


Unesp  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

LEVI HENRIQUE MERENCIANO

CINEMA HOLLYWOODIANO NO SÉCULO XXI:
O ritmo em abordagem semiótica e os filmes mais vistos de
2001 a 2010



ARARAQUARA – S.P.

2015

LEVI HENRIQUE MERENCIANO

CINEMA HOLLYWOODIANO NO SÉCULO XXI:
O ritmo em abordagem semiótica e os filmes mais vistos de
2001 a 2010

Tese de Doutorado, apresentada ao Programa de Pós-graduação em Linguística e Língua Portuguesa, da Faculdade de Ciências e Letras, Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Linguística.

Linha de pesquisa: Estrutura, organização e funcionamento textuais e discursivos.

Orientador: Renata Coelho Marchezan

Bolsa: CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

ARARAQUARA – S.P.
2015

Merenciano, Levi Henrique

Cinema hollywoodiano no século XXI: O ritmo em abordagem
semiótica e os filmes mais vistos de 2001 a 2010 / Levi Henrique
Merenciano – 2015

266 f. ; 30 cm

Tese (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade
de Ciências e Letras (Campus de Araraquara)

Orientador: Renata F. C. Marchezan

1. Cinema. 2. Semiótica. 3. Ritmo.
4. Hollywood (Los Angeles, Estados Unidos). I. Título.

Levi Henrique Merenciano

CINEMA HOLLYWOODIANO NO SÉCULO XXI: O ritmo em abordagem semiótica e os filmes mais vistos de 2001 a 2010

Tese de Doutorado, apresentada ao Programa de Pós-graduação em Linguística e Língua Portuguesa, da Faculdade de Ciências e Letras, Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Linguística.

Linha de pesquisa: Estrutura, organização e funcionamento textuais e discursivos.

Orientador: Renata Coelho Marchezan

Bolsa: CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

Data da defesa: 27/04/2015

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: **Renata Coelho Marchezan - Doutora**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus Araraquara

Membro Titular: **Arnaldo Cortina – Doutor**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus Araraquara

Membro Titular: **Matheus Nogueira Schwartzmann - Doutor**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus Assis

Membro Titular: **Maria de Lourdes O. G. Baldan - Doutora**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus Araraquara

Membro Titular: **Rubens César Baquião - Doutor**

Local: Universidade Estadual Paulista

Faculdade de Ciências e Letras

UNESP – Campus de Araraquara

AGRADECIMENTOS

À Unesp, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, instituição notável, por meio da qual foi possível a construção de minha competência profissional (como pesquisador e professor) e de minha competência pessoal, pois concedeu todos os recursos essenciais para as minhas formações subjetivas e objetivas, mais imediatas e mais duradouras.

Às instituições financiadoras de pesquisa e aos professores da faculdade de Ciências e Letras, que, prontamente, atenderam ao meu interesse de pesquisa na grande área das Letras. Por meio do incentivo inicial do PROEX (desde a concessão de moradia à iniciação científica), o projeto de teoria e análise linguística foi se desenvolvendo e tomando forma no entorno de outros incentivos: o CNPq, pela iniciação científica de 2003 a 2006, a FAPESP, pelo mestrado de 2007 a 2009, a CAPES, pelo doutorado de 2012 a 2015.

A minha orientadora de doutorado Renata M. F. C. Marchezan, profissional competente que confiou no meu projeto e pelas reuniões do grupo liderado por ela, o SLOVO, que permitiu discussões brilhantes sobre texto, discurso, intertexto e cultura.

Ao orientador de iniciação científica e de mestrado, professor Arnaldo Cortina, por permitir participar do grupo GELE e, durante as reuniões, modalizarmos com o saber e o poder, em torno das possibilidades analíticas da semiótica de inspiração francesa.

Aos professores das disciplinas de doutorado e mestrado, em ordem alfabética, Arnaldo Cortina, Bento Carlos Dias da Silva, Jean Cristtus Portela, Maria do Rosário Gregolim, Marina Célia Mendonça e Renata Marchezan.

Aos professores avaliadores das diferentes etapas da minha tese, nos eventos de linguística e semiótica, Geraldo Vicente Martins, Iara Rosa Farias, Loredana Limoli, Vera Abriata, e durante a banca de qualificação: Arnaldo Cortina, Renata Marchezan e Ude Baldan.

Aos periódicos CASA, Estudos Linguísticos, Semiotix e Revista do GEL, por permitirem a divulgação online de minha pesquisa em andamento e de seus resultados.

Às iniciativas dos grupos CASA, GELE, GES-COM, GES-USP, SLOVO, SSU, sem os quais a semiótica e as teorias do discurso teriam uma dimensão menos significativa ou até mesmo coadjuvante em nossas práticas semióticas e discursivas (corriqueiras e profissionais) de cada dia.

A todos os professores do curso de graduação, que também me inspiraram e prepararam meu espírito para as teorias com que tive que lidar e saber aplicar, desde os níveis mais fundamentais de análise linguística até as conjunções entre teorias discursivas diversas.

Aos funcionários da pós-graduação, seção técnica, administrativa e do departamento de pós-graduação, por garantirem o funcionamento constante do curso que frequentamos.

Aos colegas discentes da pós-graduação, pelas discussões instigantes nos cafés vespertinos, nos momentos dos eventos de linguística e de semiótica.

À minha linda esposa, Priscila, pela importância essencial que exerce em minha vida, no decorrer da qual tua presença me dá forças, estímulo, coragem, carinho, amor...

Resumo

Tanto sucesso de bilheteria quanto possível desafeto da crítica canônica, de fato, o cinema hollywoodiano é um tema pouco presente em teses brasileiras. Nos entornos dessa relação, ora contratual, ora polêmica (entre público, crítica e arte), serão descritas as estratégias semióticas no âmbito dos processos de significação inerentes ao cinema, de maneira a explicar, a partir dos processos semióticos visuais, a organização dos ritmos de expressão e de conteúdo possíveis que os filmes de Hollywood contemporâneos são capazes de manifestar. Ao explicar a organização dos planos de conteúdo e de expressão dos filmes mais vistos na primeira década deste século, defendem-se hipóteses em torno dos diferentes tipos de estrutura fílmica, conforme a incidência de ritmos paratáticos e hipotáticos (com efeito predominantemente sintagmático ou paradigmático), de aspecto contínuo ou descontínuo. Essas noções terão como ponto de partida os conceitos estruturalistas (Saussure, Roman Jakobson, Christian Metz) e como ponto de chegada a semiótica discursiva (Algirdas J. Greimas e Joseph Courtés), a plástica (Jean-Marie Floch), e a do ritmo (Louis Hébert). O *corpus* é organizado a partir dos filmes mais vistos na última década, de 2001 a 2010 (segundo o site *Box Office Mojo*). Será examinado um conjunto de unidades significantes (as sequências relevantes) de quatro filmes mais vistos: *Avatar* (2009), de James Cameron, *Piratas do Caribe – o baú da morte* (2006), de Gore Verbinski, *Toy story 3*, de Lee Unkrich (2010), e *O Senhor dos anéis – o retorno do rei*, de Peter Jackson (2003). Tendo como meta a descrição dos processos de significação na linguagem cinematográfica, serão estabelecidos critérios semióticos que ajudem a observar as relações estruturais pertinentes nos filmes em questão (quando possível, comparando-os a outras semióticas visuais e verbovisuais), a fim de indicar diferenças e aproximações, tanto com respeito ao seu plano de conteúdo (composto pelos processos de narratividade, de temas e figuras do discurso), como no que se refere àqueles relacionados ao seu plano de expressão visual (composto por suas unidades significantes, em torno de organizações sintagmáticas próprias). Ao comparar um filme de conteúdo mais autoral, do período do Cinema Novo, *São Paulo Sociedade Anônima* (1965), com os filmes hollywoodianos do *corpus*, observou-se que estes produzem um tipo de ritmo paratático, cuja visualidade reside nos efeitos do corte e, assim, na sintagmatização e na descontinuidade entre significantes visuais, fato que gera um ritmo mais acelerado. Por sua vez, o filme brasileiro preza por um tipo de ritmo predominantemente hipotático (com efeitos de projeção do paradigma sobre o sintagma), cuja continuidade entre cortes preza por elementos visuais de ligação entre os planos, fato que produz, assim, um ritmo desacelerado na expressão.

Palavras-chave: cinema hollywoodiano; ritmo; semiótica; semiótica plástica.

ABSTRACT

Both box office success and possible disaffection of canonical criticism, in fact, the Hollywoodian cinema is a theme not too attractive in Brazilian academic theses. In the surroundings of this relationship – sometimes contractual, sometimes controversy (since they involve different opinions amongst public, critics and art) – it is necessary to describe the semiotics strategies within the meaning processes inherent to the movies, in order to explain, by means semiotics visual processes theory, the organization of expression rhythms and content rhythms that contemporary Hollywood films are able to manifest. In explaining the organization of plane of content and plane of expression of the most viewed films on the first decade of this century it is possible to defend hypotheses on different types of film structure, as the incidence of paratactic and hypotactic rhythms (with predominantly syntagmatic or paradigmatic effects), which aspect can be continuous or discontinuous. These concepts have a starting point on the structuralism (Saussure, Roman Jakobson, Christian Metz) and an arrival point on discursive semiotics (Algirdas J. Greimas and Courtes Joseph), also on the plastic approach (Jean-Marie Floch) and on the studies of rhythm (Louis Hébert). The *corpus* is organized from the most viewed films in the last decade, from 2001 to 2010 (according to Box Office Mojo website). A set of significant units (the relevant sequences) four most watched movies will be analyzed: James Cameron's *Avatar* (2009), Gore Verbinski's *Pirates of the Caribbean* (2006), Lee Unkrich's *Toy Story 3* (2010) and Peter Jackson's *Lord of the Rings* (2003). In order to describe the processes of meaning in film language, semiotic principles will be established to help observe and analyze the relevant structural and resemblances in the movies mentioned (when possible, comparing them to other visual and verbal visual objects), to indicate differences and approaches, concerning their content plane (consisting of narrativity, thematization and figurativization processes) and their visual expression plane (consisting of their significant units around specific syntagmatic processes). When comparing a more poetic or authorial film from a different period, the Brazilian Cinema Novo, *São Paulo Sociedade Anônima* (1965), to the Hollywoodian films of the *corpus*, it was observed that they produce a type of paratactic rhythm, which lies in the visual effects and cutting scenes, thus, in sintagmatization and discontinuity between visual significant units, a fact that generates more accelerate units of rhythm. In turn, the Brazilian film selected is organized by a type of rhythm predominantly hypotactic (its effects had paradigm and sintagma overlapped), which continuity between cutting scenes creates visual elements from connecting scenes, a fact that produces a slowing down rhythm in the expression.

Keywords: Hollywoodian cinema; rhythm; semiotics; plastic semiotics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Conjunto de imagens das capas de filmes <i>cult</i> hollywoodianos	4
Figura 2	Planos de <i>E.T.</i> , em contraplongé e plongé	31
Figura 3	Planos de <i>E.T.</i> , em contraplongé e plongé	31
Figura 4	Planos de <i>E.T.</i> , em contraplongé e plongé	31
Figura 5	Sintagma descritivo de 2001: Uma odisseia no espaço (1968)	35
Figura 6	Sintagma descritivo de 2001: Uma odisseia no espaço (1968)	35
Figura 7	Sintagma descritivo de 2001: Uma odisseia no espaço (1968)	35
Figura 8	Planos de <i>Avatar</i> (2009) e projeção paradigmática	41
Figura 9	Planos de <i>Avatar</i> (2009) e projeção paradigmática	41
Figura 10	Plano geral do WTC em <i>Impacto profundo</i> e <i>Independence Day</i>	49
Figura 11	Plano geral do WTC em <i>Impacto profundo</i> e <i>Independence Day</i>	49
Figura 12	Grande Plano Geral das Torres Gêmeas em <i>Impacto Profundo</i> (1998)	81
Figura 13	Grande Plano Geral das Torres ao fundo em <i>Independence Day</i> (1996)	82
Figura 14	Plano de conjunto, em <i>Homens de preto</i> (1997)	82
Figura 15	Plano em contraplongé, em <i>Esqueceram de mim 2</i> (1992)	83
Figura 16	Plano Geral em <i>Overshoulder</i> de <i>A.I.: inteligência artificial</i> (2001)	84
Figura 17	Página principal do <i>website</i> BoxOfficeMojo	88
Figura 18	Informações extras de Box Office Mojo	90
Figura 19	Informações extras de Box Office Mojo	90
Figura 20	Informações extras de Box Office Mojo	90
Figura 21	Arrecadações globais conforme inflação do dólar	90
Figura 22	Arrecadações globais em 2014	91
Figura 23	Corpus – 10 filmes mais vistos de todos os tempos até dez. de 2012	92
Figura 24	Página inicial do site <i>Internet Movie Database</i>	94
Figura 25	Abrangência da ferramenta de busca do IMDB (Ilha das flores)	95
Figura 26	Abrangência da ferramenta de busca do IMDB (Irmãos Coragem)	96
Figura 27	Página do filme <i>Avatar</i> no IMDB	97
Figura 28	Páginas dos filmes <i>O senhor dos anéis</i> , <i>Piratas do Caribe</i> e <i>Toy Story 3</i>	98
Figura 29	Páginas dos filmes <i>O senhor dos anéis</i> , <i>Piratas do Caribe</i> e <i>Toy Story 3</i>	98
Figura 30	Páginas dos filmes <i>O senhor dos anéis</i> , <i>Piratas do Caribe</i> e <i>Toy Story 3</i>	99
Figura 31	Modelo de exibição no computador (pasta com os planos do filme)	102
Figura 32	Exibição dos planos, organizados por meio de pastas no computador	103
Figura 33	Planos de <i>E o vento levou</i> (1939)	112
Figura 34	Planos de <i>E o vento levou</i> (1939)	112
Figura 35	Imagens cujos componentes exteroceptivos remetem a bolas de beisebol	122
Figura 36	Sully e sua tatuagem contemporânea	123
Figura 37	Sully enquanto cadeirante	124
Figura 38	Sully em seu avatar, conectando-se a outro ser vivo	125
Figura 39	Kraken, naufragando um navio pirata	144
Figura 40	Davy Jones e seu órgão (intertexto com a peça “O Fantasma da Ópera”)	145
Figura 41	Caixinha de música, conotando a obtenção do coração de Davy Jones	145
Figura 42	Woody suspenso por um cordinha em intertexto com <i>Missão impossível</i>	152
Figura 43	Woody suspenso por um cordinha em intertexto com <i>Missão impossível</i>	152
Figura 44	Poema Código (1973), citado em Pietroforte (2004, p. 147)	160
Figura 45	Distribuição linear do quadrinho <i>Umbigo</i>	165
Figura 46	Imagem de <i>O senhor dos anéis</i> com distribuição linear	165
Figura 47	Distribuição planar: central vs. marginal	166
Figura 48	Imagem de <i>O senhor dos anéis</i> com distribuição planar	166

