância psíquica, que é essencialmente a distância do pensamento do espectador, com o do personagem em questão. Na Grécia Antiga, atores utilizavam máscaras, falavam em trovas e se posicionavam de maneira superior ao público, algo que atrapalhava na relação entre este e o espetáculo em si. Mas hoje, o cinema e a TV possuem uma abordagem mais naturalista, a fim de replicar a realidade da maneira mais próxima cabível a história, a fim de otimizar esta relação com o público, com as massas.

Os personagens falam e agem como nós, e suas problemáticas são mais reconhecíveis aos espectadores. Até mesmo Rick, quando isolado de toda a ficção científica em seu entorno, soa como um homem alcoólatra de meia idade com problemas em relações interpessoais; o Justiceiro, um ex-militar traumatizado mal manejado pelo sistema de adaptação governamental; ou Walter White, professor em contratempos financeiros.

O reconhecimento desses traços nos protagonistas do conteúdo audiovisual, além de popularizar essas famosas caricaturas, causa relacionalidade e conexão com o espectador, que ao se identificar, potencializa o conteúdo nele significado.

## **6 O REAL E A HIPER REALIDADE**

O reiterado uso de símbolos empregados na linguagem cinematográfica, apresentam-se de modo a fazer com que certas imagens presentes de modo causal na narrativa adquiram força de símbolo, encontrando-se, portanto, em ressonância direta com as propriedades simbólicas descritas por Lacan quanto à instauração e estruturação do inconsciente.

A própria fundação do sujeito na e pela linguagem, consequência do tipo de relação entretida pelo sujeito com a ordem simbólica, faz com que o real apareça-lhe por meio de um substituto simbólico. Pois a representação do real para o sujeito surge como cisão entre o real vivido e aquilo que vem significá-lo, de tal forma que “a própria ausência vem se nomear” (DOR, 1995).

No estudo dos símbolos e na filosofia pós-moderna, o hiper-realismo é um termo utilizado para descrever um indício de uma expansão da cultura pós-moderna. Para este trabalho, o tema se torna interessante por tratar-se de um movimento contemporâneo, quase futuro. A hiper-realidade é um meio de caracterizar a via das interações conscientes com a "realidade". Especificamente, quando uma consciência perde sua habilidade de distinguir a realidade da fantasia, e passa a se relacionar com ela, posteriormente, sem dispor da compreensão que ela requer, de modo que acaba por ser deslocado para o mundo do hiper-real. Isto é, a hiper valorização destes conteúdos como forma primária de reconhecimento e espelhamento.

Enquanto o audiovisual em sua melhor forma trabalha ao imitar a realidade, a fim de transmitir uma mensagem ou ideal, o hiper-realismo transcende o conceito de real e passa a adotar a representação audiovisual como o fragmento da realidade em si, baseando-se neste para a base de suas compreensões. Para Baudrillard

(1991), quando se passa a se relacionar mais com o simulacro do que com a realidade, desloca-se, assim, para uma hiper-realidade, na qual acontece um aperfeiçoamento daquela.

A hiper-realidade passa a ser um simples reflexo e um simulacro daquilo que outrora foi a realidade, de modo que a hiper-realidade se apresenta de modo mais real que a própria realidade, ou seja, hiper-real.

Assim, como o audiovisual é comumente celebrado e seu consumo estável entre o público, essa aproximação dos temas relevantes encontrados na mídia contemporânea, juntamente do fator relacionável de seus personagens, caracteriza algumas destas mídias como hiper-reais, não apenas pela sua capacidade de representar situações e conflitos relevantes, mas por se posicionar de maneira atualizada e assertiva acerca de conteúdos pessoais e sociais relevantes, tornando sua presença em termos culturais extremamente relevante, atualizando nossos mitos a demandas reais, e a representações condizentes ao nosso *zeitgeist*.

## 7 CONCLUSÃO

A relação entre o cinema e os mitos é simbiótica. Esta, fica mais clara ainda ao explorarmos as finalidades destes como no trabalho acima. Também, para além da metáfora, compreendemos como os mitos e sua vertente audiovisual estão intrinsecamente ligados à psicanálise, relacionando a figurabilidade do conteúdo à internalização de identificações e relações pessoais deste com o indivíduo expectante.

O homem atual, esmagado pelo concretismo da máquina, do sistema e da técnica, busca o poder que a sala escura tem de revolver e invocar seus fantasmas interiores. Antes mesmo de o cinema se transformar numa próspera indústria da cultura, ele já era visto como um local suspeito, onde algum tipo de iniquidade ameaçava vir à tona. As elites intelectuais o rejeitavam, "cópias degeneradas",



diziam os filósofos, verdadeiro "império dos sentidos" onde a população inicialmente marginalizada acorria em massa, buscando evasão e refúgio. (FERNANDES, 2005).

