

Cinema e semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico

Marcelo Moreira Santos¹

RESUMO

O objetivo deste artigo é buscar uma reflexão que visa a compreender o signo cinematográfico no desenvolvimento de sua semiose, quer dizer, sua ação de signo híbrido. O que se pretende é observar os intercâmbios e as inter-relações das três matrizes de linguagem, a sonora, a visual e a verbal, operando e aparecendo engendradas dentro da linguagem cinematográfica, e revisitar certas questões ainda não totalmente exauridas sobre a construção de discurso realizada pela montagem, divisando, porém, a complexidade intersemiótica no qual esse processo está imerso. Tomamos como referência teórica principal a semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914), trazendo para tanto, como fonte de contribuição a este estudo, o livro *Matrizes de linguagem e pensamento* (2001) de Lucia Santaella.

Palavras-chave: cinema, semiótica, linguagem, montagem.

ABSTRACT

Cinema and semiotics: The construction of signs in the cinematographic discourse. This article is a reflection that aims at understanding the cinematographic sign in the development of its semiosis, that is, its action as a hybrid sign. What we intend to do is to observe the exchanges and inter-relations of the three matrixes of language: the sound, visual and verbal ones, as they appear, operate and are engendered within the cinematographic language, and to revisit certain issues which have not quite been solved regarding the construction of discourse brought about by the assemblage, without losing sight, however, of the intersemiotic complexity this process is immersed in. We have used Charles Sanders Peirce's (1839-1914) Semiotics as our main theoretical reference, as well as of Lucia Santaella's book, *Matrizes de linguagem e pensamento* (2001) as a source contributing to this study.

Key words: cinema, semiotics, language, assemblage.

Introdução

A construção do signo híbrido cinematográfico processa-se em uma tríade que a fundamenta, a *sintaxe*, a *forma* e o *discurso*, que são, conforme foi desenvolvido por Santaella (2001), os eixos correspondentes ao sonoro, visual e verbal respectivamente. Transposta para o cinema, a lógica da sonoridade, que é constituída pela sintaxe, irá no filme lidar com a combinação de diversos elementos como cenografia, figurino, diálogos, atores, luzes, cores,

texturas, relevos, objetos, sons etc. Ao traçar esses elementos em uma composição, o filme adquire uma *forma*. Esta nada mais é que a harmonização da *sintaxe* das partes que estão contidas na ação/drama transferindo-as para os enquadramentos, criando imagens em movimento e conferindo-lhes uma narrativa que, através da montagem, a constitui como *discurso* ou argumento.

Mas é importante observarmos em pormenores como esse processo de construção de discurso ocorre pelo desenvolvimento da montagem cinematográfica, isto é, como por meio da justaposição das imagens em movimento se cria e propicia a construção de sentido.

¹ Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Rua Monte Alegre, 984. Perdizes. 05014-901, São Paulo – SP, Brasil. E-mail: marcelo_m.s@terra.com.br

Montagem e continuidade: a construção de sentido

Os planos são fragmentos, são recortes com os quais a montagem traça uma ordem, dá-lhes um sentido. A montagem tece uma relação entre essas partes corporificando um todo. Essa capacidade de governar os eventos/imagens conferindo-lhes uma logicidade interatuante entre os fatos/planos perfazendo uma organização dos mesmos rumo a um resultado esperado ou almejado dá à montagem um caráter de lei.

A lei funciona, portanto, como uma força que será atualizada, dadas certas condições. Por isso mesmo, a lei não tem a rigidez de uma necessidade, podendo ela própria evoluir, transformar-se. Contudo, em si mesma, a lei é uma abstração. Ela não tem existência concreta a não ser através dos casos que governa, casos que nunca poderão exaurir todo o potencial de uma lei como força viva. Quer dizer, a lei lhes empresta uma certa regularidade que se expressa através da regularidade (Santaella, 2001, p. 262).

Assim, a montagem dos planos é governada por algo de natureza geral que rege a continuidade de uma imagem em relação à outra. A arbitrariedade da montagem ao associar uma imagem à seguinte depende de uma abstração, de um efeito para que essa associação de planos se objetive como um discurso, isto é, o ordenamento das imagens é constituído de razoabilidade que a torna inteligível. Portanto, a montagem tem a natureza de um símbolo.

Peirce observa que

[u]m símbolo é essencialmente um objetivo, quer dizer, é uma representação que procura tornar-se a si mesma mais definitiva, ou que procura produzir um interpretante mais definido que ela própria. Na verdade, a totalidade da sua significação consiste em ela determinar um interpretante; de forma que é do seu interpretante que ela deriva a atualidade da sua significação (Peirce, 1998, p. 208).

A montagem é algo geral na medida em que organiza outros planos, outros particulares, ditando esse ordenamento e o organizando, dotando essa sequência de imagens de significação, determinando um efeito. Efeito este que trabalha no sentido de sugerir, indicar e abstrair.

Sobre o poder de significação da montagem, é clara uma observação de Peirce: “[...] um Signo tem um Objeto e um Interpretante, sendo o último aquilo que o Signo produz na Quase-Mente, que é o Intérprete, ao atribuir este mesmo último a um sentir, a um esforço ou a um Signo, atribuição esta que é o Interpretante” (Peirce, 2000, p. 177).