Figura 49	Distribuição planar: englobado vs. englobante	167
Figura 50	Imagem de <i>O senhor dos anéis</i> com distribuição planar	167
Figura 51	Distribuição planar: cercado vs. cercante	167
Figura 52	Imagem de <i>Piratas do Caribe</i> com distribuição planar	168
Figura 53	Capa do álbum <i>New directions</i> (PIETROFORTE, 2007, p. 20)	169
Figura 54	Um dos pôsteres do filme <i>Eu, robô</i> (2004)	171
Figura 55	Cromatismo em <i>Avatar</i>	173
Figura 56	Cromatismo e topologia em <i>Avatar</i>	173
Figura 57	Categoria topológica e componente verbal em <i>Avatar</i>	174
Figura 58	Categoria topológica e correlação com conteúdo “incapacidade de Sully”	174
Figura 59	Categoria cromática e topológica em <i>Avatar</i>	175
Figura 60	Cromatismo heterogêneo em ambientes externos de <i>Avatar</i>	175
Figura 61	Cromatismo heterogêneo em ambientes externos de <i>Avatar</i>	176
Figura 62	O saber e poder de Sully e intertexto com o salvador	177
Figura 63	Conjunto de imagens dos tipos de enquadramento	186
Figura 64	Conjunto de imagens dos tipos de movimento	187
Figura 65	Conjunto de imagens dos tipos de ângulos	188
Figura 66	Conjunto de planos ligados: <i>raccord</i> (<i>Closer</i> , 2004)	189
Figura 67	Conjunto de planos ligados: fusão (<i>Vicky, Cristina, Barcelona</i> , 2008)	190
Figura 68	Conjunto de planos ligados: <i>fade in</i> e <i>fade out</i> (<i>O senhor dos anéis</i>)	190
Figura 69	Conjunto de planos ligados: <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i> (<i>O senhor dos anéis</i>)	191
Figura 70	Conjunto de planos ligados: <i>Stablising</i> (<i>Piratas do caribe</i> , 2006)	191
Figura 71	Conjunto de planos ligados: Foco na lente (<i>Piratas do caribe</i> , 2006)	192
Figura 72	Conjunto de planos ligados: Arco (<i>São Paulo S/A</i> , 1965)	192
Figura 73	Conjunto de imagens em plano-sequência (<i>São Paulo S/A</i> , 1965)	193
Figura 74	Conjunto de plano-sequência + inserção = PSI (<i>São Paulo S/A</i> , 1965)	194
Figura 75	PSI em <i>Clube da luta</i> (1999)	194
Figura 76	Descontínuo livre	196
Figura 77	Descontínuo restrito	196
Figura 78	Contínuo livre	196
Figura 79	Contínuo restrito	197
Figura 80	SAP, Sintagma Acronológico Paralelo (<i>Piratas do Caribe</i> , 2006)	203
Figura 81	SAF, Sintagma Acronológico em Feixe (<i>São Paulo S/A</i> , 1965)	203
Figura 82	SCD, Sintagma Cronológico Descritivo (<i>2001: Uma odisseia no espaço</i>)	204
Figura 83	SCNA, Sintagma Cronológico Narrativo Alternado (<i>São Paulo S/A</i>)	204
Figura 84	SCNL, Sintagma Cronológico Narrativo Linear (<i>Piratas do Caribe</i>)	205
Figura 85	Recorte em detalhe do esquema 18: ritmo hipotático	207
Figura 86	Recorte em detalhe do esquema 18: ritmo paratático	208
Figura 87	Narratividade e cromatismo em <i>O senhor dos anéis</i>	251
Figura 88	Narratividade e cromatismo em <i>O senhor dos anéis</i>	251
Figura 89	O rei Aragorn e possibilidades metafóricas	252
Figura 90	Intertextualidade com a Santa Trindade e as forças do bem	252

LISTA DE TABELAS

Tabela 1:	Filmes mais vistos de todos os tempos, segundo bilheteria	97
Tabela 2:	Tempo médio de duração de cada plano dos filmes em exame	103
Tabela 3:	Tempo médio de duração de cada plano dos filmes em exame	104
Tabela 4:	Planos, denominações e efeitos articulados	198
Tabela 5:	Resumo da sequência de segmentos de <i>São Paulo S/A</i>	217
Tabela 6:	Resumo da sequência de segmentos de <i>Avatar</i>	225
Tabela 7:	Resumo da sequência de segmentos de <i>O Senhor dos anéis</i>	232
Tabela 8:	Resumo da sequência de segmentos de <i>Piratas do Caribe</i>	238
Tabela 9:	Resumo da sequência de segmentos de <i>Toy Story 3</i>	244

LISTA DE ESQUEMAS

Esquema 1:	Formante visual e homologação dos planos. Adaptado de Courtés	10
Esquema 2:	Esquema do percurso gerativo (GREIMAS; COURTÉS, 1979)	12
Esquema 3:	Quadrado semiótico adaptado de Cortina e Marchezan	12
Esquema 4:	Noções em torno do signo plástico	22
Esquema 5:	Manifestações de sentido articuladas por conteúdo e expressão	28
Esquema 6:	O signo plástico e as possibilidades de sentido	42
Esquema 7:	Paradigma e sintagma	158
Esquema 8:	Categorias plásticas a partir de Greimas e Courtés	162
Esquema 9:	Configuração topológica conforme relações lineares e planares	164
Esquema 10:	Adaptação do modelo topológico de Floch, por Pietroforte	164
Esquema 11:	Categorias cromáticas e acromáticas	168
Esquema 12:	Homologação das categorias da expressão com as do conteúdo	170
Esquema 13:	Categorias de expressão e de conteúdo em <i>Eu, robô</i>	172
Esquema 14:	Quatro tipos de ritmo segundo organização dos planos	195
Esquema 15:	Quatro tipos de ritmo e suas continuidades e discontinuidades	197
Esquema 16:	Quadro geral da grande sintagmática da faixa-imagem	200
Esquema 17:	Quadro de sintagmas de Metz, simplificado	201
Esquema 18:	Representação dos planos e seus efeitos contínuos/descontínuos	206
Esquema 19:	Tendência de ritmo visual do filme hollywoodiano, em azul	248
Esquema 20:	Tendência de ritmo visual do filme autoral, região em azul	249

LISTA DE SEQUÊNCIAS

Sequência 1: Encontro de Stefan e Elena, em <i>The Vampire Diaries</i>	18
Sequência 2: Jogo de planos e semissimbolismo, em <i>A rede social</i>	32
Sequência 3: Sintagma em Plano-sequência de <i>São Paulo S/A</i>	36
Sequência 4: Sequência de <i>Toy Story</i> (2010) e a competência	113
Sequência 5: Sequência de <i>Piratas do Caribe</i> (2006) e a performance	114
Sequência 6: Rei Denethor e transformação narrativa	132
Sequência 7: Transformação narrativa referente à virada de Gondor	133
Sequência 8: Planos alternados (Elizabeth e as tropas do Lorde)	143
Sequência 9: Isotopia figurativa dos filmes de prisão	153
Sequência 10: Isotopia figurativa com filmes e desenhos de fantasia	154

INTRODUÇÃO	1
1. SEMIÓTICA: O DISCURSIVO, O PLÁSTICO E O RÍTMICO	10
1.1 Semiótica discursiva: o percurso gerativo de sentido	10
1.2 A semiótica plástica	20
1.3 Uma semiótica do ritmo ou um estudo rítmico do significante	22
1.4 Planos de conteúdo e de expressão e a exteroceptividade	26
2. DOS LIVROS AOS FILMES, DA CULTURA AO IMAGINÁRIO	52
2.1 Em torno dos <i>Best-sellers</i> e sua influência nas narrativas	52
2.2 Em torno dos livros de autoajuda e seu reflexo nas subjetividades	57
2.3 Em torno de objetos sincréticos e de suas possibilidades de análise	60
2.4 Hollywood: (in)definições e (im)possibilidades descritivas	64
2.5 Cultura de massas: práticas semióticas ou como ler o mundo	69
2.6 Projeções da cultura no cinema	71
2.7 O espectador e sua identificação projetada pela ficção	73
2.8 Atentados ao World Trade Center (11/09/01) e influência no cinema de ação	77
2.9 As torres gêmeas: veridicção por meio de isotopias figurativas	80
2.9.1 O simulacro em torno do pré-atentado ao WTC	81
2.9.2 O simulacro em torno do pós-atentado ao WTC	83
2.10 Questões contemporâneas: medo, poder e sustentabilidade	85
2.10.1 Isotopia temático-figurativa em torno do discurso do poder	85
2.10.2 Isotopia temático-figurativa em torno da sustentabilidade	86
3. OS FILMES MAIS VISTOS: DO <i>CORPUS</i> À NARRATIVIDADE	88
3.1 <i>Box-Office: rankings</i> de filmes e de bilheteria.	88
3.2 <i>Internet Movie Database</i> : referências de filmes e conteúdos complementares	94
3.3 <i>Corpus</i> : filmes mais vistos (os <i>blockbusters</i>) de 2001 a 2010.	97
3.4 A duração das unidades significativas: o caso do “plano”	100
3.5 Narratologias estruturais e contribuição ao modelo greimasiano	105
3.6 Unidades significativas: narratividade e gradientes de ritmo	107
3.6.1 Narratividade mínima: projeção espaço-temporal e manipulação mostrada.	110
3.6.2 Narratividade mediana: a competência revelada	112
3.6.3 Narratividade acelerada: a performance construída	113
3.7 Apresentação e organização semiótica dos filmes mais vistos	115
3.7.1 <i>Avatar</i> : o primeiro colocado	115
3.7.2 <i>O senhor dos anéis</i> – O retorno do rei: segundo colocado	125
3.7.3 <i>Piratas do Caribe</i> – O baú da morte: terceiro colocado	134
3.7.4 <i>Toy Story 3</i> : quarto colocado	146

4. A COMPREENSÃO DO SIGNIFICANTE PLÁSTICO.....	155
4.1 Semióticas sincréticas e semissymbolismo.....	156
4.2 Semissymbolismo e função poética.....	159
4.3 Categorias plásticas no exame do texto sincrético.....	162
4.4 Categorias plásticas no cinema de Hollywood.....	170
4.5 Das categorias plásticas às unidades de ritmo.....	177
4.6 O ritmo nas semióticas: consecução e apreensão dos significantes.....	179
4.6.1 Consecução restrita + tempo-espaço livre.....	180
4.6.2 Consecução restrita + tempo-espaço restrito.....	181
4.6.3 Consecução livre + tempo-espaço livre.....	181
4.6.4 Consecução livre + tempo-espaço restrito.....	182
5. UNIDADES MÍNIMAS ENQUANTO SIGNIFICANTES: OS PLANOS.....	184
5.1 Plano em cortes I: descontinuidade entre significantes.....	184
5.1.1 Enquadramentos.....	185
5.1.2 Movimentos.....	186
5.1.3 Ângulos.....	188
5.2 Planos em cortes II: quebra na descontinuidade entre significantes.....	189
5.2.2 <i>Raccord</i> (RC).....	189
5.2.3 Fusão (FU), <i>Fade in</i> (FI) e <i>Fade out</i> (FO).....	190
5.2.4 <i>Zoom in</i> e <i>Zoom out</i>	191
5.2.5 <i>Stabllishing</i> (STA).....	191
5.2.6 Foco na lente (FL).....	192
5.2.7 Arco 180/360 graus (AC).....	192
5.3 Plano-sequência I: ausência de cortes e predomínio da continuidade.....	193
5.4 Plano-sequência II: inserção de imagens ou efeito de quebra na continuidade.....	193
5.5 Tabela de planos e seus efeitos: continuidades e descontinuidades.....	198
5.6 O plano e sua consecução: os segmentos autônomos de Christian Metz.....	199
5.6.1 A continuidade: o plano autônomo.....	202
5.6.2 A descontinuidade: os sintagmas cronológicos e acronológicos.....	203
6. ESTUDO SEMIÓTICO DO RITMO VISUAL E NARRATIVO.....	206
6.1 Análise dos segmentos (os planos em forma de sintagmas e seus ritmos).....	210
6.1.1 <i>São Paulo S/A</i> – Sequência em 3 segmentos (19 planos).....	210
6.1.2 <i>Avatar</i> – Sequência em 3 segmentos.....	219
6.1.3 <i>O senhor dos anéis</i> – Sequência em 2 segmentos.....	227
6.1.4 <i>Piratas do Caribe</i> – Sequência em 2 segmentos.....	232
6.1.5 <i>Toy Story 3</i> – Sequência em 3 segmentos.....	238
6.2 Para além das primeiras sequências: a predominância de sentidos e de ritmos.....	245
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	254
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	259
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	264

INTRODUÇÃO

“Com efeito, como tomar posse desse lugar e como justificar essa interrogação a não ser fazendo ‘tábula rasa’ de todo discurso doxológico anterior, a não ser erigindo a ingenuidade do olhar como postulado científico, a não ser deixando subsistir para todo dado, de um lado, a ‘materialidade’ da superfície cheia de traços e de regiões e, de outro, a ‘intuição’ do espectador, receptáculo dos diferentes ‘efeitos de sentido’ que recolhe diante deste espetáculo construído?” (A. J. Greimas, *Semiotica figurativa e semiótica plástica*, 2004, p. 83).

Ora sucesso de bilheteria, ora desafeto da crítica, o “cinema hollywoodiano” é tema pouco presente em teses brasileiras, mais particularmente, o período que sucede o Cinema Clássico americano mais recente, dos anos de 1970 até o período atual (primeira década do século XXI¹), portanto, um período equivalente a pouco mais de três décadas. Mascarello (2006) e Lyra (2002) indicam um dos motivos pelo qual pode ser explicado, inicialmente, o desinteresse pelo cinema de Hollywood. Para aquele, ele é visto ainda de forma segregativa no âmbito dos estudos brasileiros (uma espécie de cinema menor). Para Lyra (2002, p. 116), esse tipo de cinema compõe uma mídia oscilante entre a sua constituição ontológica e a indústria fílmica, tornando difícil a tarefa de reconhecer o cinema de vertente hollywoodiana um campo de estudos homogêneo. Afirma Mascarello (2006, p. 334) que:

Entre as consequências da abordagem segregativa do cinema hollywoodiano na universidade brasileira, está o seu descompasso para com a evolução internacional dos chamados "estudos de Hollywood", ocorrida ao longo dos últimos 25 anos [...]. Em particular, a estratégica área de pesquisa do cinema hollywoodiano contemporâneo, tão privilegiada desde então, segue virtualmente desconhecida no país.

Não somente a sua constituição heterogênea o torna um objeto de recorte analítico complexo, como também as (pré) concepções imbuídas nesse tipo de cinema. Sendo oriundas de comparações em torno da carência de uma função estética que o aproxime dos filmes aclamados pela crítica (BALOGH, 1996, p. 49), ou em direção a uma possível falta de constituição poética e simbólica, pensadores como Peñuela Cañizal são diretos ao comparar os filmes de cunho autoral (como os de Ingmar Bergman) ao cinema feito por Hollywood:

¹ Mascarello (2006, p. 336) trata da fronteira do cinema hollywoodiano antes e após os sucessos de bilheteria *Star Wars* e *Tubarão*. Em meados dos anos 70, esses tipos de produção demarcam o terreno do que em seguida passou a ser denominado cinema *Mainstream* e ao mesmo tempo indicam caminhos para as futuras produções de Hollywood pós-70. Demarcam, portanto, uma cisão com o chamado Cinema de arte americano, compreendido dos anos 30 aos 60, longo período, marcado por produções como: *Tempos modernos* (1936), *O mágico de Oz*, *E o vento levou* (ambos de 1939), *Cidadão Kane* (1941), *Casablanca* (1942), *Cantando na chuva* (1952), *Os pássaros* (1962), *A noviça rebelde* (1965), *2001: uma odisseia no espaço* (1968), entre outras inúmeras produções que mereciam ser citadas (SCHNEIDER, 2010).

“Creio que isso [o simbolismo em Bergman] ocorre em filmes em que os recursos poéticos predominem sobre as peripécias do relato, pois, no cinema dito comercial, a história contada **relega**, para atrair diretamente o interesse do espectador, **o poético a um segundo plano**” (PEÑUELA CAÑIZAL, 2004, p. 19 – grifo nosso).

Observa-se que a possível falta de poeticidade do filme hollywoodiano parece existir somente em virtude da qualidade consensualmente dedicada a filmes mais autorais, como os de Fellini, Bergman, Kubrick, Hitchcock, entre outros diretores, os quais são consagrados pela crítica canônica do cinema. Por meio do efeito estético recorrente nessas produções (resultante da forma peculiar com que trabalham a linguagem cinematográfica), atraem o foco de pesquisadores, como Peñuela Cañizal. Para ele, produções como *Morangos Silvestres*, por meio de suas imagens oníricas, encenam sonhos e devaneios das personagens, como também adentram na sina do cinema: “Talvez um dia [...] o espectador deste filme saiba a verdade desses sonhos que possuem a especial particularidade de transformar o quantitativo em qualitativo e, dando um enorme salto, o qualitativo em simbólico” (PEÑUELA CAÑIZAL, 2004, p. 64).