O recorte de Fernandes traz a importância da simbologia mitológica para nossa sociedade, não somente na atualidade, mas em um contexto histórico geral. O audiovisual em sua essência foi construído para instigar. Emoções, sensações e diferentes experiências dramatizadas serviram de espelho para diferentes sociedades ao longo das décadas como um método de expressão e internalização de conteúdos de maneira apreciativa e natural. Isto porque as histórias fazem parte do ser humano desde sua ascensão, e continuam fazendo devido a sua alta capacidade adaptativa.

Logo, explorar os aspectos narrativos presentes em nossas produções contemporâneas promove diferentes *insights* em relação a mesma. O público atual, relaciona-se com protagonistas complexos, com ambições e falhas extravagantes porque estes, refletem de certa maneira situações assimiladas pelo espectador. Isso deve-se à flexibilização da mídia e a sensibilidade da criação deste conteúdo a estar conectada com problemas e temas pertencentes ao repertório social, preservando a transmissão de um conteúdo relacionável.

Com os processos de identificação, compreendemos a predisposição dos mitos a uma internalização comum, com sua estrutura narrativa centrada em realizar esta transferência. Por que os mitos mudam? Porque a sociedade muda, e este processo é o que mantém o audiovisual e a contação de histórias relevantes em nossa atualidade, pois este é um dos nossos meios, como seres pensantes, de transmitir e proliferar ideias de maneira satisfatória e cativante.

## 8. REFERÊNCIAS

ARISTOTLE. *The Poetics of Aristotle*. [s.l.] Createspace Independent Publishing Platform, 2017;

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Difel, 1957;

BAUDRILLARD, J. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70, 1991;

Blanché, R. (1935). *La notion de fait psychique*. Paris: Félix Alcan;

CODATO, H. *O Desejo projetado: Uma visita às teorias do cinema em diálogo com a psicanálise*. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, jun. 2015;

DOR, Joël. *Introduction à la lecture de Lacan - vol. 1. L'inconscient structuré comme un langage*. Paris: Denoël, 1995;

FERNANDES, Ana Lúcia Sampaio. *Cinema e Psicanálise*. *Estud. psicanalista*. Belo Horizonte, n. 28, p. 69-73, set. 2005. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372005000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372005000100008&lng=pt&nrm=iso)>;

FREUD, S. [1905]. *Três ensaios sobre a Teoria da Sexualidade*. In: \_\_\_\_\_. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas*. 1. ed. Trad. Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1972. v. VII;

(1921). *A identificação*. In: *Psicologia das massas e análise do eu e outros textos*. (1920-1923). Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011;

(1933). *Nova conf. XXXII: ansiedade e vida pulsional*. Rio de Janeiro: Imago, 2006;

(1990). *O ego e o id*. In *S. Freud. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud (Vol. 19)*. Rio de Janeiro: Imago. (Trabalho original publicado em 1923);

GARDNER, J. *The art of fiction / notes on craft for young writers*. New York: Vintage, 1991;

GONDAR, Josaida. *Os tempos de Freud*. Rio de Janeiro, Revinter, 1995;

HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000;

Lacan, J.(1987). *O Mito Individual do Neurótico*. Lisboa: Assírio & Alvim. (Originalmente publicado em 1953);

(1998). *O estádio do espelho como formador da função do eu*. In J. Lacan, *Escritos* (V. Ribeiro, Trad., pp. 96-103). Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Trabalho original publicado em 1949);

LALANDE, André. *Vocabulário técnico e crítico da filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 1999;

Laplanche, J., & Pontalis, J.-B. (1998). *Vocabulário da psicanálise. (9ª ed.)*. São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1971);

LÉVI-STRAUSS, Claude. (1955). **A estrutura dos mitos**. In: \_\_\_\_\_. *Antropologia estrutural II*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro. p. 225-253;

MALINOWSKI, Bronislaw. (1926). **Myth in primitive psychology**. In: \_\_\_\_\_. *Magic, science and religion: and other essays*. Nova Iorque: Doubleday, 1955;

Martins, A. H. R. (2003). **Percepção, consciência e alucinação no complemento metapsicológico à doutrina dos sonhos**. *Pulsional: Revista de Psicanálise*, XVI(166),25-37;

Penha, Diego Amaral. **Psicanálise e cinema: efeitos e riscos em intervenções psicanalíticas com dispositivos cinematográficos**. 2016. 182 f. Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia: Psicologia Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

ROUDINESCO, E.; PLON, M. **Dicionário de Psicanálise**. Trad.Vera Ribeiro e Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Jorge Zahar: 1998;

Silva, M. E. de O. S., & Anjos, M. F. dos. (2019). **Relacionalidade como condição necessária da identidade humana: perspectiva crítica de bioética**. *Revista Brasileira De Bioética*, 14 (edsup), 151.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal**. São Paulo: Cosac Naify. . Acesso em: 10 jun. 2022. , 2014.