A montagem vai operar dentro do processo de semiose exatamente pelo viés da construção de interpretantes. Mas antes de entendermos a ação do interpretante na montagem, é importante observarmos a relação entre signo e objeto, que se instaura no cinema na dualidade entre câmera e mundo visível.

A dualidade entre câmera e objeto pode ser explicada pelo fato do objeto *ser um segundo em relação* à câmera, portanto, está lá fora, “[...] se apresenta aqui e agora e insiste na sua alteridade, [...] com uma definitividade que lhe é própria, algo concreto, físico, palpável, oferecendo-se à identificação e reconhecimento” (Santaella, 2001, p. 196).

Dentro desse escopo, o que chama a atenção é exatamente essa dualidade entre *câmera-objeto*. Uma dualidade que pode ser melhor observada a partir da perspectiva fenomenológica peirciana, que oferece uma importante ferramenta epistemológica para se entender esse embate. A segunda categoria de experiência fenomenológica, segundo Peirce, refere-se às experiências duais, como as de ação e reação, e para esta categoria o autor deu-lhe o nome de Secundidade (*Secondness*).

A Secundidade corresponde ao Outro, ao não-ego. Possui o caráter da alteridade, da negação, de se opor ao eu, é, portanto, um *segundo em relação a*. Advém da Secundidade a ideia de ação-reação, aqui e agora, força bruta. Neste sentido, o mundo visível ou objeto em frente à câmera se estende adiante como pura alteridade, como algo fora e que é captado e impresso na película. Todavia, dada a magnitude e complexidade deste objeto em relação ao espaço circunscrito e delimitado dos fotogramas, a única possibilidade de capturá-lo se reduz a fragmentos de partes da realidade visível. Segundo Peirce, esse objeto real é denominado como *objeto dinâmico*, e esses fragmentos do real impressos nos fotogramas podem ser vistos como os *objetos imediatos*, isto é, objetos que trazem partes do todo.

Esse mesmo processo é encontrado de modo similar na interação entre signo e objeto, pois o signo carrega informações do *objeto dinâmico*, informações estas fragmentadas e incompletas chamadas por Peirce de *objetos imediatos*. Esse processo entre signo e objeto se desencadeia por relações de semelhança, referência e convenção que conferem ao signo graus de correspondência

com o objeto real. Dessa forma, o signo jamais reproduz a realidade visível, porém é desta realidade que o signo extrai seu caráter e sua funcionalidade, pois é por meio do signo e de seu processo de semiose e mediação que a realidade torna-se inteligível ao ponto de construirmos, por meio dessa interação, nosso conhecimento e nossas teorias a respeito do mundo em torno.

Assim, em cinema, o plano tem o caráter de signo, é algo que tem por função *estar em lugar* do objeto, é *determinado* pelo objeto quando filmado, mas não o substitui, é apenas um fragmento do objeto, uma face deste, sendo que aquilo que se observa na película, o que foi registrado, dada a complexidade do mundo visual, é na verdade apenas o *objeto imediato*, isto é, o objeto dentro do signo/plano.

O signo/plano funciona como mediador entre o objeto e o efeito (significado) que ele está apto a produzir em uma mente, porque, de alguma maneira, *representa* o objeto. Mas o signo/plano só pode representar o objeto porque, por sua vez, é por ele determinado. Essa determinação do signo pelo objeto nos leva a pensar que o objeto tem primazia ontológica sobre o signo. Todavia, embora o signo/plano seja determinado pelo objeto, este último só é acessível pela mediação do signo (Santaella, 2001, p. 191).

No processo da montagem cinematográfica, esses signos/planos tornam-se o material basilar na construção de sentido. São imagens aptas a significar por si só, pois trazem informações da realidade visível, mas são fatos capturados que podem ou não ter relações entre si, como visto anteriormente, e que na medida em que são postos e engendrados em conjunto dentro de parâmetros organizativos de associação e justaposição é que se confeccionam e tramam as relações internas entre esses planos/eventos, criando e desenvolvendo uma narrativa. Ao traçar essas inter-relações entre os signos/planos em uma ordem visando a um sentido ou resultado, a montagem gera e cria interpretantes capazes de iniciar e/ou possibilitar os processos de mediação e comunicação.

Para um melhor esclarecimento, o interpretante é um signo resultante da mediação do signo (*representâmen*) em relação ao objeto. O objeto determina o signo que, conseqüentemente, produz outro signo, já mediado. Esse signo mediado traz consigo a informação referente ao objeto, mas não apenas as qualidades do objeto, o interpretante é um signo apto para ativar a cognição, a interpretação.

Um signo, ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao

signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representâmen. "Ideia" deve aqui ser entendida num certo sentido platônico, muito comum no falar cotidiano [...] (Peirce, 2000, p. 46).

O interpretante é um signo que provoca na mente o início ou a continuidade das associações de ideias. Nesse sentido, ele tem um caráter de expansão, de evolução, de cópula, de desenvolvimento, de aprendizagem, aquilo que Peirce denomina como Terceiridade (*Thirdness*), portanto o pensamento tem seu desencadear impulsionado pelos interpretantes, pois um signo gera outro, que gera outro, *ad infinitum*.