Em uma direção semelhante, também construída a favor dos efeitos poéticos pretendidos, mas no âmbito da adaptação de obras literárias para o cinema, Balogh (1996, p. 49) afirma que a predominância da função estética produz efeitos de sentido envoltos por ambiguidade e plurissignificação. Peñuela Cañizal (2004, p. 19) complementa essa questão. Afirma que a carência do poético no cinema comercial não torna significativo o fato de que as “[...] fitas (mídias) feitas com o propósito de atingir multidões não possuam também veios de poesia”. Por outro, ele não sugere caminhos para o exame desse tipo de filme. Stam (2003, p. 28) complementa esse descaminho, ao afirmar que “as taxonomias genéricas no cinema têm-se caracterizado por uma notável imprecisão e heterotopia”, uma vez que as classificações de filmes, por exemplo, situam-se no âmbito: ora do tema (espionagem, romance, ficção, terror, etc.); ora da estrutura narrativa (ação-intriga, aventura, fantasia, etc.); ou até mesmo no quadro de sua produção técnica (animação, documentário, musical, etc.).

Entretanto, há caminhos para um trabalho descritivo do cinema geral. Uma das teorizações que procuram dar conta do efeito simbólico conduzido pela sintagmatização de planos fílmicos é feita por Metz (1972). Em uma de suas obras, *A significação no cinema*, relaciona os princípios de significação no cinema (por meio de uma lógica sintagmática) aos estudos linguísticos (conotação, unidades mínimas, sintagma e paradigma, primeira e segunda articulações, etc.). Com isso, objetiva associar a conotação cinematográfica às propriedades simbólicas da imagem e sua organização em segmentos (METZ, 1972, p. 129-170).

Para tanto, o autor orienta-se por meio de preceitos linguísticos que permitam comparar a linguagem do cinema, em parte, à organização das línguas naturais. Nota-se, desse modo, a preocupação de Metz em aproximar os efeitos poéticos a elementos situados no nível da significação, cuja natureza semântica abre caminhos para o entendimento estrutural da organização semiótica do filme. Sinaliza, nessa direção, um dos caminhos de análise descritiva da linguagem do cinema.

Tendo em vista as afirmações mencionadas, quais sejam, em torno de a finalidade hollywoodiana ser direcionada à indústria fílmica e sobre a possível carência de efeitos estéticos, deve-se atentar para a busca de respostas em torno da possibilidade de o cinema hollywoodiano também possuir uma organização narrativa e visual capaz de produzir, à sua maneira, efeitos poéticos, a fim de estabelecer, por meio do estudo semiótico, critérios formais a respeito de como observá-los.

Decerto que há produções mais recentes aclamadas após a sua exibição nas telonas: *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski, *Onde os fracos não têm vez* (2007), dos irmãos Cohen, *O artista* (2011), de Michel Hazanavicius, *Rocky Balboa* (2006), escrito, estrelado e dirigido, por Sylvester Stallone, *O segredo de Brokeback Mountain* (2005), de Ang Lee, *Clube da luta* (1999), de David Fincher, entre outros filmes mencionadas pela crítica e que se tornaram *cult*² (famosos no interior de um grupo específico) entre o público.



² Cult (adjective only before noun): A film, music group etc. that has become very popular but only among a particular group of people: "The 1980s cult movie 'The Gods Must Be Crazy'", "The actor James Dean acquired the status of a cult hero". Longman Dictionary of Contemporary English. Fonte: http://www.ldoceonline.com/dictionary/cult_2. Tradução nossa: "Um filme, grupo musical, etc., que se tornou muito popular, mas somente entre um grupo particular de pessoas: 'O filme cult dos anos de 1980 'Os deuses devem estar loucos', 'O ator James Dean adquiriu o status de um herói cult'".



Figura 1: Conjunto de imagens das capas de filmes *cult* hollywoodianos.³

Entretanto, é necessário notar que a predominância de filmes produzidos em Hollywood (os que são sucesso de público, como será visto no *corpus* de filmes coletados para esta tese) não leva, *grosso modo*, o devido crédito da crítica, de forma a constarem no panteão dos filmes canonizados. Basta pesquisar a repercussão de filmes com as maiores bilheterias, como *Titanic* (1997) – com seu sucesso (prêmios e exposição nas diversas mídias) e posterior queda vertiginosa de interesse – e *Avatar* (2009), com seus efeitos especiais e recursos 3D experimentados nas salas de cinema. São ambas produções muito citadas no período em que foram produzidas e assistidas, mas com um legado artístico não tão reconhecido pela mídia, se comparado ao de produções, como as seis citadas (fig. 1).

A partir de todos os fatos elencados mais genericamente (ser “não-autoral”, “carente de efeitos poéticos”, “voltado para consumo”), o filme hollywoodiano deve ser pautado por um exame descritivo (sua estrutura, seu funcionamento), ou seja, na qualidade de um objeto semiótico estruturado e organizado, no interior de suas possibilidades de significação.

De forma mais ampla, o domínio da semiótica perpassa inúmeras questões: linguísticas, sociológicas, literárias, psicológicas, publicitárias, do campo da comunicação, entre outras. Abrangendo o domínio das ciências da linguagem, a semiótica interessa-se pelos problemas da significação, independente do tipo de linguagem manifestada (auditiva, visual, gestual, etc.) e dos sincretismos possíveis entre elas (teatro, cinema, artes gráficas, etc.), desde que se mostre uma coerência interna (por meio de regras subjacentes), da mesma forma como

³ Respectivamente, da esquerda para direita: *Matrix* (1999), *Onde os fracos não têm vez* (2007), *O artista* (2011), *Rocky Balboa* (2006), *Brokeback Mountain* (2005), *Clube da luta* (1999).

é possível o exame de discursos, comportamentos, gestos, campanhas publicitárias, gibis, filmes, etc. (COURTÉS, 2005, p. 5).

Mesmo que haja poucos trabalhos no Brasil sobre Hollywood e seus filmes (ou que o objeto em questão, nesse contexto, possua facetas que o tornem heterogêneo demais para um possível recorte), o exame das formas de conteúdo e de expressão dos filmes mais vistos na primeira década do século XXI, de acordo com o interesse observado por meio das bilheterias de cinema, pode cooperar na direção de um trabalho semiótico descritivo a respeito de como é constituído o objeto “cinema hollywoodiano contemporâneo”. A seu respeito, é necessário verificar:

- **o que “diz” e como o faz para “dizer”**: isso implica realizar uma análise de cunho imanente de sua estrutura, no interior da qual é possível observar o sentido enquanto percurso organizado e articulado em níveis, cuja finalidade é a compreensão global da significação manifestada, enfim, do texto fílmico enquanto unidade de sentido; vale lembrar que texto, em sentido amplo, também se refere a qualquer objeto que possua uma unidade de significação, pois uma obra de arte é um texto, assim como um filme, uma música, uma gravura o são, independente da forma verbal ou não verbal que os manifeste.

- em uma instância que dialoga com o interesse do espectador, **para que tipo de enunciatário o diz**: fato que implica associar os sentidos do filme ao âmbito de uma práxis semiótica⁴; já que nas diferentes linguagens o sentido possui uma intencionalidade, as práticas semióticas organizam-se no âmbito das macrossemióticas das línguas naturais e, por extensão, a uma semiótica do mundo natural (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 173-174); dessa maneira, exige-se uma discussão em torno da finalidade do cinema estar direcionada a um contexto de produção e a um enunciatário definido, podendo manifestar, ficcionalmente, questões contemporâneas (sustentabilidade, tecnologias digitais, política internacional, comportamento, etc.), com vistas a ganhar a adesão do seu enunciatário-espectador⁵.

⁴ Alargando o alcance das práticas em questão, Greimas e Courtés (1986, p. 173-174) valem-se do termo *praxiologique* (“praxiológico”, que vem de “práxis”), a fim de explicar que as práticas semióticas possuem também alcance não verbal, uma vez que “[...] *la théorie sémiotique, dont le projet scientifique est l’élaboration d’une théorie générale de la signification, ne se cantonne pas à l’analyse du discours au sens restreint, c’est-à-dire verbal du terme*” (ibid., p. 174).

⁵ Com respeito ao alcance das práticas semióticas no filme hollywoodiano, baseado em Morin (1987), Merenciano (2011, p. 14) diz: “Todas essas representações evocadas pelas imagens [...] constroem um todo de sentido, uma vez que buscam a sua coerência a partir do diálogo com os temas contemporâneos ou com os de outrora, que, situados em histórias aparentemente sem pretensão (ficcionais, de entretenimento), metamorfoseiam sentidos, recriam ideias, evocam mitos, refazem clichês. Sendo apresentados a um microuniverso tão denso de expectativas e espectadores, oferecem a sua contribuição enquanto manifestações culturais destinadas às grandes massas. Por meio do cinema (e por entre outros suportes e contextos), esses objetos culturais navegam e se embrenham pelos diversos segmentos sociais e contextos culturais”.

No tocante ao *corpus*, que indicará, segundo critério adotado, o interesse pelos filmes, o método de coleta refere-se aos filmes mais vistos na última década, de 2001 a 2010, a partir de dados de um *site* especializado em *rankings* de filmes mais assistidos, o *site* *Box Office Mojo* (www.boxofficemojo.com). O método de seleção do *corpus* baseia-se nos trabalhos de Merenciano (2009) e Cortina (2007). Ambos se valeram dos *rankings* de livros mais lidos, para se chegar a um denominador comum, por meio de dados quantitativos a respeito do gosto do leitor-enunciatário, no âmbito de livros observados a partir de seu mercado de consumo. No trabalho de escolha dos filmes, realiza-se algo semelhante, na medida em que são coletados a partir de dados oriundos do mercado de consumo mais proeminente para as produções de Hollywood: as bilheterias de cinema, que em inglês são chamadas *Box Office*.

Após a seleção de quatro filmes mais vistos no período, eles foram adquiridos e assistidos, com vistas à análise semiótica da organização de suas formas de conteúdo e de expressão. Segundo dados obtidos a partir das listas *Worldwide* (termo para “circuito mundial de cinemas”) do *site* *Box Office Mojo*⁶, os filmes selecionados são:

1º *Avatar* (2009), de James Cameron;

2º *Piratas do Caribe – o baú da morte* (2006), de Gore Verbinski;

3º *Toy story 3* (2010), de Lee Unkrich;

4º *O Senhor dos anéis – o retorno do rei* (2003), de Peter Jackson.

Os filmes em questão formam o *corpus* por dois motivos: representam os filmes que estão em evidência neste período de dez anos (2001 a 2010); e fazem parte de um circuito de exibição que perpassa todo tipo de produção hollywoodiana de cinema (animação, fantasia, aventura, ação-intriga, dramas, etc. – lembra-se que essa classificação genérica ainda não está vinculada a critérios descritivos, que será nosso foco no decorrer desta tese).

Assume-se aqui, de um lado, a importância das bilheterias de cinema como um fator capaz de refletir as escolhas de público. Por outro lado, como não há levantamentos precisos, que indiquem valores exatos de apreciação do público, optou-se por *rankings* que mapeiam a arrecadação das bilheterias mundiais de cinema.

⁶ *Box Office Mojo* (www.boxofficemojo.com) é filiado à *IMDB Company* (www.imdb.com), abreviação de *Internet Movie Database*. *Box Office Mojo* traz dados completos de bilheteria mundo afora (mês a mês, ano a ano, etc.). O *site* *IMDB* mantém dados completos e atualizados de produções cinematográficas e produtos de tevê no mundo todo (inclusive filmes e novelas brasileiras) no que tange a atores, custos de produção, ano de lançamento, curiosidades, textos da crítica, links para trailers, biografias completas de atores, fofocas, etc.

Assim, a pertinência das listas de filmes deve-se, sobretudo, ao foco no seu circuito primário de exibição (as redes de cinema). A locação, por sua vez, é o mercado secundário de filmes (MASCARELLO, 2006, p. 337), sendo, portanto, um canal menos relevante que as bilheterias, pois é menos passível de se obter, por meio desse canal, uma coleta de dados brutos, como é feito por meio do *site Box Office Mojo*, no âmbito dos filmes mais vistos nos cinemas. Em suma, a somas das bilheterias compõem um critério mais prático sobre os filmes que têm despertado mais interesse do público.

Devido à relação sobre a opinião ora mais contratual (entre público e entretenimento), ora mais polêmica (em meio a questões de crítica e arte), observa-se, de fato, haver um interesse reduzido (em comparação ao observado nos Estados Unidos e na Europa) pelo estudo do cinema hollywoodiano nas universidades brasileiras. Ao realizar uma pesquisa via internet e literatura impressa, observa-se uma carência, no Brasil, por estudos científicos de sua organização semiótica, direcionados ao sincretismo de sua linguagem e à compreensão das formas de conteúdo e de expressão que lhe são próprias. Os trabalhos abordam geralmente a sociologia do cinema, a psicologia dos públicos, as influências mercadológicas, os aparatos tecnológicos recentes. A essas características, acrescentam-se outras questões relativas à simplicidade concebida a noções como gênero e tema e seus consecutivos alcances:

Enquanto determinados gêneros têm como fundamento o conteúdo da história (o filme de guerra), outros são tomados de empréstimo à literatura (a comédia, o melodrama) ou a outros meios (o musical). Alguns têm como base os intérpretes (os filmes de Astaire e Rogers) ou o orçamento (os *blockbusters*), e outros o estatuto artístico (o filme de arte), a identidade racial (o filme negro), a locação (o faroeste) ou a orientação sexual (o filme *queer*). Ainda outros, como o documentário e a sátira, são mais bem compreendidos como “transgêneros”. A temática é o critério mais débil para o agrupamento genérico, por não levar em consideração a *forma* como o tema é tratado (STAM, 2003, p. 28-29 – grifos do autor).

A partir dessas preocupações iniciais em torno das (in)definições do cinema de Hollywood e da pouca produção de trabalhos inéditos na área de linguística e semiótica voltados para esse objeto, serão inventariados recursos semióticos (descritivos e analíticos) a partir do exame atento dos filmes do *corpus*. No âmbito desses recursos, será realizado um trabalho analítico em torno dos planos de expressão e de conteúdo do objeto “filme hollywoodiano contemporâneo”, pois Metz (1971, p. 19) declara a importância de um “[...] estudo total do discurso fílmico considerado como um ponto integralmente significativo (= forma e substância do conteúdo, forma e substância da expressão)”.

Para que isso seja possível, é necessário apresentar, inicialmente, como o objeto em questão pode ser observado, de acordo com os tipos de pertinência nele envolvidos. A problemática em torno dessa pertinência pode ser observada, a seguir, no que tange aos seguintes tópicos:

- sobre as noções herdadas do signo saussuriano, seus constituintes (significante e significado), que influenciaram o desenvolvimento do percurso gerativo de sentido, no quadro de uma semiótica do discurso (a semiótica de orientação greimasiana ou semiótica da Escola de Paris);

- no âmbito dos desdobramentos das noções saussurianas, por meio da teoria hjelmsleviana, que expandiu a noção de que a língua seria apenas uma forma, rumo a questões em torno de formas e substâncias de conteúdo e de expressão linguísticas;

- no quadro do exame dos formantes plásticos ou visuais, marcado pelos estudos da Semiótica plástica de Floch, em torno dos efeitos mais proeminentes dos textos visuais, descritos conforme a noção de semissimbolismo;

- e no encadeamento das unidades visuais (significantes, em forma de planos cinematográficos: enquadramentos, movimentos, ângulos de câmera e seus efeitos), cuja segmentação pode fornecer meios de seriar essas unidades, com o fito de explicar e demonstrar as diversas organizações de ritmo, no âmbito das diferentes semióticas em exame.

Após essa breve explicação do ferramental semiótico a ser utilizado, do objeto visual em análise e da contextualização do cinema com a cultura, é necessário apresentar a organização desta tese. Dessa forma, serão apresentados os seguintes capítulos e tópicos a seguir.

No que se refere à organização desta tese, iniciar-se-á, no capítulo 1, pela explicação da teoria semiótica do discurso, pelos seus desenvolvimentos em torno dos formantes plásticos, pelas possibilidades de descrição do ritmo nos segmentos das unidades significantes e por um exemplo de aplicação desses conceitos semióticos, inicialmente, em um filme, *Avatar*, cujas unidades serão dispostas em forma de planos, com o fito de observar como surgem os efeitos de sentido (as homologações de categorias plásticas) em torno de efeitos produtores de semissimbolismo.

