

# Ficção

**Ficção** é o termo usado para designar uma narrativa imaginária, irreal, ou para redefinir obras (de arte) criadas a partir da imaginação. Em contraste, a não-ficção reivindica ser uma narrativa factual sobre a realidade. Obras ficcionais podem ser parcialmente baseadas em fatos reais, mas sempre contêm algum conteúdo imaginário.

No cinema, ficção é o gênero que se opõe a documentário. Existe no cinema e em televisão um gênero híbrido designado docuficção.

## 1 Definição

É um tanto difícil estabelecer limites sobre o que pode ser ficcional, e o que pode ser uma “interpretação real”. A *Enciclopédia Larousse* define ficção como “ato ou efeito de simular, fingimento; criação do imaginário, aquilo que pertence à imaginação, ao irreal; fantasia, invenção”.

Se ficções forem quaisquer produções humanas que representem a realidade sem, contudo, interferir materialmente nela, então qualquer discurso — melhor, qualquer expressão de linguagem — seria uma ficção. Mas, como já dito, a ficção aqui focada é a artística, especialmente a expressada pelos meios audiovisuais (cinema, televisão, vídeo). Certamente há mais campo de trabalho sobre ficção na literatura, na poesia, no drama teatral.

## 2 Por que o Homem produz ficção?

Por que fazemos ficção? Por que criamos ilusões de realidades, espaços e pessoas inexistentes para contar histórias que nunca aconteceram? Por que produzimos imagens que não se encontram na natureza, de forma a materializar visualmente as ideias que temos na cabeça? Por que escrevemos roteiros, filmamos e editamos fotografia, cinema e vídeo?

O Homem é o único animal que produz ficção. É o único ser vivo que cria uma aparência de realidade para enganar a si próprio ou a seus similares. Todos os outros seres interagem com a realidade material, e apenas com ela — enquanto o Homem, não satisfeito em alterá-la, procura também criar uma espécie de nova realidade: a ficção. Ali, o Homem é capaz de moldar o ambiente e seus elementos, de acordo com sua vontade.

Mas o Homem, também, é um animal que sonha. Que, quando dorme, cria suas próprias versões da realidade,

em situações nas quais pode realizar seus desejos. O Homem pega as experiências que vivenciou ou presenciou recentemente (restos diurnos) e cria alegorias para camuflar o que seu inconsciente mais deseja expressar: o seu desejo. O sonho fornece a possibilidade de realizar o desejo numa realidade que não terá maiores consequências — algumas horas depois, o Homem vai acordar e dizer que “tudo não passou de um sonho”.

Da mesma forma, a ficção cria um espaço simulador de realidade que não tem maiores consequências para além de sua fronteira. Ao terminar a sessão, “tudo não passou de um filme”. Tanto em sonho quanto em ficção, tudo que experimentamos foi a percepção de imagens e sons cujo sentido só existe em nossas mentes. E na ficção o Homem repete conscientemente o que o inconsciente faz no sonho: criar um mundo para efetuar desejos.

Nesta lógica, parece inevitável concluir que a capacidade humana de fazer ficção é consequência da sua faculdade de sonhar — que a construção de um espaço ficcional deriva da experiência onírica. Ou seja, a ficção existe porque o homem sonha. No entanto, essa afirmativa tão categórica e simplista poderia descartar inúmeras outras formas de interação com a realidade. Ainda assim, o primeiro contato que o Homem terá com uma experiência não-real e não-material será o seu próprio sonho. A partir disso, todo filme, toda novela, toda invenção será um sonho que se sonha acordado.

## 3 Ficção x Realidade

Ao longo da história do pensamento humano, a Filosofia, a Teoria da Arte e a Teoria da Comunicação vêm estudando a questão de como delimitar a fronteira entre ficção e realidade. É a camuflagem do limite entre representação e realidade que dá início e sentido ao problema. O observador de um quadro, ainda que fosse pintado com a mais precisa técnica de “realismo”, não era “enganado”, pois sabia que estava vendo um quadro. A fotografia, ainda que fosse alegadamente a captação mais fiel da realidade, não se confundia com ela, para o observador, por ser imagem estática. Mas o cinema, pela a transposição acelerada de fotogramas, causa a ilusão de movimento, o que amplia a sensação de “realismo” da imagem reproduzida, mais ainda com o advento posterior das cores (já que o preto-e-branco seria uma forma de diferenciar da visão “real” humana).

É essa opção que gera um problema de linguagem para o

audiovisual. Se nenhuma imagem é o real, como transmitir o real? A afirmação de que “mesmo na realidade da imagens há muita ficção” (Ivete Lara C. Walty, “O Que É Ficção”), na medida em que condena toda produção audiovisual (mesmo aquela pretensamente “documental”) ao status de ficção, nega-lhes a confiabilidade e veracidade anteriormente conferidas. O problema de linguagem passa a ser “como contar a verdade?”.

## 4 Referências

## 5 Ver também

- Arte
- Cinema
- Diegese
- Estética
- Filme de ficção científica
- Imaginação
- Literatura
- Realidade
- Teatro

## 6 Fontes dos textos e imagens, contribuidores e licenças

### 6.1 Texto

- **Ficção** *Fonte:* <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fic%C3%A7%C3%A3o?oldid=46830974> *Contribuidores:* Manuel Anastácio, Joaotg, Pedro Aguiar, E2m, E2mb0t, LeonardoRob0t, Lusitana, JsrWaiSx4RMOS, NTBot, RobotQuistnix, Jcmo, João Carvalho, Adailton, Fasouza-freitas, Cícero, Alinefr, Reynaldo, GoEThe, Thijs!bot, Escarbot, Castelobranco, JAnDbot, Rjclaudio, Cogitus, Rpxx, TottyBot, Gunnex, Heiligenfeld, LeoBot, Marynit, RadiX, Luckas-bot, TioToim, Salebot, Darwinius, Hyju, Ts42, Aleph Bot, EmausBot, Averaver, João Barcellos, Colaborador Z, Matheus Faria, Addbot, Brigadeirao-chiquititas, Saskeh e Anónimo: 31

### 6.2 Imagens

- **Ficheiro:August\_Macke\_023.jpg** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fd/August\\_Macke\\_023.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fd/August_Macke_023.jpg) *Licença:* Public domain *Contribuidores:* The Yorck Project: *10.000 Meisterwerke der Malerei*. DVD-ROM, 2002. ISBN 3936122202. Distributed by DIRECTMEDIA Publishing GmbH. *Artista original:* August Macke
- **Ficheiro:Emblem-scales.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/29/Emblem-scales.svg> *Licença:* CC BY-SA 2.5 *Contribuidores:* Image:Unbalanced\_scales.svg & *The Tango! Desktop Project*. *Artista original:* w:User:Tkgd2007; w:User:Booyabazooka; The people from the Tango! project.
- **Ficheiro:Question\_book.svg** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Question\\_book.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Question_book.svg) *Licença:* CC-BY-SA-3.0 *Contribuidores:* ? *Artista original:* ?
- **Ficheiro:Sanzio\_01\_cropped.png** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d1/Sanzio\\_01\\_cropped.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d1/Sanzio_01_cropped.png) *Licença:* Public domain *Contribuidores:* Raffaello Sanzio *Artista original:* Rafael Sanzio

### 6.3 Licença

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0