Essa capacidade gerativa de associações, de se desenvolver e se espalhar pelo pensamento de muitos intérpretes é uma faculdade importante do símbolo. Portanto, o interpretante é um componente do símbolo que tem o papel de significar, de produzir um efeito na mente de tal forma que se estabeleça uma mudança no fluxo do pensamento. Isto quer dizer que o símbolo, quando interpretado, traz algo novo (associação/cópula) e real (interpretação/aprendizagem) à mente. "O valor significativo de um símbolo consiste em uma regularidade associativa, de modo que a identidade do símbolo repousa nessa regularidade" (Peirce, *in* Santaella, 2001, p. 264).

Nesse mesmo sentido, a montagem possui características que a faz muito próxima do símbolo. A associação de planos em uma determinada seqüência cria na mente um significado, que é determinado pela verificação de suas conexões, criando uma necessidade de se mediar cada plano e sua relação com a disposição linear dos fatos/imagens. Assim, essa ordem imputada, de um plano a outro, cria um interpretante responsável por fazer com que a mente infira, reconheça essas conexões de forma *diagramática* e produza uma compreensão do todo.

*[...] o fundamento da relação do símbolo com o objeto que ele representa depende de um caráter imputado, arbitrário, não motivado. Assim, o símbolo é um signo que se conecta "com seu objeto por meio de uma convenção de que ele será assim entendido, ou ainda por meio de um instinto ou ato intelectual que o toma como representando seu objeto, sem que qualquer ação necessariamente ocorra para estabelecer uma conexão factual entre signo e objeto (Peirce, *in* Santaella, 2001, p. 263).*

É importante entender que o símbolo, para funcionar como tal, requer uma parte-índice e uma parte-ícone. Peirce explica que

[u]m Símbolo em si mesmo é um mero sonho, ele não mostra sobre o que está falando. Precisa estar conectado a seu objeto. Para esse propósito um índice é indispensável. [...] o índice é essencialmente um caso do aqui e agora, seu ofício sendo o de trazer o pensamento para uma experiência particular ou uma série de experiências conectadas por relações dinâmicas (Peirce, in Santaella, 2001, p. 267).

A parte-índice na montagem é constituída pelos planos existentes, já realizados, prontos para editar, os quais aparecem na tela, conectados por relações dinâmicas. Trazem consigo *objetos imediatos* que têm sua morada nos signos/planos, porém estão/são ancorados no *objeto dinâmico*, a ação ou realidade lá fora. São, portanto, fragmentos de algo maior e que não pôde ser contido no signo/plano, mas, ao mesmo tempo, esse algo maior é o que determinou esse signo/plano, possuindo uma relação com este, dando-lhe a capacidade de estar conectado com esse todo, porém nunca o substituindo.

No cinema, o público só tem acesso ao drama pelos planos contidos na montagem, por aquilo que foi capturado e é mostrado na tela. Aquilo que não se vê depende da capacidade do intérprete de descobri-lo. E é exatamente nesse ponto que a parte-ícone tem seu papel semiótico:

[...] o símbolo precisa de índices. Assim, o poder de referência, poder indicativo do símbolo, vem de seu ingrediente indicial. Entretanto, o índice está desprovido do poder de significar. Por isso mesmo, para significar, o símbolo precisa de um ícone. Nesse caso, não se trata de um ícone tout court, mas de um tipo especial de ícone, a saber, um ícone que está atado a um ingrediente simbólico. Esse ingrediente ou parte-símbolo, Peirce chamou conceito; a parte-ícone, ele chamou de ideia geral. Para Ransdell, o conceito é o sentido e a ideia geral é a significação. A parte-símbolo, conceito ou sentido, corresponde ao hábito geral e não atualizado. A parte-ícone ou ideia geral é aquilo que atualiza o hábito produzindo a significação. É por isso que Peirce repetiu tantas vezes que o símbolo significa por meio de um hábito e de uma associação de ideias (Santaella, 2001, p. 268).

Isso quer dizer que a parte-ícone age no sentido de criar na mente algo de natureza geral; através dos planos (indiciais) e de sua montagem (simbólico), cria-se uma imagem (ícone) do todo. A mente tenta remontar o objeto dinâmico ou a realidade, ainda que de forma conjectural,

hipotética e totalmente falível, pois isso é necessário para que haja de fato a interpretação.

Para melhores esclarecimentos, é necessário dialogarmos com a experiência fenomenológica cinematográfica da metrópole moderna (ver Santos, 2008). Pois não era possível a mente apreender todo o entorno; houve a necessidade de selecionar e ordenar os fragmentos perceptivos para que se pudesse sobreviver e se movimentar nesse ambiente. As experiências colaterais do ambiente moderno permitiram que a mente se afinasse com os modos de ordenação dos fenômenos; ou, como Peirce destaca:

A generalidade, a Terceiridade, precipita-se sobre nós em nossos próprios juízos perceptivos, e todo raciocínio, na medida em que depende do raciocínio necessário, isto é, do raciocínio matemático, gira, a todo instante, ao redor da percepção da generalidade e da continuidade (Peirce, 2000, p. 209).