No capítulo 2, discute-se o conceito de cultura de massa, iniciando pelo exemplo de trabalhos que se debruçam sobre os livros mais lidos, passando pela noção de *best-seller* e de sua influência na estrutura narrativa dos filmes hollywoodianos. Conclui-se o capítulo por meio de uma relação dos filmes com a cultura, haja vista que os filmes hollywoodianos, desde final dos anos 90, manifestam temática e figurativamente, no seu conteúdo ficcional, questões sociais e comportamentais referentes a seu contexto de produção.

No capítulo 3, far-se-á uma descrição dos *websites* fundamentais para a coleta de rankings de filmes mais vistos, a partir dos quais foi composta uma tabela geral com os filmes mais vistos no período compreendido entre 2001 e 2010. Após a escolha dos quatro filmes, será produzido um resumo de suas histórias e, a partir disso, elaborada, inicialmente, uma análise semiótica discursiva (do seu plano de conteúdo), com vistas a oferecer uma base teórica e formal para a análise final (do seu plano de expressão e das relações de ritmo plástico e narrativo, de forma conjunta). Somente mais à frente, no capítulo 6, é que será integrado um modelo de análise dos planos de conteúdo e de expressão, em torno de uma sintagmática e paradigmática, que deem conta de analisar sequências fílmicas completas.

Nos capítulos 4 e 5, será produzido um detalhamento dos conceitos em torno do significante plástico (capítulo 4) e das unidades significativas em torno dos planos e suas técnicas no cinema (capítulo 5). No decorrer desses capítulos, descrever-se-ão, mais pormenorizadamente, os formantes eidéticos, cromáticos e topológicos, os tipos de ritmo das unidades significantes “planos”, os tipos de planos do filme e as possibilidades de seus arranjos em torno de uma sintagmática específica, proposta por Metz, com respeito aos sintagmas cronológicos e acronológicos, narrativos e descritivos. Por meio deles, organizam-se os planos em segmentos, que são os recortes de sequências completas dos filmes, passíveis, portanto, de ser analisadas semiótica e ritmicamente.

O capítulo 6 trará a análise semiótica e rítmica propriamente dita dos quatro filmes do *corpus* (uma sintagmática e um paradigmática, capaz de analisar sequências fílmicas completas), relacionando esses resultados de análise a um filme de outro período e estética, com o fito de mostrar as possibilidades de estudar o ritmo e, enfim, de analisar se as semelhanças e diferenças observadas dão conta de classificar e diferenciar os filmes hollywoodianos entre si e, sobretudo, filmes de períodos e estilos diferentes.

1. SEMIÓTICA: O DISCURSIVO, O PLÁSTICO E O RÍTMICO

1.1 Semiótica discursiva: o percurso gerativo de sentido

Discutir-se-ão os princípios semióticos em torno do percurso gerativo (plano de conteúdo), para, em seguida, mostrar as possibilidades da observação de categorias plásticas e de ritmos no plano de expressão. Fecha-se o capítulo exemplificando as possibilidades de significação orientada para a exteroceptividade, no âmbito dos temas presentes nos filmes hollywoodianos de grande repercussão.

Dos principais contribuidores do mestre lituano Greimas na divulgação da teoria semiótica da Escola de Paris, Courtés (2005, p. 9-10) ensina que, quando se examina um objeto semiótico, é preciso identificar um encadeamento significativo produtor de uma totalidade. Para isso, leva-se em conta, na medida do possível, não somente o significado a ele vinculado (plano de conteúdo, na terminologia de Hjelmslev [1975]), mas também o significante, correspondente, assim, ao plano de expressão.

No interior dessa totalidade, há dois pontos de vista que podem ser adotados na percepção do objeto semiótico: a partir do exterior e do interior (COURTÉS, 2005, p. 11-12).

a) A partir do **exterior**:

- ou como entidade que diz respeito a possibilidades situadas no paradigma da constituição do signo, cujo ponto de vista explora as possibilidades de sentido; no exemplo, abaixo, as oposições resultantes das diferenças entre os traços produzem sentidos no plano de conteúdo (apatia, alegria e tristeza) que se relacionam (são homologados⁷) ao plano de expressão (horizontalidade, inclinação/verticalidade).



Esquema 1: Formante visual e homologação dos planos. Adaptado de Courtés (2005, p. 10).

⁷ Do francês “*homologation*”, o termo homologação refere-se à relação entre categorias de planos distintos da linguagem, no caso, as categorias de expressão com as de conteúdo. A exemplo do sistema gestual, campo da proxêmica, podem ser homologadas as categorias do conteúdo “afirmação” (gesto do sim) e “negação” (gesto do não) às categorias da expressão “verticalidade / horizontalidade” (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 204).

- ou como entidade em sua relação sintagmática com outras entidades comparáveis, situação que pode ser relacionada ao que a gramática produz no interior dos níveis de análise morfológico (estudo dos radicais e formação de palavras) e sintático (análise das relações entre as palavras).

b) A partir do **interior**:

- por meio de um jogo sintático-semântico de componentes de classificação interna do texto, que são hierarquicamente organizados; no caso dos desenhos do esquema 1, o jogo de traços retos e inclinados possui uma distribuição horizontal e diagonal, sendo organizado por meio de categorias semânticas, no interior das unidades discretas mencionadas; tais categorias relacionam-se ao sentido da parte superior do corpo humano (“extremidade”), por meio do signo visual “semblante”.

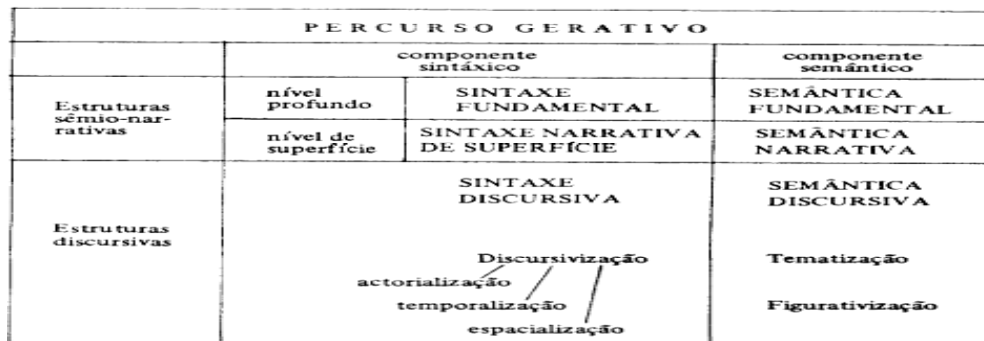
Ao adotar esses pontos de vista, pode-se conceber uma perspectiva mais científica e formal do objeto semiótico pretendido para estudo, desde que se leve em conta pelo menos uma das dimensões apresentadas como relevantes para a sua percepção. A perspectiva adotada, que parte das formas de conteúdo e de expressão, constitutivas dos objetos de sentido, abre caminhos para o exame semiótico a partir dos componentes indicados pela teoria semiótica de inspiração greimasiana (o percurso gerativo de sentido, em Greimas e Courtés, 1979), seus desenvolvimentos em torno de uma semiótica plástica (FLOCH, 1985, 1990) e aproximações com uma descrição das unidades significantes em torno do ritmo (HÉBERT, 2011).

Eles dizem respeito a três níveis de análise, hierarquicamente dispostos, que serão expostas a seguir. Segundo Greimas e Courtés (1979, p. 397-401), eles compõem o percurso gerativo de sentido e congregam os seguintes componentes sintáticos e semânticos:

- uma gramática fundamental (oposições fundamentais caracterizadas pela foria: disforia / euforia);

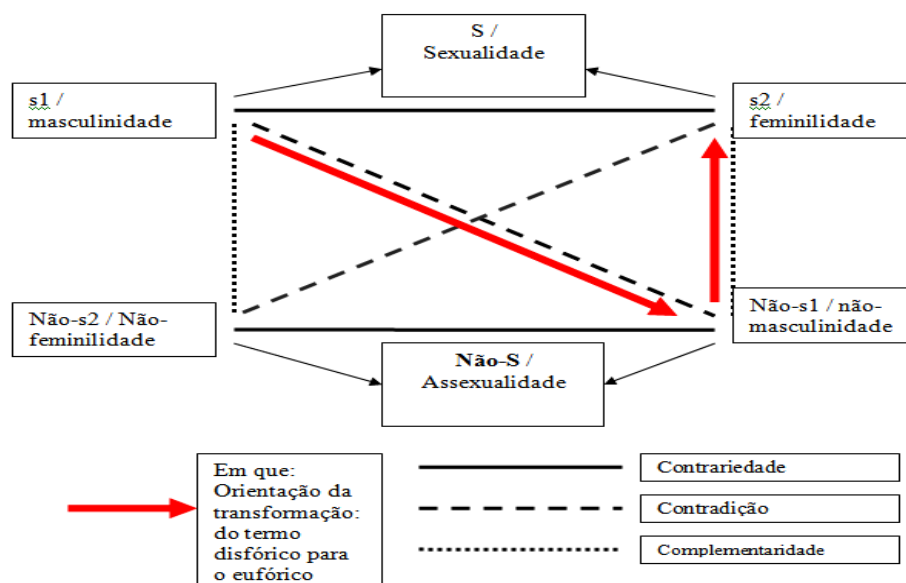
- uma gramática narrativa (enunciados de ser e fazer, programas narrativos, as fases da narrativa, as modalidades do querer, dever, saber e fazer, a construção dos actantes sujeito e objeto e o valor a este vinculado, o papel actancial e temático, os actantes funcionais destinador-manipulador, destinatário-sujeito e destinador-julgador);

- uma gramática discursiva (projeções da enunciação no enunciado, debreagem, actoriazalição, temporalização, espacialização, tematização e figurativização, o papel temático e figurativo).



Esquema 2: Esquema do percurso gerativo (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 209).

Visto que a semiótica contempla uma gramática para cada componente do percurso gerativo de sentido, começa-se pela explicação da gramática do nível fundamental. Ela subdivide-se em uma sintaxe e em uma semântica fundamentais. Naquela, observam-se oposições fundamentais representadas por meio de semas, unidades de sentido abstratas, indicadas por “S” (masculinidade / feminilidade, natureza / cultura, vida / morte, ignorância / conhecimento, liberdade / opressão, etc.), cuja passagem não é abrupta, pois se deve negar o primeiro termo, a fim de se obter o segundo (por exemplo: natureza / não natureza / cultura, feminilidade / não feminilidade / masculinidade, etc.).



Esquema 3: Quadrado semiótico (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 364-368), adaptado do exemplo de Cortina e Marchezan (2004, p. 403).

No nível semântico, essas unidades são organizadas em torno de axiologias, orientadas pelas categorias disforia e euforia, a depender da busca do sujeito do fazer. Assim, um livro como *Os sofrimentos do jovem Werther*, de Goethe, diferentemente da maioria das narrativas, caracteriza a morte como eufórica, pois a busca do sujeito Werther vincula-se ao suicídio. Por outro lado, filmes como *Tubarão* (filme de Spielberg, dos anos 70), adaptado do romance homônimo de Peter Benchley, colocam um antissujeito na qualidade de inimigo a ser combatido e, desse modo, estabelecem a vida ou a liberdade como unidades de sentido eufóricas. O espaço distante e quase inabitado do mar é o lugar a ser evitado, pois há outro sujeito, cujo fazer liga-se a valores disfóricos, semantizados pela morte: o tubarão branco.

O nível narrativo também possui uma sintaxe e uma semântica, sendo o nível que indica as transformações, orientadas por um fazer antropomórfico, consecutivas às articulações de sentido mais abstratas do nível fundamental. A sintaxe narrativa organiza os programas narrativos em termos de actantes posicionais (sujeito e objeto), assim como a ordem dos estados (enunciados narrativos) e de transformações (programas narrativos) entre esses actantes (definidos pela conjunção ou pela disjunção com determinado objeto-valor).

Barros (2002, p. 28) afirma haver duas concepções de nível narrativo, dentro das quais observam-se as relações posicionais dos actantes. Uma que prega as transformações de estados e de situações, operada pelo fazer de um sujeito (o actante-sujeito), que age no mundo em busca de valores investidos nos objetos (actante-objeto). Nesse caso, representa o homem agindo sobre as coisas. Na outra concepção, há uma sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contrato entre um destinador e um destinatário (actantes funcionais), ou seja, a comunicação e os conflitos entre sujeitos e a circulação de objetos-valor. A esse respeito, o homem age sobre o homem. A narratividade compõe, desse modo, um quadro orientado de sucessão de estados e de transformações, com vistas a produzir sentido, bem como o de estabelecer uma série de relações transitivas entre sujeitos e objetos de valor, construindo o fundamento da busca do sujeito.

Fiorin (2007, p. 26-27) esclarece as noções em torno do sujeito, que é um actante posicional, cuja natureza depende da função em que se inscreve no âmbito dos objetos-valor com os quais se relaciona. Quanto a esses objetos, eles podem ser descritivos e modais. São descritivos nas situações em que os sujeitos de estado estão conjuntos de valores, como (luxo, poder, riqueza). São modais, quando os sujeitos do fazer desempenham ações, como o percurso do herói, por exemplo, que age segundo um quadro estabelecido de valores.

De acordo com a predicação que recebem, os objetos modais podem reger outros predicados, e isso diz respeito às modalidades do querer, do dever, do poder e do saber. Tendo em vista que elas incidem tanto sobre o fazer quanto sobre o ser, os sujeitos são impulsionados à ação por meio dessas modalidades:

Temos, por exemplo, um querer fazer e um querer ser. As modalidades do fazer são objetos modais que determinam a competência modal do sujeito do fazer (assim, a semiótica pode estabelecer perfis bastante precisos dos sujeitos da ação: haveria, por exemplo, os sujeitos rebeldes, que querem fazer, mas devem não fazer; os sujeitos veleidosos, que querem fazer, mas não podem e assim por diante; como a modalidade do fazer caracteriza o sujeito da ação, a semiótica passa a analisar também o modo de existência desses sujeitos: virtuais, os que querem ou devem fazer; atualizados, os que sabem e podem fazer; realizados, os que fazem: há personagens sonhadoras, mas incapazes de passar à ação; há personagens realizadoras etc.), enquanto as modalidades do ser são objetos modais que estabelecem a existência modal do sujeito de estado (assim, há sujeitos desejosos, ignorantes, necessitados) (FIORIN, 2007, p. 26-27).

De acordo com a funcionalidade dos actantes, são denominados destinador-manipulador, destinatário-sujeito e destinador-julgador. A partir das modalidades ligadas a esses sujeitos funcionais, o componente semântico da narrativa descreve as fases da narrativa (manipulação, competência, performance e sanção), que representam o percurso do sujeito, responsável por concretizar o seu programa narrativo de base, ou seja, sua busca final. Nesse âmbito, a semiótica analisa o modo de existência dos sujeitos, actantes funcionais. São virtuais os sujeitos que querem ou devem fazer. São atualizados os que sabem e podem fazer. Por fim, são realizados os sujeitos capazes da performance, ou seja, do fazer em si.

A fim de exemplificar isso, voltamos ao exemplo do filme *Tubarão*. Para que os sujeitos da cidade, ainda disjuntos de sua liberdade, derrotem o animal, precisam ser manipulados (pela opinião pública ou por suas convicções) a querer e dever – são ainda virtuais – liquidar a ameaça. Imbuídos da competência necessária por meio dos programas narrativos de uso (obtenção de conhecimento geográfico e biológico, barcos, arpão, tripulação, etc. – agora atualizados pelo saber e pelo poder), realizam a performance de enfrentar o inimigo – em que se nega a opressão. A fase narrativa da sanção corresponde, por fim, ao reconhecimento do ato realizado na performance, em que o destinador (sociedade) julga o fazer do tubarão como negativo. Depois de abatido o inimigo, ocorre, em termos de nível fundamental, a conjunção com a liberdade.

A gramática discursiva, por sua vez, articula uma sintaxe e uma semântica discursivas. O componente da sintaxe narrativa caracteriza-se pelas projeções que (graças à enunciação) articulam categorias de tempo (agora / então), espaço (aqui / lá) e pessoa (eu / ele) por meio do recurso da *debreagem*.

Ao instaurar a discussão sobre a intersubjetividade na língua, Benveniste (1989, p. 82) esclarece que enunciação é a instância de mediação entre língua e fala (entre texto e discurso), por meio de um conjunto de categorias que agrupam elementos de uma dada realidade. Ao transformar a língua em discurso, coloca-se a língua em funcionamento por meio de um ato individual de utilização; seu produto é o dito, o enunciado. Em suma, enunciação é a instância pressuposta pela existência do enunciado (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 145-146), ato que assegura a colocação em discurso a partir das virtualidades da língua.

Complementa Fiorin (2007, p. 75) que o veio discursivo da semiótica greimasiana introduz a problemática da enunciação enquanto discursivização da língua. Por meio desse recurso semiótico, explica a passagem das estruturas profundas às superficiais, mais concretas. Isso integra, pois, enunciação e enunciado em torno de uma teoria geral da significação. A fim de concretizar a aplicação da enunciação, a semiótica do discurso possui o termo *debreagem*. Ele explica as maneiras pelas quais as conversões das instâncias de tempo, espaço e pessoa em discurso.

O ato de linguagem aparece, assim, por um lado, como uma fenda criadora do sujeito, do lugar e do tempo da enunciação, e por outro, da representação [das instâncias] actancial, espacial e temporal do enunciado. De um outro ponto de vista, que faria prevalecer a natureza sistemática e social da linguagem, dir-se-á igualmente que a enunciação, enquanto mecanismo de mediação entre a língua e o discurso, explora as categorias paradigmáticas da pessoa, do espaço e do tempo, com vista à constituição do discurso explícito (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 95).

No domínio da semiótica sincrética do cinema, a *debreagem* manifesta-se por meio da projeção de traços análogos ao mundo natural, demandando que o sujeito receptor do filme obtenha as instâncias de sujeito, tempo e espaço, representadas em fotogramas. Graças à recorrências das unidades de sentido em torno da isotopia, presente na semântica discursiva – a recorrência de unidades de sentido mais abstratas (temáticas) e mais concretas (figurativas) – a manifestação do discurso é possível. Nesse sentido, os tempos, espaços e pessoas ganham um revestimento temático e figurativo, responsável por transformar essas instâncias em categorias do discurso.

O actante que desempenha o papel de aniquilar o tubarão, por exemplo, recebe o investimento temático-figurativo do pesquisador, assim como todos os actantes-sujeitos dessa história o recebem, a depender do seu papel temático (os turistas, o prefeito, os pescadores, etc.), transformação que os converte em atores do discurso. Acontece o mesmo com as coordenadas de tempos (claro / escuro, noite / dia, etc.) e espaços (longe/ perto, aberto / fechado, etc.) projetadas nesse discurso e figurativizadas por meio de adjetivos, substantivos ou ações verbais (praia, sol, imensidão do mar, cidade litorânea, barcos navegando, etc.).

Do nível narrativo ao discursivo, importa compreender como a passagem de estruturas narrativas organiza o filme em torno de unidades de expressão visual, responsáveis por produzir em forma de imagem as instâncias que congregam os efeitos de sentido de realidade no filme. A esse respeito, Junqueira (2002, p. 87) esclarece que graças ao artifício da aparente referencialização, as imagens cinematográficas podem gerar o efeito de sentido de realidade.

Isso é possível, na medida em que a fotografia, manifestada pelo ponto de vista do plano⁸, cria a ilusão de movimento, por meio da serialidade de imagens (CARMONA, 2011). Portanto, além de representar a realidade de forma analógica (recursos da fotografia), auxiliado também por recursos verbais, o cinema representa seus conteúdos próprios através de significações criadas pela ilusão de realidade – uma espécie de “iconização do fluxo temporal” (CARMONA, 2010, p. 33). Em virtude de projetar imagens uma a uma, isso produz efeitos de movimento, ou seja, uma “impressão de realidade” (METZ, 1972, p. 15-28).

Carmona indica que essa impressão supõe uma apreensão, ao mesmo tempo, imediata e icônica das coisas ou pessoas que o filme representa (CARMONA, 2010, p. 30). Isso ocorre, obviamente, por conta do efeito de bidimensionalidade do significante visual (CARMONA, 2010, p. 118), por isso, a sua forma de leitura está condiciona à captação e à disposição de instâncias de tempo, espaço e pessoa (predominantemente, de forma simultânea), sem a necessidade de conhecer um código articulado (como o linguístico), pois basta olhar as

⁸ Metz (1972, p. 106-107) refere-se ao plano (de filmagem) como a unidade significativa do filme, pois ele não se deixa reduzir em unidades menores (sua discretização), como é o caso do fotograma (impossível de ser pensado por meio de unidades mínimas estritamente linguísticas, como se vê na relação, por exemplo, dos traços do fonema, diferenciando /p/ de /b/ por meio da presença/ausência do traço sonoridade. Mesmo assim, a organização da expressão audiovisual pode ser estudada por meio da observação da forma e da recorrência de categorias plásticas (como unidades menores do significante visual) e seu vínculo com o conteúdo (o significado), a partir das maneiras pelas quais se atualizam os planos (enquadramentos, ângulos, movimento de câmera): “A análise de um plano consiste em passar de um conjunto não-discreto a conjuntos não-discretos menores: pode-se *decompor* um plano, [mas] não se pode *reduzi-lo*” (METZ, 1972, p. 138 – grifos do autor). Existe uma hierarquia, a respeito da qual a **concatenação de planos** forma as **cenas**, que formam, por sua vez, as **sequências**, sendo o **plano a menor unidade narrativa** de um roteiro (RODRIGUES, 2002, p. 26). Pelo motivo de englobar uma unidade narrativa maior, é comum observar nos artigos sobre o exame das linguagens audiovisuais o recorte analítico feito por meio de **planos-sequência** (um plano em continuidade, equivalente a uma cena). Nesta tese, será demonstrado que uma organização de planos, na medida em que são divisados pelo corte, também podem ser analisados, por questões estruturais, em sua cadeia sintagmática.

imagens e reconhecê-las. Sendo assim, vinculadas a elementos de uma determinada realidade imediata, as imagens, projetadas no filme por meio da debreagem, são discursivizadas e compreendidas por meio de temas e figuras, em sua relação com os elementos do mundo natural.

A fim de mostrar como a narratividade é convertida em discurso e como os efeitos de realidade da imagem organizam-se, em direção à textualização e à plasticidade do filme, serão observadas as características da adaptação de um trecho de um romance para um famoso seriado de tevê. Veja-se a descrição do personagem Stefan, do romance de L. J. Smith (1991), *The Vampire diaries – The awakening*, primeiro tomo da história que deu origem a uma das séries de vampiro mais vistas na atualidade pelo público juvenil, *The Vampire diaries* (2009):

“Are you having a good time?” Elena asked. “I am now”. Stefan didn't say it, but Elena knew it was what he was thinking. She could see it in the way he stared at her. She had never been so sure of her power. Except that actually he didn't look as if he were having a good time; he looked stricken, in pain, as if he couldn't take one more minute of this. The band was starting up, a slow dance. He was still staring at her, drinking her in. Those green eyes darkening, going black with desire. She had the sudden feeling that he might jerk her to him and kiss her hard, without ever saying a word. “Would you like to dance?” she said softly. I'm playing with fire, with something I don't understand, she thought suddenly. And in that instant she realized that she was frightened. Her heart began to pound violently. It was as if those green eyes spoke to some part of her that was buried deep beneath the surface – and that part was screaming “danger” at her. Some instinct older than civilization was telling her to run, to flee. She didn't move.” (SMITH, 1991, p. 3).⁹

O texto verbal tem como foco a figurativização do verde escuro dos olhos do vampiro, cuja beleza desperta o tema do desejo ou uma espécie de curiosidade mórbida de Elena por Stefan. Há, sobretudo, uma reiteração do ser que observa os olhos tão verdes quanto escuros de Stefan, assim como verbos e adjetivos ligados ao olhar e outros predicados vinculados ao desejo quase reprimido de Elena pelo ser misterioso que para ela se apresenta.

⁹ Você está se divertindo? – perguntou Elena. “Agora, sim”. Stefan não disse isso, mas Elena sabia que era o que ele pensava. Ela podia ver na maneira como ele a olhava. Ela nunca tinha estado tão segura de seu poder. Exceto que ele, na verdade, não parecia estar se divertindo; ele parecia aflito, com dor, como se não pudesse ficar por nem mais um minuto. A banda tocava uma música lenta. Ele ainda estava olhando, fascinado com ela. Aqueles olhos verdes, escurecendo de desejo. Ela teve a súbita sensação de que ele a agarraria e a beijaria brutaemente, sem nunca ter nada dito. “Gostaria de dançar?” – disse ela suavemente. “Estou brincando com fogo, com algo que não entendo” – pensou rápido. E nesse instante ela percebeu que estava receosa. Seu coração começou a bater violentamente. Era como se aqueles olhos verdes falassem com alguma parte dela enterrada lá no fundo, sob a superfície – e aquela parte estava gritando “perigo” para ela. Algum instinto mais velho que a civilização estava dizendo para correr, fugir. Ela não se moveu (tradução nossa).

Há também um espaço do “aqui” (espaço disfórico do cemitério) que se contrapõe ao espaço do “lá”, relacionado à banda que toca música lenta (um espaço alhures eufórico). Os efeitos de sentido do texto verbal são apreendidos, assim, a partir do estado passional do Elena, que se acha em contradição com seus desejos reprimidos.

Por sua vez, a sequência visual da versão televisiva da série possui características diferentes da semiótica verbal. Vejam-se os planos da primeira sequência da série televisiva, cuja quantidade de 15 imagens deverá ser lida da esquerda para a direita, de cima para baixo, como se faz em textos de imagens sequenciais, como nas HQs (e da mesma forma com todas as sequências fílmicas que aparecerem em diante):



Sequência 1: Encontro de Stefan e Elena, em *The Vampire Diaries* (2009).

Cada instância de debreagem é captada no texto escrito de forma a obedecer a linearidade do significante, cujo elemento descrito foi basicamente os olhos de Stefan, portanto, uma debreagem actancial. Quanto à série de tevê, cujas instâncias de tempo, espaço e pessoa, manifestadas na imagem, não obedecem a um critério de linearidade, é possível haver efeito de simultaneidade de captação das instâncias espaço-temporais na representação visual.

No terceiro plano da esquerda para direita, por exemplo, observa-se uma condensação temático-figurativa a qual o texto escrito não permite depreender. Durante os poucos segundos do enquadramento desse plano 3, é possível notar uma lápide com uma cruz, à direita; ao meio, uma estátua angelical, em cuja esquerda está a figura empalidecida pela névoa do vampiro; ao fundo, vêem-se árvores e um gramado que lembram um cemitério. Ainda há nessa imagem um tipo de conotação¹⁰ relativa ao campo da religião (contrapondo a vida à morte ou o humano ao sobrenatural), cuja complexidade está em desvendar, no decorrer do discurso da série de tevê, que implicação essas representações metafóricas constroem na vida do vampiro e da garota humana.

A representação das emoções também difere. Na série de tevê há pouco diálogo nessa primeira apresentação. Os gestos e a forma como reagem ao cenário dão indicações dos temas envoltos pela figurativização de um lugar lúgubre, com corvo, lápides, sustos, árvores secas, troca de olhares, objetos de família, sangue do machucado, um olhar macabro e um sumiço do vampiro sem dizer “tchau”. Para cada uma dessas descrições analógicas, possibilitadas pela constante debreagem actancial, temporal e espacial, caberiam assim descrições linguísticas diferentes, em que se criariam também efeitos diversos. O trecho do romance vale-se de pouco mais de quinze linhas para descrever, do ponto de vista de Elena, o desejo e o mistério provocados por Stefan – foca na debreagem actancial, portanto, uma vez que o texto verbal descreve o componente actancial por meio de figurativização própria. Por sua vez, a série de tevê os consegue condensar em pontos específicos dos enquadramentos, como o exemplo do terceiro quadro e toda a sua aura metafórica contida em somente um plano.

Esse primeiro exemplo de análise indica que os filmes serão analisados em forma de segmentos, por meio de uma sequência de planos, relacionando a sua expressividade visual aos elementos narrativos e discursivos do conteúdo.

¹⁰ Klinkenberg (1996, p. 248-249) define a conotação ou o signo conotado, de forma a aproximar seus efeitos ao sistema simbólico, mais especificamente: “*Avec la connotation, on entre dans un système symbolique: la relation entre le signifiant et le signifié du signe de connotation est celle qui définit le symbole*”.

1.2 A semiótica plástica

No âmbito do que foi tratado na sequência de *The vampire diaries* a respeito da visualidade, a semiótica discursiva obteve desdobramentos teóricos por meio do trabalho de Floch (FLOCH, 1985; 1990; 1995), no quadro de uma semiótica plástica, bem como os efeitos de sentido visuais observáveis em torno da noção de semissimbolismo. O termo semiótica plástica não designa apenas uma relação de significantes considerada anteriormente à sua descrição. Não deve ser assimilada também ao discurso pictural ou visual apenas, ou seja, a uma técnica de produção ou a um canal sensorial.

A especificidade do discurso plástico provém, sim, de uma forma própria, realizável por meio de um jogo de linhas e cores, com volumes e luminosidade, sobre corpos em um espaço definido. Se todos os discursos plásticos têm por matéria primeira o mundo das qualidades visuais, todos os encadeamentos significantes visuais devem remeter, pois, a uma semiótica plástica (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 169).

O conceito de linguagem semissimbólica, adotado largamente pela semiótica plástica, foi desenvolvido por Greimas e Courtés (1986), a fim de desenvolver questões semióticas com base na linguística hjelmsleviana, relacionada às linguagens monoplanas ou sistemas de símbolos. A diferença está no fato de que, diferentemente dos sistemas puramente simbólicos (as linguagens formais, por exemplo), os sistemas semissimbólicos são sistemas significantes caracterizados não pela conformidade entre os planos da expressão e do conteúdo, mas pela correlação entre categorias no interior desses dois planos¹¹. O exemplo inicial dado por Greimas provém das linguagens gestuais. No âmbito da cultura, a oposição entre “sim” e “não” corresponderia à oposição “verticalidade / horizontalidade”, sendo, portanto, uma correlação entre categorias semânticas (de conteúdo: afirmação e negação) e categorias plásticas (de expressão visual e gestual) (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 203-204).

¹¹ É necessário lembrar que “plano”, para a semiótica, difere da definição de “plano”, no cinema. Naquele, observa-se a relação entre planos de linguagem, um relativo ao conteúdo – tratado por meio de um percurso gerativo de sentido, de nível fundamental, narrativo e discursivo – e outro, à expressão, manifestado pela textualização dos significantes. Diferente de Saussure, Hjelmslev (1975) dirá que além da forma, o conteúdo e a expressão também possuem uma substância. No cinema, o “plano” trata da forma como se organizam e se nomeiam os diferentes enquadramentos, suas unidades de expressão, seja um plano em close, panorâmico, geral ou a projeção de cima, de baixo, etc.; é fato, portanto, que o diferente uso da objetiva da câmera gera efeitos de sentido que serão discutidos no exame dos filmes, segundo apontamentos de Metz (1972) acerca das unidades mínimas no cinema.

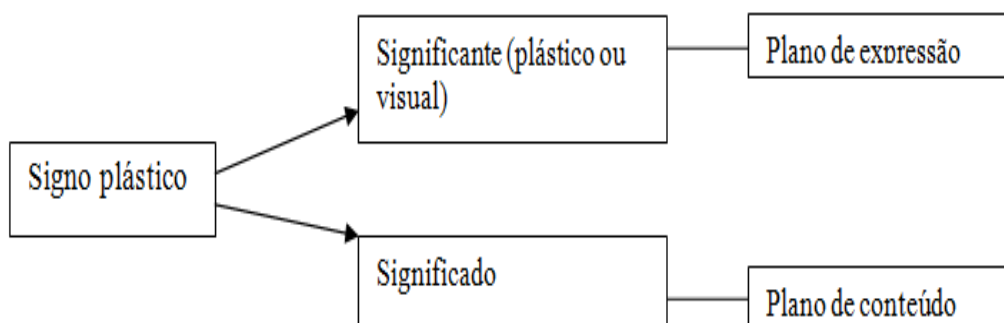
As unidades visuais pertinentes, ou seja, os “significantes plásticos” – definição apresentada por Greimas (2004, p. 92) – manifestam-se e produzem sentido por meio da homologação de categorias plásticas com categorias semânticas do conteúdo, produtoras, assim, dos efeitos de sentido característicos e que podem ser observados também no sincretismo cinematográfico. Por categorias plásticas, designa-se o encadeamento de categorias da expressão próprias dos discursos plásticos. Esse fato autoriza propor uma classificação formal e que repousa sobre a análise das funções que remetem aos processos de geração dos textos plásticos. A distinção fundamental ocorre, portanto, entre categorias constitucionais (constituintes: cromáticas; e constituídas: eidéticas) – e categorias não constitucionais (topológicas) (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 168).