Assim, a regularidade do ambiente permitiu sua mediação, isto é, permitiu uma aprendizagem, ou o *como* se deslocar nas grandes cidades. Como Peirce observa ainda: “A Terceiridade se derrama sobre nós através de todos os caminhos dos sentidos” (Peirce, 2000, p. 214). Vale lembrar que dentro da Terceiridade estão contidas a Secundidade (experiências de choque, ação e reação, aqui e agora etc.) e a Primeiridade (experiências de acaso, liberdade, evanescência etc.).

Peirce explica ainda que a mente opera por dois movimentos de associação de ideias, por contiguidade e por similaridade: “[...] o primeiro é uma conexão devida a um poder externo, enquanto o segundo é uma conexão devida a um poder interno” (Peirce, 1998, p. 245). Já em seus primeiros textos, dizia que um pensamento está conectado a outro, em continuidade com o próximo, *ad infinitum*, afetando-o ou gerando-o. Aliás, esta é a sua definição do processo de semiose. Mas como ocorre esse processo de semiose dentro da experiência fragmentada e acelerada da metrópole moderna?

Inserida no ambiente metropolitano, a mente, na sua busca por sintetizar a multiplicidade de fenômenos, teve que se adaptar ao deixar de lado o todo e compô-lo, rapidamente, por suas partes:

[...] pensamos muitas vezes que uma coisa nos é apresentada como uma imagem quando ela é realmente construída pelo entendimento a partir de pequenos dados. [...] Se, portanto, temos uma imagem à nossa frente quando vemos, ela é construída pela mente através da sugestão de sensações prévias (Peirce, 1998, p. 51-52).

Isto nos remete ao objeto dentro do signo e ao objeto real, ou dinâmico. A diagramação da atenção perceptiva, traçando-lhe relações e tecendo a unidade na representação, é um movimento rápido e contínuo de inferências, por meio do qual a mente trata de sintetizar o todo, mas esse signo ou série de signos é determinado pelo objeto real, o todo. Dentro dos signos há fragmentos desse todo que se renovam em continuidade com o deslocar na metrópole. Há, portanto, um alto grau de correspondência com o objeto dinâmico, isto é, com a realidade, mas nunca o signo conseguirá substituir ou representar por completo o objeto dinâmico; há sempre esse jogo de autocorreção, *ad infinitum*, entre representação e realidade. Ocorre que a mente assimilou, tornou-se um *hábito*, devido às experiências colaterais e da regularidade das coisas, aprendeu a generalizar e sintetizar o todo através das partes e dos fragmentos por meio de dois tipos de associações: por contiguidade e por similitude. A contiguidade tem um grau de indexicalidade muito evidente e a similitude um alto grau de iconicidade. Ambas permitem que a mente trace conexões na continuidade espacial e temporal dos movimentos dos objetos, traçando relações de experiências anteriores com a experiência atual, prevendo qual a atitude a ser tomada a partir dessas associações.

Ora, a montagem traça um caminho muito parecido, mas, em vez de ter o todo à sua frente e produzir diagramas através da atenção perceptiva às partes, no filme os fragmentos e sua ordenação se mostram em sequência na montagem. Onde está o objeto dinâmico ou a realidade visível? A generalização e síntese cabe à mente, é um exercício de inferência hipotética construir a continuidade daquele mundo onde a história se passa, e essa continuidade (ideia geral), só é realizada pela parte-ícone. Pois “[...] uma importante propriedade peculiar ao ícone é a de que, através de sua observação direta, outras verdades relativas a seu objeto podem ser descobertas além das que bastam para determinar sua construção. Assim, através de duas fotografias pode-se desenhar um mapa etc.” (Peirce, 2000, p. 65).

Como Béla Balázs destaca:

Esta unidade e a simultaneidade das imagens evoluindo no tempo não é produzida automaticamente. O espectador deve participar com uma associação de ideias, uma síntese de consciência e imaginação aos quais o público de cinema teve, em primeiro lugar, que ser educado. [...] Cabe ao diretor, se assim o desejar, fazer com que o espectador sinta a continuidade da cena, sua unidade no tempo e no espaço, mesmo que, para a orientação do espectador, ele ainda não tenha mostrado, nenhuma vez, a imagem total da cena (Balázs in Xavier, 2003, p. 88).

A linguagem cinematográfica não reside apenas naquilo que é mostrado, mas principalmente naquilo que é sugerido: “A relação entre mente e as cenas filmadas adquire uma perspectiva interessante à luz de um processo mental [...], a saber, a sugestão” (Munsterberg in Xavier, 2003, p. 43).

Há um diálogo entre os fragmentos sónicos (planos), sua ordenação e a mente do espectador. A imersão naquela “realidade” é feita por esse diálogo; cada fragmento, sejam diálogos, sons, luzes, figurinos, objetos de cena, cenários etc., enfim, todo esse compósito de elementos (sintaxe) são peças que vão construindo esse *mundo* que a mente completa (ver Burch, 1969, p. 26, 66). Ou como Peirce explica: “A significação de um signo complexo é determinada por certas regras de sintaxe que são parte do seu significado” (Peirce, 1998, p. 200).