Por razões teóricas, ao traçar um paralelo com os sistemas de signos e suas possíveis correlações, Greimas (2004) contribui com a teorização em torno do signo visual. Para Hjelmslev (1975, p. 49), não somente a linguagem verbal manifesta-se por meio de um sistema de signos, mas qualquer linguagem o pode, uma vez que “um ‘signo’ funciona, designa, significa [...] um signo é portador de uma significação”. Mas é preciso ir além da funcionalidade e levar em conta as correlações dos sistemas de signos, pois “considerados isoladamente, signo algum tem sentido” (ibid., p. 50).

A partir dessas noções, alarga-se o campo da semiótica em direção ao exame do que se denomina significante plástico. A sua organização visual, na medida em que provém das artes imitativas (sobretudo da fotografia), é textualizada segundo a manifestação de categorias de formantes determinados (eidéticos, cromáticos e topológicos). Greima (2004, p. 88) elucida que o reconhecimento dessas categorias, que constituem o nível de análise da forma do significante, não esgota sua articulação, haja vista que são apenas as bases taxionômicas capazes de tornar operatória a análise desse plano da linguagem. Segundo os conselhos do mestre lituano, por afinidade teórica, esses conceitos são aprimorados em torno de uma semiótica plástica e aplicados largamente no exame de textos plásticos (fotografias, quadros, pinturas e na publicidade) por Floch (1985; 1990).

Greimas reitera, desse modo, a importância da unidade “significante plástico” (intercambiável aqui pelo termo “significante visual”), ao referenciar seus princípios de organização: “O problema não é, portanto, o de proclamar que o significante plástico [...] ‘significa’, mas é procurar compreender como ele significa e o que significa” (GREIMAS, 2004, p. 92). Ao refletir sobre a validade do significante plástico para o estudo da imagem, pode-se propor, aqui, uma relação direta com o signo plástico, enquanto portador de um significante plástico (uma expressão) e de um significado (um conteúdo) a ele vinculado.

Visualmente, essa relação pode ser assim descrita:



Esquema 4: Noções em torno do signo plástico.

Fonte: Baseado em Saussure (2006), Greimas (2004) e Hjelmslev (1975).

Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003).

Assim, da mesma forma que existem categorias do conteúdo na semiótica discursiva (que concebem coerência semântica ao discurso), a semiótica plástica também explica a construção do sentido por meio de categorias, mas no âmbito da forma da expressão, responsável, por sua vez, por categorizar e construir a coerência plástica (PIETROFORTE, 2004, p. 97). Como o cinema tece a sua história ficcional por meio de uma representação visual das coordenadas de espaço, tempo e pessoa, é possível aplicar as categorias da semiótica plástica ao estudo da visualidade cinematográfica.

1.3 Uma semiótica do ritmo ou um estudo rítmico do significante

No que diz respeito às características do ritmo, Hébert (2011), em *Petite sémiotique du rythme*, desenvolve um trabalho em torno do encadeamento de unidades significantes (segundo o modelo saussuriano), no âmbito das diferentes manifestações semióticas. Para ele, as diversas semióticas contêm significantes que podem ser submetidos a processos de segmentação e de seriação, a partir dos quais se torna possível observar ritmos característicos.

Metz já apontara uma preocupação, ainda pouco explorada, com respeito às possibilidades sintagmáticas do filme e às formas de encadeamento alternado, em que se notam a figurativização de momentos mais calmos a cenas estáticas:

Quando se passa de uma sequência de “ação” particularmente movimentada (fuzilamente, briga, etc.) a uma cena de conversa estática (diálogo amoroso por etapa, na calada da noite), como é frequente nos filmes de aventuras, a distância do *calmo* ao *agitado* é ao mesmo tempo princípio sintagmático (é uma forma de “transição” entre outras, a transição por contraste) e princípio paradigmático, na medida em que o próprio filme estabelece, entre o calmo e o agitado, uma linha divisória [...] que bem poderia ter seguido outros caminhos (METZ, 1971, p. 209 – grifos do autor).

Os resultados do trabalho de Hébert podem ser aplicados também aos significantes plásticos do cinema, por meio do que se pode considerar, na esteira de Metz (1972) (que também fora influenciado pela teoria saussuriana), as unidades mínimas significantes do cinema: os planos. Na medida em que os planos nos cinema são unidades visuais de significação (manifestadas pelo plano de expressão, por meio de significantes plásticos), elas também contam uma história, ou seja, possuem narratividade e figuratividade (manifestadas pelo plano de conteúdo, por meio de categorias semânticas do discurso). Assim, as diversas narrativas também podem conter ritmos diferentes, a depender da intensidade das transformações narrativas (enunciados narrativos, programas narrativos de base e de uso).

Em torno das questões narrativas, Pietroforte (2004), em *Semiótica visual: os percursos do olhar*, afirma que podem ser observados ritmos no plano de conteúdo. Menciona autor que um romance, como *Minas de prata*, de José de Alencar, contém uma história agitada, na medida em que são pontuados muitos programas narrativos em função do programa de base (PIETROFORTE, 2004, p. 110-111), ou seja, há uma predominância, no todo dessa obra, de estados e transformações narrativas no seu enredo. Em outra direção, observa que *Angústia*, de Graciliano Ramos, é um romance mais lento, pois insiste em mostrar o estado patêmico do personagem. Portanto, concentra-se em poucas ações e na impossibilidade de conjunção com o objeto de valor (ibid., p. 111).

No que se refere ao domínio da expressão visual e de sua capacidade de combinar imagens no cinema, o encadeamento de planos no filme (estes equivalentes ao fotograma, mas orientados pelas técnicas de corte e dos enquadramentos) compõe sequências de imagens que funcionam de modo semelhante aos sintagmas nas línguas (o equivalente às cenas); por sua vez, um encadeamento de sintagmas forma, desse modo, os segmentos fílmicos em termos de sequências completas (METZ, 1972). Assim, a unidade de sentido do filme será tratada conforme a seguinte organização: por meio de unidades “planos”, que formam cenas, que formam segmentos e que compõem, assim, as sequências completas – geralmente portadoras de unidades narrativas mais complexas.

Ao relacionar o conteúdo e expressão fílmicos, nota-se que os processos de narratividade podem estar presentes desde a manifestação de um fotograma até em um conjunto de planos, que, encadeados, formam os segmentos. Enquanto um dos componentes do plano de conteúdo, a narratividade orienta, por meio de estados e transformações, os sentidos depreendidos na forma de expressão do filme. Dessa forma, à medida que um determinado segmento apresentar processos narrativos, será importante observar gradientes de ritmo, nos planos de conteúdo e de expressão, próprios à organização do filme.

Na medida em que o plano compõe uma das camadas de significação do filme, é necessário esclarecer também que ele não equivale, na língua, a uma sílaba ou a uma palavra, mas a uma espécie de frase ou um enunciado, pois em um plano existem informações figurativas, que contemplam algo que é mostrado, no âmbito de instâncias determinadas, do tipo: “Eis alguém que passa”, “Eis um uma sala de escritório”, etc. Por sua vez, a linguagem escrita textualiza as informações figurativas por meio de coordenadas actanciais e espaço-temporais definidas e descritas linguisticamente. O cinema, em virtude de sua constituição analógica, já as congrega em sua manifestação visual (traz atualizadas, no processo de textualização visual, informações de tempo, espaço e pessoa), portanto, de forma não necessariamente linguística.

Na medida em que foram observados os significantes plásticos e sua narratividade inerente, pensa-se que os planos podem ser regidos por ritmos. Esse fenômeno diz respeito, segundo Hébert (2011), ao número de unidades significantes, que, nas diferentes semióticas, são capazes de ocupar cada posição (sucessiva ou simultaneamente) – e isso pode ser aplicado ao cinema. Segundo o autor, pode-se representar um padrão rítmico por meio de letras relativas a cada unidade de natureza diferente: A, por exemplo, seria um enquadramento em primeiro plano e B, o enquadramento seguinte, em close, cujo padrão sucessivo resulta (A+B). Se forem dois planos seguidos do mesmo tipo, como plano geral e depois um corte para outro plano geral, tem-se o padrão (A+A), por exemplo.

Como o cinema é feito de planos, que são cindidos e norteados pelos cortes de cena, é possível compreender cada plano como uma unidade significativa. Ela pode ser caracterizada por uma determinada descontinuidade (aspecto iterativo), enquanto um plano em sequência (sem cortes) é considerado em sua natureza contínua (em seu aspecto durativo). Apesar de gerar efeitos diferentes dos planos em corte, um plano-sequência (plano longo o suficiente para equivaler a uma cena) também pode ser mensurado no âmbito do ritmo, desde que sua relação seja estabelecida em termos de contraste ou oposição com outros planos que o antecedem ou o sucedem na cadeia fílmica global.

A respeito da noção de continuidade e descontinuidade, a organização dos planos pode sofrer efeitos determinados pelo arranjo dos seus significantes, em torno dos efeitos de sua organização sintagmática (o encadeamento de unidades significantes consecutivas, portanto, atualizadas) e paradigmática (as possibilidades de unidades significantes em um ou mais pontos da cadeia sintagmática, de característica virtual).

Nesse último caso, a contribuição do trabalho de Jakobson (1995) sobre a função poética será fundamental, tendo em vista que poderá ser observado também na linguagem manifestada de forma sincrética, como o cinema o é. Klinkenberg (1996, p. 58) concorda com esse fato, quando afirma que os exemplos de aplicação da função poética na linguagem verbal podem também ser observados em outras semióticas. Metz, ao mesmo tempo em que exalta o trabalho de Jakobson, afirma que este não mostrou interesse pelo estudo e aplicação da função poética para além do código linguístico:

A ideia de uma estrita afinidade entre a sintagmática e paradigmática textuais pode ser lida na famosa análise que Roman Jakobson fez da linguagem poética (= projeção do paradigma sobre o eixo sintagmático). Se não apresenta a mesma forma que aqui, é porque o autor não se interessa por distinguir explicitamente os códigos dos sistemas textuais (METZ, 1971, p. 210).

Ao estabelecer o funcionamento das unidades significantes (os planos), pode-se dizer como um filme valoriza os efeitos plásticos (nos eixos de seleção e combinação) que o constituem, sejam sintagmáticos ou paradigmáticos. Esse último processo equivale a uma projeção do paradigma sobre o sintagma (justaposição ou coexistência de unidades significantes por meio de efeitos de sentido), ou seja, um modo de arranjo específico que pode ser aproximado aos efeitos da função poética de Jakobson:

Qual é o critério linguístico empírico da função poética? Em particular, qual é o característico indispensável, inerente a toda obra poética? Para responder a esta pergunta, devemos recordar os dois modos básicos de arranjo utilizados no comportamento verbal, seleção e combinação (JAKOBSON, 1995, p. 129).

Assim, Jakobson contribui com a teorização sobre os efeitos provenientes da relação entre os dois eixos do signo linguístico, ao discutir a função poética na linguagem. Esse fato coloca em evidência as potencialidades dos diferentes sistemas semióticos, enquanto maneiras de atualizar (no eixo sintagmático, das relações *in praesentia*) as formas virtuais do paradigma, em conjunção com suas possibilidades associativas, *in absentia*.

Nos casos em que houver efeitos de composição de imagens nos filmes, por exemplo, será observado que há possibilidades de descrever o efeito de atualização (coexistência) de dois ou mais planos (por meio de projeção paradigmática sobre um ou mais unidades sintagmáticas determinadas), a fim de homogeneizá-los em um mesmo ponto do sintagma.

Fechine (2009) confirma a importância de um tratamento analítico por meio das relações de sintagma e paradigma, no âmbito dos diferentes discursos visuais, em torno de uma forma única de sentido. Para a autora, não se trata de organizar unidades audiovisuais consideradas apenas do ponto de vista sintagmático (de consecução e contiguidade), mas da simultaneidade:

Se, orientados antes pelo princípio da sequencialidade, os discursos se articulam dando ênfase à ordem sintagmática (modalidade articulatório do *e...e*), pautados agora pela simultaneidade, os diferentes elementos podem se acumular na tela a partir de uma organização paradigmática (eixo do *ou...ou*), cujo sentido está justamente na articulação, ao mesmo tempo, de todos eles (dando origem à forma única, proposta por Floch) (FECHINE, 2009, p. 329).

1.4 Planos de conteúdo e de expressão e a exteroceptividade

Após as definições apresentadas – o objeto semiótico em torno de suas possibilidades de exame do significante plástico e de suas categorias e ritmos possíveis – retoma-se a problemática do cinema em sua relação com outras linguagens (suas formas e substâncias).

Hjelmslev (1991, p. 47-48) menciona a importância de compreender a linguística, na qualidade de um estudo científico, por meio de uma dupla distinção fundamental, em torno da qual gravitam, segundo ao autor, todas as discussões de método e de princípio:

Não se poderia, mesmo de maneira rudimentar, compreender a linguística hoje – nem mesmo de modo mais geral, a ciência do homem, de que ela faz parte – sem atribuir um considerável lugar à dupla distinção entre *forma* e *substância* e entre *conteúdo* (*significado*) e *expressão* (*significante*).

Enquanto objeto semiótico, o cinema é composto por várias linguagens (é, portanto, uma semiótica sincrética) e uma delas é a própria expressão visual. As outras formas de expressão (que podem estar presentes na estrutura dessa semiótica sincrética, a depender do filme e da maneira pela qual são articuladas suas linguagens) são aquelas ligadas ao significante sonoro.