Mas essa realidade não possui nenhuma alteridade, é pura imaginação sugerida pelo filme; por isso mesmo que um bom filme é aquele que surpreende e obriga a mente a renovar as hipóteses. É um convite ao jogo lúdico. Pois, da mesma forma como a Terceiridade se derrama sobre a mente a todo momento, a mente, de pronto, generaliza esses fragmentos justapostos, se derrama sobre estes, confeccionando uma Terceiridade, uma continuidade, ainda que fictícia.

Como Peirce observa, a “[...] extraordinária disposição da mente humana para pensar acerca de tudo através da difícil e quase incompreensível forma de um *continuum* apenas pode ser explicada supondo que cada um de nós é na sua natureza real um *continuum*” (Peirce, 1998, p. 121).

O espectador completa o enredo, dialoga com o todo do filme, assim o diretor e sua equipe convida-o a criar e imaginar aquela história juntos, mesmo no cinema onde tudo é dado: imagens, sons, caminhos, destinos, etc. Há, entretanto, essa incompletude que é da característica do signo, cabendo ao intérprete tentar *adivinhar* aquele objeto dinâmico, aquela “realidade” da história; portanto, está aberto a conjecturas. É em nisso que consiste o envolvimento do intérprete, pois tem que haver esse *gosto* de poder conjecturar ao mesmo tempo em que o filme se desenvolve. O efeito pragmático desse diálogo é esse enlace, é essa participação mediada, ora desafiador, ora contemplativo, ora emocional, ora enérgico, ora lógico. O filme, através de seus interpretantes que corporificam o signo cinematográfico, está aberto a essa recreação, pois este não diz tudo. Para cada intérprete há esse jogo da imaginação, um jogo, por isso mesmo lúdico, despertado e acionado pela obra.

Quantas vezes o filme conduz a mente para um caminho que “pensa” já saber, já previsto, já construído, e é

surpreendida quando se dá conta de que não era bem aquilo, e se vê obrigada a recomendar esse jogo de *remontar* o mundo que está sendo contado, em um intenso processo inferencial a relacionar outros trechos em que não se prestou atenção e a retomá-los, tentando descobrir qual a “realidade” do filme? Não é, portanto, a busca de um significado único da história, é simplesmente o filme que se oferece a estar aberto a esse jogo lúdico. É simplesmente ter a prazerosa oportunidade de conjecturar sobre o filme, sobre suas possibilidades.

Dessa forma, o conceito de montagem não se reduz apenas à ordenação dos planos e imagens. Talvez a palavra continuidade seja a que mais lhe caiba quando se observam todos os fragmentos que compõem o filme, continuidade essa que se engendra por meio de contiguidade e similitude.

Um *close-up* de uma mão pegando uma arma, um *close-up* do olhar do bandido, um *close-up* de uma mulher apavorada, colocados em sequência, são todos contíguos. A mente tece uma *imagem total*, uma ideia geral de que tudo isso está sendo relacionado e compõe a cena. Outro exemplo, plano do bandido entrando no apartamento, plano do herói em seu carro em algum ponto da cidade tentando chegar à casa da mulher, plano da mulher com seus afazeres domésticos, *close-up* da mão do bandido abrindo a porta, o plano do herói chegando à casa etc., ao mesmo tempo tem-se aí associação por contiguidade e similitude, e foi exatamente esse tipo de associação de montagem que D.W. Griffith realizou em seus filmes.

Vale destacar, voltando mais uma vez à experiência fenomênica da metrópole, que esse tipo de experiência já podia ser encontrado ali pela ótica do *flâneur*: “Com a ajuda de uma palavra que escuto passar, refaço toda uma conversa, toda uma vida; basta-me o tom de uma voz para ligar o nome de um pecado capital ao homem com quem acabo de cruzar e cujo perfil entrevi” (Fournel, *in* Benjamin, 2006, p. 204).

Essa parte-ícone da montagem/símbolo opera em três tipos de construção: Imagem, Diagrama e Metáfora. Estas categorias pertencem aos hipoícones.

Os que participam das qualidades simples, ou Primeira Primeiridade, são imagens; os que representam as relações, principalmente as diádicas, ou as que são assim consideradas, das partes de uma coisa através de relações análogas em suas próprias partes, são diagramas; os que representam o caráter representativo de um representâmen através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa, são metáforas (Peirce, 2000, p. 64).

Para que haja a Imagem bastam três ou quatro planos e se terá uma ideia do ambiente onde se passa a ação, dos personagens envolvidos, do conflito em questão etc. O Diagrama é construído por eventos que ocorrem em paralelo no filme que de certa forma se relacionam, se completam e são dispostos de forma que a mente trace um diagrama entre os fatos, pois muitas vezes são eventos separados espacial ou temporalmente. A Metáfora se constitui em eventos que dialogam com sentidos mais gerais, fazem uma analogia com essas ideias por meio de fatos/ação, isto é, os planos ilustram, flertam, insinuem ou sugerem algo que é abstrato, impalpável, mas que pelas imagens e sua sequência conseguem se relacionar com estas. Fazem isso por buscarem uma semelhança com a abstração ou conceito envolvido. Assim, pela Metáfora, o cinema dialoga conjecturalmente com teorias, argumentos e discursos de natureza metafísica ou científica, arvorando-se por teses e hipóteses de todas as áreas do conhecimento, trazendo-as, abordando-as e transitando por estas, por meio do livre exercício metafórico de sentido.