Essa substância da expressão, no cinema, é assumida pelas formas semióticas determinadas e fundamentais, cuja articulação, presente em uma complexa justaposição de linguagens (PEÑUELA CAÑIZAL, 2008, p. 147), manifesta a significação da chamada trilha ou banda sonora (METZ, 1972, p. 206), por meio de quatro séries paralelas, no entorno do sincretismo próprio do cinema:

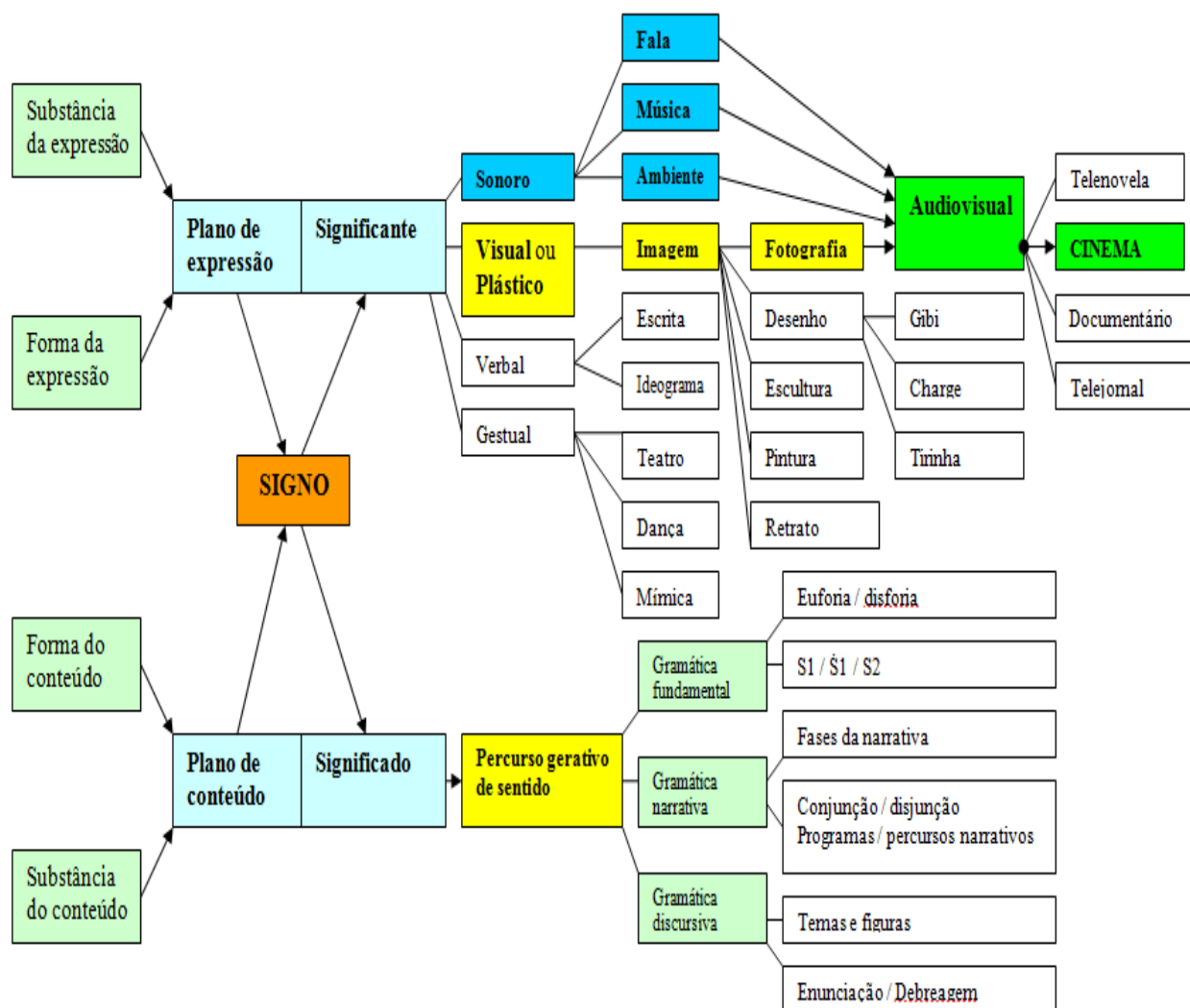
- a fala, presente nos diálogos de personagens ou na narração (linguagem verbal);
- o som ambiente (bater de portas, veículos passando, etc. – linguagem não verbal);
- e a trilha sonora: linguagem verbal (letra da canção); e/ou não verbal (melodia e ritmo musicais).

Christian Metz afirma existir no filme uma analogia visual e uma analogia auditiva, sendo o cinema uma extensão da fotografia e da fonografia, que são tecnologias modernas de duplicação mecânica (METZ, 1972, p. 130). Como o filme concretiza-se por meio do eixo das consecuições (nas correlações possíveis entre som e imagem), a sua reprodução total (a sua totalidade de sentido) corresponde à duração da projeção.

Depreende-se, pois, que, a relação das formas semióticas presentes nas séries descritas por Metz produz a complexidade do filme. A esse respeito, complementa Peñuela Cañizal (2008, p. 147), afirmando que a heterogeneidade característica do cinema é advinda de formas semióticas justapostas, ou seja, de “[...] uma aglutinação de elementos pertencentes a diversos códigos”.

Tendo em vista a compreensão das diferentes semióticas em jogo, será apresentado um esquema a seguir. Ele revela como o signo (direcionado aos processos de significação) é concebido nas diferentes manifestações de sentido, desde a articulação das formas e substâncias de conteúdo e de expressão, nos entornos do significante e do significado, até os tipos mais característicos de linguagens (sonora, visual, gestual, etc.). Essas combinações, que não se esgotam no esquema apresentado, são responsáveis por gerar os subtipos de sistemas semióticos sincréticos e não sincréticos conhecidos (teatro, dança, pintura, gibi, cinema, etc.), em que se dá atenção especial, aqui, ao modo pelo qual a linguagem audiovisual é concebida.

Desse modo, será possível observar que o significante sonoro (em azul) corresponde ao tipo de série linguística e o significante visual ou plástico corresponde à série visual (em amarelo).



Esquema 5: Manifestações de sentido articuladas pelas formas de conteúdo e de expressão.

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003).

É importante lembrar que o modelo esquemático apresentado não esgota as possibilidades de todos os sistemas semióticos possíveis, mas oferece um percurso orientado para o entendimento das hierarquias geradoras das diferentes manifestações de sentido (teatro, dança, pintura, gibi, documentário, telenovela, cinema, etc.).

Por meio do esquema, ilustram-se, sobretudo, quais linguagens estão envolvidas no sincretismo do audiovisual, que resulta no cinema e em outros sistemas semióticos presentes na cultura e observáveis em seu contexto. Ao direcionar o foco para o signo (seja ele linguístico, visual, gestual), observa-se que ele possui uma expressão e um conteúdo, que, juntos, manifestam uma linguagem, enfim, um sistema semiótico.

O termo sincretismo provém, assim, das correlações entre conteúdo e expressão, ou seja, conforme as suas formas e substâncias estão organizadas ao manifestar determinada linguagem: “Se conservamos a terminologia de Saussure, temos então de nos dar conta [...] de que a substância depende exclusivamente da forma e que não se pode, em sentido algum, atribuir-lhe uma existência independente” (Hjelmslev, 1975, p. 55). Desse ponto de vista, Hjelmslev concorda com Saussure, pois “[...] concebe o signo como um todo formado por uma expressão e um conteúdo” (HJELMSLEV, 1975, p. 53).

Peñuela Cañizal (2008), em linhas gerais, também indica meios para compreender a relação das linguagens presentes no sincretismo fílmico. A fim de explicar seu efeito de sentido mais autêntico, que reside na justaposição dessas linguagens (e não no significado isolado de cada uma), o exame da organização dos elementos da expressão visual (que dependem do conteúdo para produzir a significação) necessita de uma gramática dos textos visuais (PEÑUELA CAÑIZAL, 2008, p. 147-8).

Nessa direção, os trabalhos de Floch (1985, 1990, 1995) complementam os estudos da expressão em torno de categorias de formantes plásticos próprios da imagem. Suas obras apresentam um estudo semiótico de pinturas, fotografias e propagandas, no interior das quais pode ser observado o detalhamento dos formantes eidéticos, topológicos e cromáticos, enquanto categorias abstraídas e formalizadas no âmbito das diferentes semióticas visuais.

A partir desses trabalhos em torno do significante plástico, será importante frisar a maneira como se organizam os formantes da imagem, bem como as possibilidades de efeitos poéticos ou de plurissignificação (em suma, que vão além da imagem denotada, o que implica identificar diferentes arranjos de unidades significantes), como quer Balogh e Peñuela Cañizal. O fato da imagem e de seus formantes ser considerados como unidades significativas permite o estudo dos efeitos poéticos, que são gerados por meio da combinação de categorias da expressão com categorias semânticas do conteúdo. A partir disso, garante-se uma explicação formalizada e coesa tanto a respeito dos processos de coerência plástica quanto os de coerência semântica do objeto semiótico em exame (PIETROFORTE, 2004, p. 97).

A respeito da maneira pela qual são produzidos os efeitos poéticos, também é possível observá-los no filme, por meio da função poética (JAKOBSON, 1995). Ela também é chamada por Klinkenberg de função retórica. Em virtude de conter o foco na mensagem, a rima de um poema contém no enunciado uma lógica particular. Se na mensagem em prosa, a preocupação é pela escolha da palavra conforme o sentido, a poesia versificada, por sua vez, manifesta as palavras levando em conta características formais: duração e esquema rítmico das vogais, repetição de certos grupos de som, etc. (KLINKENBERG, 1996, p. 57-58).

Esses efeitos, que nasceram do estudo dos textos poéticos, são também examinados pela semiótica, quando Greimas e Courtés (1986, p. 204) aprofundam o conceito de linguagem semissimbólica. Dizem ser operatório, sobretudo no exame dos discursos plásticos e dos discursos poéticos. Assumida nessa direção, a função poética de Jakobson (1995) oferece meios de perceber como o significante (constituente do plano de expressão), por meio de seus próprios recursos, também significa, fato que permite concordar com Marchezan (2004, p. 150): “Há semissimbolismo quando o significante também significa”.

Ao adaptar as concepções linguísticas às unidades significantes do cinema, Stam (2003, p. 131), pensador expoente no âmbito do cinema e do discurso, afirma que os signos, no esquema saussuriano, mantêm dois tipos de relação: a paradigmática, baseada em escolhas a partir de um conjunto virtual de possibilidades; e a sintagmática, relativa a uma disposição horizontal sequencial em um todo significante.

Essa maneira particular de produção de sentido e de seus efeitos característicos fica evidente quando o eixo paradigmático do signo projeta-se no eixo sintagmático, resultando em efeitos de sentido observáveis, inicialmente, na poesia, conforme explica Jakobson (1995, p. 118-162) em capítulo sobre a função poética. Pode-se cogitar, por motivos práticos, um poema simples que ilustre essa projeção: “Os ventos ventam violentos”. Ao lê-lo, imagina-se um “vento forte”, visto que o plano de conteúdo oferece tal idéia. Mas a repetição do significante “v” também resulta na produção do sentido de vento, uma vez que o som resultante dessa repetição fonética (consonantal, fricativa e contínua) remete também, por meio do traço onomatopaico de “vês”, à idéia do vento.

Um primeiro exemplo de semissimbolismo pode ser observado por meio da exploração e aplicabilidade de categorias já mencionadas por Floch e Greimas. A categoria topológica, no filme *E.T – o extraterrestre* (1982), contribui com efeitos de sentido, construídos conforme o ponto de vista da objetiva da câmera. A maneira como o formante topológico está organizado nesse filme, predominantemente, indica uma forma subjetiva de conceber os enquadramentos, com vistas a trabalhar o jogo de sentido, em direção à identificação dos personagens infantis e do etezinho (os heróis) com o enunciatário-espectador.



Figuras 2, 3 e 4: Planos de *E.T.*, em contraplongé e plongé.

Ao recriar o ponto de vista do espectador infantil, conforme projeção do ponto de vista da câmera em contraplongé¹² (topologia de baixo para cima), projetam-se, nesse discurso fílmico em particular, representações do mundo infantil para todo tipo de público (MERENCIANO, 2011, p. 11). A homologação ocorre, nesse caso, entre as categorias do conteúdo narrativo e discursivo (programa narrativo de aproximação e amizade das crianças com o etezinho, em torno do tema da infância) com a categoria da expressão descrita, em que se revela uma perspectiva de baixo para cima ou sobre os ombros das crianças e do alienígena (momentos caracterizados pela euforia) e, de forma contrária, um ponto de vista de cima para baixo, quando aparecem em cena os adultos ou os cientistas, na figura 4.

Na construção dessa correlação entre planos da linguagem, o ponto de vista topológico, de baixo para cima, remete ao significado da infância (o E.T. como sujeito, mágico, amigo), enquanto as tomadas de cima para baixo (plongé) manifestam, por outro lado, o significado da vida adulta e sua objetividade em caçar o alien para realizar testes apenas.

Na medida em que a imagem também possui a capacidade de fazer com que as categorias da expressão signifiquem algo além do que é mostrado – e Barthes (1986) afirma que as semióticas visuais podem produzir códigos secundários – observa-se a partir disso o quanto a função poética e as questões semissimbólicas nela envolvidas não são comuns apenas no estudo da poesia. A consecução das unidades significantes no cinema também é capaz de produzir efeitos de sentido de acordo com uma organização sintagmática própria.

¹² Estrangeirismo que provém do francês, adaptado como termo técnico para dois tipos de angulação de câmera. Se o ponto de vista for de baixo para cima, denomina-se contraplongé, se for de cima para baixo, nomeia-se plongé. (RODRIGUES, 2002, p. 32-33)

Na expressão do cinema, mais particularmente na combinação de planos, há casos em que o significativo visual ganha uma espécie de motivação suficiente para que o conteúdo (sua ideia) seja significada diretamente pela expressão manifestada. O filme de David Fincher, *A rede social* (2010), em um dos segmentos¹³, manifesta um encadeamento de planos cuja consecução de cortes (no todo de cena) traz a dinâmica de um bate-papo em uma rede social.



Sequência 2: Jogo de planos e semissimbolismo, em *A rede social* (2010).

O efeito característico dessa cena (representar visual e ritmicamente um bate-papo) é criado em virtude da consecução de enquadramentos, ora em plano médio, ora em primeiro plano, ou seja, o efeito de sentido é explicado pela forma como se organiza a categoria topológica, pois há alternância de elementos no espaço, conforme um jogo de aproximação e distanciamento do ponto de vista, conforme imagens alternadas entre dois pontos de vista: enquadramentos em plano médio e primeiro plano.

O sentido global é construído, assim, a partir de um ritmo alternado entre significantes plásticos (padrão A+B+A+B...). Esse efeito, oriundo do ponto de vista (jogo de câmeras), remete a um tipo de construção expressiva: faz relação direta com as fotinhas dos perfis de redes sociais e com a dinamicidade na troca rápida de assuntos nos bate-papos, por meio de diálogos acelerados, mistura de assuntos e cortes de cena rápidos.

¹³ “Segmento” (METZ, 1972) é um encadeamento de unidades visuais sintagmáticas próprias do cinema, os planos. A sua organização será compreendida no momento oportuno: neste capítulo, com exemplos trazidos de *Avatar*; e, ao final, durante o exame rítmico das unidades significantes dos filmes do *corpus*. É necessário também que não se confunda “sequência” (um encadeamento de planos cindidos pelo corte, em que este finaliza uma unidade significativa ao mesmo tempo em que inicia a seguinte) com o termo “plano-sequência”, que é um plano autônomo, sem cortes, organizado de forma a equivaler a uma cena completa.

O enquadramento, ora de um, ora de outro (encadeamento dinâmico, acelerado e alternado), representa, assim, na construção rítmica da própria expressão manifestada, o conteúdo de um bate-papo em uma rede social, tema do filme. O conteúdo vinculado a esse ritmo alternado de pontos de vista da imagem também se reflete na significação do termo “bate-papo”, que, da mesma forma, na cena, é entrecortado por assuntos sinuosos e inconstantes, pois o rapaz da imagem, protagonista do filme, Mark, não consegue concentrar-se em apenas um assunto enquanto conversa com a garota. Em resumo, ocorre o predomínio da categoria topológica nos significantes da cena, e a concatenação dos significantes (a repetição sintagmática do padrão de planos) gera o sentido pretendido. Isso não perdura somente na sequência descrita, mas no discurso desse filme como um todo, pois seu enredo orienta-se em torno da temática das relações sociais online.

Em função da reciprocidade entre os diferentes planos das linguagens (expressão e conteúdo), a linguagem sincrética do cinema forma um todo de sentido (assim como a história de um livro, um provérbio e sua moral, a melodia de uma música e sua letra, etc.). Mesmo que seja organizado a partir da complexidade de várias formas de expressão, o processo global de significação é constituído a partir da relação entre elas. Assim, apesar de no cinema estar mais evidente a sua manifestação visual, as suas outras formas de expressão (verbais e não verbais) não são consideradas isoladas, mas dependentes entre si, a fim de que se manifeste o sentido, bem como os seus efeitos resultantes.

Na medida em que expressão e conteúdo são formas semióticas (HJELMSLEV, 1975), no exame do cinema é possível ir além, quando se formalizam as possibilidades de encadeamento (sucessão sintagmática) das imagens e seus efeitos criados, como no exemplo de *A rede social* (2010). Além de ser organizado a partir do sincretismo audiovisual, o encadeamento fílmico pode ser explicado também em torno do ritmo, cuja qualidade e quantidade podem ser descritas e examinadas.

O estudo do ritmo pode abrir caminhos para a observação das predominâncias de padrões de seriação das unidades significantes, para, em seguida, definir o que é mais relevante na construção da significação global do objeto semiótico em análise. Assim, à medida que o filme se manifesta, suas unidades significativas podem ser observadas em recorte, desde a ocorrência de uma sequência completa, que envolva uma transformação narrativa, até um plano estático, que, por meio de enquadramentos específicos ou que estejam articulados com outros planos, podem gerar efeitos que vão ao encontro da ideia global do filme.