Nesse ponto, é importante destacar o papel do som no cinema. A linguagem sonora, como visto anteriormente, tem a sintaxe como elemento característico na sua estruturação de linguagem. A linguagem cinematográfica – temporal como a linguagem sonora – lida com a sintaxe visual da mesma forma que a sonora lida com os elementos sonoros, empregando para si noções e conceitos desta para se objetivar o primeiro estágio de organização do cinema.

A linguagem sonora é prioritariamente icônica. Pois, enquanto “[...] no percepto visual, por exemplo, a sensação de externalidade, de algo que está lá, fora de nós, diferente de nós, é proeminente, no som, o senso de alteridade e externalidade tende a dissipar-se na fusão icônica entre o som físico e o som percebido” (Santaella, 2001, p. 111).

Depois do aperfeiçoamento da montagem, ainda na época do cinema mudo, um grande momento histórico a ter grande destaque foi o advento tecnológico do som e da sua sincronização com a imagem. Apesar das discussões prós e contras a respeito do som no cinema (ver Stam, 2000, p. 76-82), o que de fato se constatou é que o som se mostrou um elemento importante aos filmes.

A junção da sintaxe visual com a sintaxe sonora trouxe uma complexidade importante para a composição da parte-ícone do símbolo/montagem. Enquanto a ação é fragmentada em diversos planos, o som, ao contrário, é contínuo, só cessando quando se muda de local e espaço. O som cria uma ambiência que se amalgama com os planos. Ao mesmo tempo em que cria um enlace, pois o som na tela e o

som que o público sente se dissolvem, sem nada separando os dois, não há um delimitador. Assim, a alteridade que reside na imagem na tela se desvanece no som. Através do som, o público compactua com o mesmo ambiente sonoro que há na tela. “O som físico que está lá, fora de mim, é sentido como se estivesse brotando aqui dentro, volátil, instável, movendo-se no passo da vida” (Santaella, 2001, p. 109).

O som está conectado à imagem, ao plano e sua sucessão no cinema, mas, apesar dessa conexão diádica, o som tem um poder de sugestão que vai além do que está na tela. A linguagem sonora vai preencher os vazios que a imagem fragmentada possui. Em um processo de simbiose, a imagem e o som se nutrem, produzindo um interpretante potencial que vai agir nessa reconstrução do objeto dinâmico ou realidade ficcional para além dos limites dos planos e de sua montagem, nessa continuidade que a mente de pronto cria.

Enquanto os efeitos sonoros (muitas vezes indiciários), cujo papel semiótico é agir no campo das referências, estão atrelados à parte-ícone, nesse caráter de sugerir o objeto dinâmico, ou o todo da “realidade” onde o drama ocorre, a trilha sonora ou a música, por sua vez, está conectada à parte-índice da montagem/símbolo, isto é, a narrativa. Mas, antes de explicar melhor o valor da música à narrativa, é necessário explicar o que é a narrativa cinematográfica.

É pela narrativa cinematográfica que se pode observar com propriedade a presença mais marcante da linguagem verbal ao cinema. Apesar de o verbal aparecer já na construção do roteiro literário, com descrição de cenas que sugerem uma narrativa em seus deslocamentos entre internas e externas acompanhando os personagens, é na narrativa cinematográfica que o verbal traz os conceitos e noções da narração, em uma sintaxe com o visual e o sonoro, para a construção de uma história.

Defino a narração como universo da ação, do fazer: ação que é narrada. Portanto, a narrativa em discurso verbal se caracteriza como o registro linguístico de eventos ou situações. Mas só há ação onde existe conflito, isto é, esforço e resistência entre duas coisas: ação gera reação e dessa inter-ação germina o acontecimento, o fato, a experiência. Aliás, aquilo que denominamos personagem só se define como tal porque faz algo. E os movimentos desse fazer só se processam pelo confronto com ações que lhes são opostas, que lhe opõem resistência. Isso gera a história: factual, situacional, ficcional, ou de qualquer outro tipo. Mas qualquer que seja o tipo terá sempre essa constante: conflito, coação, confronto de forças (Santaella, 2001, p. 322).

A narrativa cinematográfica, primeiramente, vai lidar com a composição entre o movimento da ação, do drama, do conflito, lá fora, com a seleção e registro destes dentro dos planos, produzindo um movimento interno nesses enquadramentos, que quando prontos trazem consigo um ritmo determinado pelo andamento da ação pontuados pelas mudanças de ponto de vista de um plano a outro.

[...] uma narrativa é feita de ações de personagens, sem as quais a própria personagem não poderia se definir, quer dizer, personagens não são pessoas, no sentido de depositárias de atributos psíquicos independentes das sequências e esferas de ações de que participam em um universo narrativo mais amplo do que a personagem, universo que ela própria faz “andar” (Santaella, 2001, p. 323).

A montagem vai trabalhar com esses planos existentes, podendo vir a alterar e manipular esse ritmo interno da ação que está impressa na película, confeccionando outros ritmos. Portanto, a montagem possui uma autonomia criativa na manipulação de sua parte-índice, todavia esta não perde sua âncora mestra, isto é, a ação que determinou o objeto/ação dentro dos planos.

Dessa forma, “[...] a narrativa seria um modo de organização da linguagem que tende a registrar através do convencional (signo linguístico) o universo da secundidade peirciana: dos fatos existenciais, da dualidade agente-paciente (de ações), do esforço-resistência, do agir sobre objetos externos e sobre o próprio eu” (Santaella, 2001, p. 323).

Essa autonomia que tem o discurso de organizar os eventos que compõem uma narrativa (característica própria do discurso verbal) ressurgiu à montagem. A ação contida nas imagens (parte-índice) é organizada pela montagem/símbolo. A narrativa é a junção do drama capturado e selecionado e seu ordenamento. Essa narrativa tem uma característica híbrida em que se amalgamam a sintaxe visual e a sintaxe sonora, adquirindo *forma* que, ao contato com os conceitos do verbal, impregna-se de *sentido*, costurando todas essas sintaxes de linguagens diferentes, somando-as, fazendo com que dialoguem entre si, em um intercâmbio de trocas sógnicas que objetiva ao cinema *contar* suas histórias de forma muito singular enquanto meio.

Dessa forma, a narrativa cinematográfica se divide em três estágios: a narrativa espacial, a narrativa sucessiva e a narrativa causal.

A narrativa espacial vai lidar com momentos e situações de eventos que muitas vezes aparentam serem fios soltos, sem uma trama, sem algo maior que a movimente adiante. São fatos que por si só configuram um drama; assim, a narrativa se faz por sua qualidade dramática. O conflito em si, ainda que isolado, permite que a ação transcorra, mesmo que não haja um fim ou consequência com outros eventos.

[...] a narrativa espacial põe em relevo o aspecto mais puramente qualitativo das configurações possíveis do trecho narrativo. [...] Explora-se, portanto, o aspecto qualitativo, a qualidade das ações, criando-se possíveis narrações, possibilidades de história e não uma história definitiva, com começo, meio e fim bem delimitados (Santaella, 2001, p. 326-327).

Esse tipo de narrativa é muito comum nos curtas-metragens que, ao contar uma história, muitas vezes são cheios de experimentalismos em sua fluência.

A narrativa sucessiva possui um ponto gravitacional entre as relações de ação e reação. O drama transcorre indo da ação dos personagens e suas consequências, das decisões/escolhas e seus resultados, do aqui e agora dos fatos se sucedendo a outros; portanto, o que move a história são essas relações, são esses fatos que a cada momento se intensificam.

Tais narrativas caracterizam-se no nível de secundidade porque se trata do registro das partes temporais que compõe o todo de um acontecimento. Ou melhor, a linguagem narrativa segmenta um evento em partes e vai roteirizando no tempo a compleição do todo. Desse modo, temos ações seguidas de outras, cujas ligações obedecem à ordem proposta pelo tempo daquilo que é narrado. São textos de secundidade (narração) em nível de segundo (indicial), que se constituem, nesta classificação, exatamente na modalidade central da narrativa, ponto em que a narrativa fica reduzida a si mesma, pois, nesse caso, tem-se apenas fatos agindo sobre fatos, sem quaisquer interpretações que avaliem implicações e determinações de uma ação sobre outra (Santaella, 2001, p. 331).

A narrativa causal possui como característica um ponto gravitacional que organiza os eventos. Não são apenas ações e reações, pois há algo agindo como ordenador da forma de se contar a história. As relações são mais complexas. Existe, portanto, uma trama que funciona

como uma teia diagramática em que os eventos se ligam e se conectam. A narrativa se desloca por esses arranjos, indo e vindo em uma clara autonomia de discurso: no que mostrar, quando mostrar, como mostrar, por que mostrar, etc. Há um controle ao se contar o drama:

Neste caso, há entre as partes narrativas uma ligação de determinação mais lógica do que meramente cronológica. Há nela um enlaçamento entre a consecução e a consequência, o tempo e a lógica. É o tempo narrativo sob o domínio da lógica do narrar. Essa é a fonte do que costuma ser chamado intriga ou argumento narrativos: ações precedentes provocam ações subsequentes, uma reação ou uma sequência só encontra seu lugar porque houve uma outra que a determinou (Santaella, 2001, p. 336).

A trilha sonora (ou a música que acompanha a narrativa cinematográfica) tem como delimitador ou cadência o próprio ritmo do drama na montagem. Ritmo é um conceito que é da linguagem sonora e que pode ser utilizado para explicar a organização da sintaxe visual na confecção dos planos, isso porque ação é movimento e possui um ritmo. A encenação, portanto, por si só tem uma cadência dramática com relaxamentos, acentos, impulsos e ênfases dentro de uma temporalidade. A ordenação desses momentos da encenação é realizada pelo ritmo (Santaella, 2001, p. 169), os quais, quando capturados nos signos/planos são explorados, enfatizados e engendrados pela montagem.

Assim, a trilha sonora se utiliza desse ritmo, ditado e dinamizado tanto pela encenação quanto pela montagem, para traçar sua temporalidade, relacionando-se aos eventos e os acompanhando. A música, portanto, está conectada à narrativa e vai lidar com a sucessão dos fatos em que os personagens estão inseridos. Porém seu papel está em manter e sugerir uma sequencialidade e uma continuidade de sentimento. Sentimento que está impregnado nas imagens em movimento, mas que com a melodia e a música espria-se para além da tela. Mantém na mente aquilo que não pode apenas pela visualidade ser mostrado, mas que pela trilha sonora pode ser sugerido e, talvez, sentido. O sentimento com que os personagens lá na tela estão envolvidos pode, pela sucessividade das notas de uma melodia, ser sugerido ao espectador.

Com isso há um tema, um ponto em comum entre a ação (visual/índice), a montagem (verbal/símbolo) e a música (sonora/ícone), e é justamente essa combinação que cria uma unidade intersemiótica, uma harmonia sintática, que forma e molda a narrativa cinematográfica.

Conclusão

O cinema, em seu discurso híbrido, vai produzir interpretantes que agem em três estágios: o conjectural, o proposicional e o argumental. O conjectural ou remático já foi abordado mais acima, ao explicar a incompletude dos fragmentos sónicos e a sugestão que se objetiva à mente em completá-los. É exatamente nesse conjecturar que o signo da arte vai fazer sua morada. Assim, é nesse ponto que entra em jogo a fruição estética cinematográfica.

Pois, ao imaginar esse mundo ou essa realidade onde a história se passa ao assistir um filme, sugerir uma continuidade que a mente de pronto traça parece ser um ponto importante para compreender o entrelaçamento da *sintaxe*, da *forma* e do *discurso* no cinema. De fato, se o cinema permite tal proeza dialógica conjectural, isso não só reafirma o seu caráter como arte, mas principalmente revela os caminhos lógicos pelos quais seus interpretantes agem no processo de semiose e interpretação.

Todavia, o cinema não trabalha apenas por meio das conjecturas, mas também ao nível das proposições. A proposição é aquele tipo de argumento que está conectado a eventos, mas sua função é apenas demonstrá-los, colocá-los na superfície para que a mente se detenha neles. Dessa forma, a proposição não tem como fundamento afirmar se algo é verdadeiro ou falso, pois seu papel está em constatar os fatos. Assim, o filme mostra e acompanha uma história e seu caráter semiótico se delinea em oferecer à mente uma série de *premissas/eventos*, portanto uma série de proposições.

Cada premissa/evento que se acompanha durante o filme se torna um *fato* que logo, ao se observar as relações que a montagem/símbolo ordena, a mente tenta compreender por meio do pensamento diagramático, formulando hipóteses e proposições prováveis, para onde a história está se encaminhando, o que há além daquilo que aparece, quais as conexões existentes entre esses fatos, etc.

Já a argumentação (ideia geral, conceito) que gerou e organizou todo o filme se constitui em uma generalidade simbólica e tem que ser compreendida da seguinte maneira: “[...] deveria significar uma coisa que corre junto com, tal como (êmbolo) é uma coisa que corre dentro de algo” (Peirce, 2000, p. 72). Como uma lei, é algo de natureza abstrata que ordena os fatos dando-lhes um sentido, é experimentável por sua presença na organização dos

fatos. A mente identifica e reconhece que há uma lógica operando por trás da narrativa, corre junto, por dentro, aberta a efetivar a inferência e a abstração.

Entretanto, um filme em si não tem a pretensão de separar o verdadeiro e o falso como se a obra tivesse apenas um sentido, uma interpretação correta. Um filme permite, ao longo do tempo, várias leituras que, em tempos diferentes, se diversificam. Isso porque um filme tem seu objeto em si mesmo, possui, portanto, em sua característica mais proeminente, a natureza de um ícone, que, por mais “realista” que pretenda ser depois de pronto, não depende da realidade para significar, mas assume vida própria, se assemelha ao mesmo tempo à realidade que lhe deu origem e a outras “realidades” em tempos e em locais diferentes, podendo ter significados distintos em cada lugar que for.

Essa liberdade de interpretação na qual a fruição estética faz morada revela uma ética: uma permissão à possibilidade de várias leituras, dos diversos pontos de vista e ao livre exercício do raciocínio hipotético-dedutivo.

Referências

- BENJAMIN, W. 2006. *Trabalho das passagens*. Belo Horizonte, Editora da UFMG, 1167 p.
- BÜRCH, N. 1969. *Práxis do cinema*. São Paulo, Editora Perspectiva, 217 p.
- PEIRCE, C.S. 2000. *Semiótica*. São Paulo, Editora Perspectiva, 337 p.
- PEIRCE, C.S. 1998. *Antologia filosófica*. Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 327 p.
- SANTAELLA, L. 2001. *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*. São Paulo, Editora Iluminuras, 431 p.
- SANTOS, M. 2008. *Cinema e fenomenologia: por uma reflexão sobre os fenômenos da modernidade como pivô para a origem da linguagem cinematográfica*. Disponível em: www.bocc.ubi.pt, acessado em: 12/11/2009.
- STAM, R. 2000. *Introdução à teoria do cinema*. São Paulo, Editora Papirus, 398 p.
- XAVIER, I. (org.). 2003. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Edições Graal, 484 p.

Submetido em: 27/02/2010

Aceito em: 13/09/2010