Esse tipo de recorte em que se observam ritmos configura-se, portanto, como um recurso para compreender a relação das partes pelo todo ou do todo pelas partes, ou seja, explica como as predominâncias vinculadas ao plano de conteúdo e ao de expressão do texto visual produz a sua totalidade de sentido.

A esse respeito, Greimas vai além da acepção corrente de ritmo, no período em que o definiu, na medida em que não o vê somente como um arranjo particular do plano da expressão, mas a partir de uma definição que considera o ritmo como uma forma significativa. Essa concepção, em torno de formas e sistemas significantes, libera o ritmo dos laços com o significante sonoro (o que permite falar de ritmo em semiótica visual, por exemplo) e mesmo com o significante *tout court* (o que oferece a possibilidade de reconhecer um ritmo no nível do conteúdo também) (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 386).

Em uma direção mais específica, Hébert (2011) ensina que, por meio do ritmo, podem ser delimitadas e determinadas as unidades significantes, nas diferentes semióticas, em torno de critérios de segmentação específicos. Em seguida, é possível dispor essas unidades, a fim de entender como podem ser seriadas e que efeitos são provenientes dos ritmos gerados. Para tanto, são necessárias três operações por meio das quais pode ser observada a produção de ritmo: a segmentação dos significantes em unidades; a disposição; e a seriação dessas unidades. A partir dessas operações, é possível observar padrões de organização nas unidades significantes determinadas para análise.

Desse modo, pode-se conceber o filme tanto plasticamente (na disposição e exame da imagem estática, no interior de transformações narrativas mais importantes, como as imagens “pinçadas” do filme *E.T*) como ritmicamente, na sua relação de um quadro com outro, ou de segmentos determinados (em forma de sequências, como visto em *A rede social*) com as outras partes do filme, o que fornece uma análise baseada nas características sintagmáticas do cinema (METZ, 1972). Entender a lógica do filme, enquanto uma semiótica complexa (proveniente da fotografia em sequência e das outras formas semióticas nela contidas e conjugadas) seria uma forma de buscar maior abrangência no seu exame semiótico.

Nesse caso, com respeito à organização de imagens (o plano de expressão), um filme pode conter várias mudanças de plano em uma sequência (cenas rápidas de perseguição, lutas, etc.) ou a descrição, também em vários cortes, de uma vasta planície, por exemplo. Nos dois casos, os cortes geram novas unidades significantes e, por isso, a expressão é mais acelerada em função das tomadas variadas e dos cortes de um plano a outro, resultantes dos diferentes enquadramentos, ângulos e movimentos utilizados pela câmera (que regem os pontos de vista no cinema).

Por outro lado, com respeito aos processos narrativos (o plano de conteúdo), nota-se que certos filmes podem não manifestar, essencialmente, processos narrativos (enunciados e programas narrativos) tão acelerados quanto a expressão. Nesse caso, imagine-se uma sequência de planos qualquer, coordenada pelos cortes de um para outro, em que se mostre um plano geral de uma planície: apesar de manifestarem uma expressão mais acelerada (na diversificação dos significantes), não contêm transformação narrativa aparente.

Assim, uma vez que, no filme, se observa um encadeamento constante de planos (portanto, unidades significantes diversificadas), é possível indicar gradientes de ritmo, tanto para a expressão (encadeamento mais ou menos acelerado de unidades significantes), quanto para o conteúdo, cuja narratividade pode ser, também, mais ou menos acelerada.



Figuras 5, 6 e 7: Sintagma descritivo¹⁴ de *2001: Uma odisséia no espaço* (1968).

Uma sequência de planos em cortes, com transformação narrativa menos evidente, pode ser classificada, conforme Metz (1972), de acordo com o termo sintagma descritivo. Veja-se que, embora os três planos acima, do filme de Stanley Kubrick, mostrem a figuratividade do pôr do sol no horizonte e suas instâncias espaciais e temporais figurativas (montanhas, uma planície, jogos de luz e sombra, etc.), de fato, não ocorre nesse segmento de três planos uma transformação narrativa aparente. Ou melhor, não existe ali, na relação de planos, de forma clara, um tipo de sintaxe narrativa orientada por uma instância actancial de sujeito e o seu fazer (um programa narrativo de uso), direcionado a um objeto-valor, por exemplo.

¹⁴ Metz (1972, p. 170) classifica a forma como os planos no filme são organizados e, desse modo, relacionados à narrativa fílmica, por meio do que denominada “Grande sintagmática da faixa-imagem”, por meio de sintagmas cronológicos, acronológicos e narrativos. Ele acentua o corte como elemento fundamental para entender a relação entre planos. Quando existe o corte entre planos, denomina-se sintagma. Quando não há cortes, denomina-se plano autônomo, equivalente ao plano-sequência, ou seja, é uma sequência suficientemente longa (sem cortes), equivalente a uma cena.

Em outra direção, um filme pode manifestar um plano-sequência longo (e, por isso, menos acelerado, pois não há cortes) e ao mesmo tempo possuir uma organização de enunciados narrativos mais acelerada, de maneira a manifestar transformações narrativas mais complexas, em um espaço de tempo expressivamente mais curto, ou seja, manifestadas no interior de um número menos concentrado de significantes.



Sequência 3: Sintagma em Plano-sequência de *São Paulo S/A* (1965).

Por motivos analíticos, o plano-sequência do filme *São Paulo Sociedade Anônima* (1965), produção expoente do Cinema Novo, está recortado como um segmento com quatro unidades significantes, mas não há cortes na sequência original, fato que confere um ritmo menos acelerado à combinação dos significantes visuais. É um plano com duração e com elementos narrativos (actantes sujeitos e actantes objetos) suficientes para equivaler a uma cena. A transformação narrativa indica disjunção com o objeto “relacionamento”, uma vez que o pequeno trecho revela a impossibilidade do relacionamento e, por isso, a conjunção com os valores ligados ao conteúdo “separação conjugal”. Essa configuração narrativa mais intensa está inscrita no fazer do sujeito (homem), que empurra a moça ao chão e, em seguida, a deixa chorando, sozinha no apartamento. No decorrer da cena, a câmera fornece coordenadas espaço-temporais, de forma a seguir para uma tomada externa, panorâmica. Ao deslocar-se do ambiente interno ao externo gera efeitos de sentidos que podem ser explorados na cena e pensados de acordo com a globalidade do discurso fílmico em questão.

O jogo de sentidos apresentado entre maior ou menor aceleração (subentendido da correlação entre plano de conteúdo e plano de expressão), por fim, remete à necessidade de observar como essas predominâncias de sentido – queira-se dizer simbólicos, conotativos – podem orientar o significante plástico, bem como os significados produzidos, em torno de ritmos característicos, para os diferentes tipos de filme. Desse modo, é possível observar gradientes de maior ou menor aceleração no âmbito das relações de sentido entre os planos de conteúdo e de expressão na linguagem sincrética manifestada.

É necessário esclarecer que não se pretende com isso desvincular os planos de expressão e de conteúdo e examinar, no geral, segmentos e planos do filme de maneira estanque, mas mostrar que à medida que os signos do cinema são manifestados, pode haver gradientes de ritmo mais acelerado ou menos acelerado, independentemente da (cor)relação que contraem as unidades provenientes dos dois planos, na função semiótica. Hjelmslev (1975, p. 54) já alertara sobre a inevitabilidade de conceber significante e significado de forma isolada:

A função semiótica é, em si mesma, uma solidariedade: expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe necessariamente o outro. Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão.

Acredita-se que os ritmos oriundos do sincretismo no cinema podem indicar meios pelos quais seja possível entender, desse modo, a organização e o funcionamento poético dos filmes, isto é, como os arranjos específicos de significantes plásticos podem gerar sentidos que vão além do que é mostrado. Por esse motivo, apresenta-se a necessidade de verificar a concatenação de imagens, cujas unidades significantes (os planos) podem oferecer indícios de ritmos de expressão e de conteúdo (HÉBERT, 2011). Assim, à medida que o significante visual vai sendo manifestado, no transcorrer do filme, os componentes semióticos do percurso gerativo de sentido vão produzindo a sua significação, rumo à unidade de sentido pretendida pela linguagem sincrética do cinema.

Pensar o filme enquanto encadeamento de significantes traz à memória as definições de Saussure (2006) a respeito dos eixos que orientam a virtualização e a atualização do signo linguístico: paradigma e sintagma. Semelhante às línguas naturais, os planos de expressão e de conteúdo dos diversos sistemas semióticos são orientados por esses eixos: aquele, pelo eixo de seleção e o outro, pelo eixo de combinação (JAKOBSON, 1995).

Assim, para cada posição do significante no eixo sucessivo da atualização, incorrem as possibilidades regidas pela virtualização do eixo paradigmático. Esse enriquecimento de sentido será observado na análise do primeiro segmento de *Avatar* (2009) mais à frente, assim que forem apresentadas as aproximações entre cinema e língua, segundo Metz (1972).

Dessa forma, assim como um morfema, sílaba ou palavra, os planos no cinema também congregam possibilidades de realização em determinado ponto da cadeia fílmica, mesmo que de forma funcionalmente diferente das línguas naturais: os signos linguísticos organizam-se por meio de unidades distintas, enquanto o filme se vale de unidades significativas (METZ, 1972, p. 16). Essas mesmas unidades diferem entre si, pois a substituição de um enquadramento por um movimento ou ângulo de câmera não possui resultado semelhante a uma substituição entre letras, morfemas ou palavras, por exemplo. Desse ponto de vista, os critérios de análise linguística indicados por Benveniste (1976), segmentação e substituição, integração e combinação, dentro de suas possibilidades, devem ser tratados de forma diferente no cinema.

Para Metz (1972, p. 137), a sequência cinematográfica é uma unidade real, uma espécie de sintagma solidário. Nele, os planos interagem semanticamente uns sobre os outros, fato que evoca o modo pelo qual as palavras interagem umas sobre as outras, como é o caso da frase. Ele afirma, inclusive, que os primeiros teóricos defendiam que o plano no cinema equivalia a uma palavra, enquanto a sequência equivalia a uma frase. Metz conclui que esse tipo de identificação é exagerada, pois as unidades na língua são distintas (mínimas e contrastivas) e no cinema são significativas (não são nucleares, mas analógicas e difusas, pois um fotograma pode conter informações temático-figurativas produzindo instâncias espaço-temporais diversas). Os motivos dessas aproximações geraram inquietações, pois Metz afirma que o plano parece-se, de fato, mais com um enunciado que propriamente com uma palavra.

A partir dessa problematização, com o fito de estabelecer limites entre cinema e linguística, foram descritas cinco diferenças entre a unidade “plano” e a unidade “palavra”, segundo Metz (1972, p. 137-138):

- 1) Contrariamente às palavras de uma língua, os planos são em quantidade infinita, assim como os enunciados que podem ser formulados em uma língua.

- 2) Contrariamente às palavras (que preexistem em um léxico determinado), os planos são invenções do cineasta, assim como os enunciados (estes, em princípio, são invenções de quem fala); mesmo assim, há um número definido de planos envolvidos nas técnicas de filmagem e que difere, assim, da capacidade quase infinita de construção de enunciados.

3) Contrariamente à palavra, o plano oferece ao receptor uma quantidade indefinida de informações; desse ponto de vista, o plano não equivaleria a uma frase, mas a um enunciado complexo de extensão indefinida; por exemplo, como seria descrever completamente um plano cinematográfico por meio de uma língua natural?¹⁵

4) Contrariamente à palavra (que é uma unidade léxica, virtual), o plano é uma unidade atualizada, uma unidade do discurso e, assim como o enunciado, remete ao real; a imagem de uma casa não significa linguisticamente “casa”, mas equivale ao dizer “Eis uma casa”, cujo índice de atualização é acionado pelo simples fato de aparecer na imagem do filme – Metz (1972, p. 130) deixa claro que a linguagem cinematográfica, na medida em que difere da verbal, nunca é plenamente imotivada, em virtude da semelhança perceptiva produzida pela representação analógica visual.

5) Para a significação de um plano, pouco contribui a oposição paradigmática com outros planos que poderiam ter aparecido no mesmo ponto da cadeia sintagmática; já que estes são em número indefinido, enquanto uma palavra pertence sempre a uma ou mais áreas semânticas mais ou menos organizadas; o grande fenômeno linguístico da informação das unidades presentes pelas unidades ausentes tem um papel reduzido no cinema.

Afora as questões das unidades distintivas e do limite definido dessas unidades linguísticas (número finito de fonemas e morfemas), no cinema isso ocorre de maneira diferente. Como a consecução das imagens no filme obedece a um critério diferente do tipo de linearidade presente no significante linguístico (o filme não possui um padrão morfológico de planos que devem estar situados obrigatoriamente em uma determinada posição, como traços linguísticos do tipo marcado ou não marcado, por exemplo), ele pode conter em um ponto sintagmático mais de uma unidade significativa, de maneira a criar efeitos de sobreposição de planos.

Essa possibilidade de contiguidade dos significantes não foi situada nas cinco diferenças apresentadas, por outro lado, essa possibilidade foi referenciada indiretamente no item cinco: “5) Para a significação de um plano, pouco contribui a oposição paradigmática com outros planos que poderiam ter aparecido no mesmo ponto da cadeia sintagmática”.

¹⁵ Acredita-se ser possível descrever um mesmo conteúdo por meio de uma forma de expressão diferente, a depender de como se traduz ou se verte de um sistema semiótico a outro, assim como um texto descritivo o faz ao narrar uma foto do cotidiano de uma grande cidade ou ao descrever a pintura de uma paisagem. Mas quanto ao efeito de sentido? Seria possível reproduzir em prosa todos os sentidos de uma pintura abstrata ao vertê-la para o código linguístico, por exemplo?

Vale lembrar que, ao se apoiar nos preceitos da linguística saussuriana, Metz é rigoroso ao não transgredir uma das dicotomias do mestre genebrino: a linearidade do significante. Mas não seria essa transgressão também um processo gerador de plurissignificações no cinema e, por extensão, um recurso que amplifica os efeitos de sentido no âmbito das semióticas que têm por fundamento o significante visual?

A esse respeito, Barthes (1986) é bem claro em sua obra *El obvio y el obtuso*, quando trata da capacidade de significação secundária da imagem.¹⁶ Também já afirmamos a importância de observar a função poética no cinema, que remete a essa quebra da linearidade. Nessa direção, será possível observar que as técnicas de cinema podem valer-se desse recurso de sobreposição de planos ou da coexistência de planos em um mesmo ponto da cadeia fílmica.

Esse recurso, ao produzir um sentido secundário no interior de uma mesma imagem, gera uma sobreposição de pontos de vista no plano e, com isso, efeitos de sentido mais complexos, ou como se queira denominar, efeitos subjetivos, poéticos, de plurissignificação. Tais efeitos podem ser submetidos a um estudo semelhante ao da função poética, de Jakobson (1995), e, assim, aproximados ao conceito de semissymbolismo da semiótica plástica.

Há pontos de vista, resultantes do enquadramento no cinema, que produzem uma alteração no plano (unidade significante), de forma que mais de um significado (mais de uma probabilidade paradigmática) possa ser projetado em um mesmo ponto da cadeia sintagmática, ou seja, um efeito de sentido baseado em mais de um ponto de vista, no interior de somente um plano.

Veja-se o exemplo em *Avatar* (2009), uma das produções mais vistas na história do cinema e primeiro lugar dos filmes mais vistos no *corpus* desta tese. Inicialmente, apresenta-se uma relação de dois planos, com vistas a explicar como pode ser caracterizado um tipo de função poética, específica do cinema, pois é resultante do encadeamento e seus efeitos entre significantes.

¹⁶ Ao discutir as formas possíveis de descrever a fotografia, Barthes (1986, p. 13-16) revela que a imagem é uma espécie de “análogo da realidade”, é uma linguagem sem código definido, só passando a configurar um tipo de código quando é conotada. Isso ocorre quando concepções culturais subjazem o seu domínio, modificando o sentido denotado, ou seja, aquele vinculado à sua realidade imediata. Sendo assim, toda vez que a imagem produzir um sentido metafórico, ou seja, para além de sua representação análoga da realidade, será tratada, pois, como possuidora de um sentido conotado.



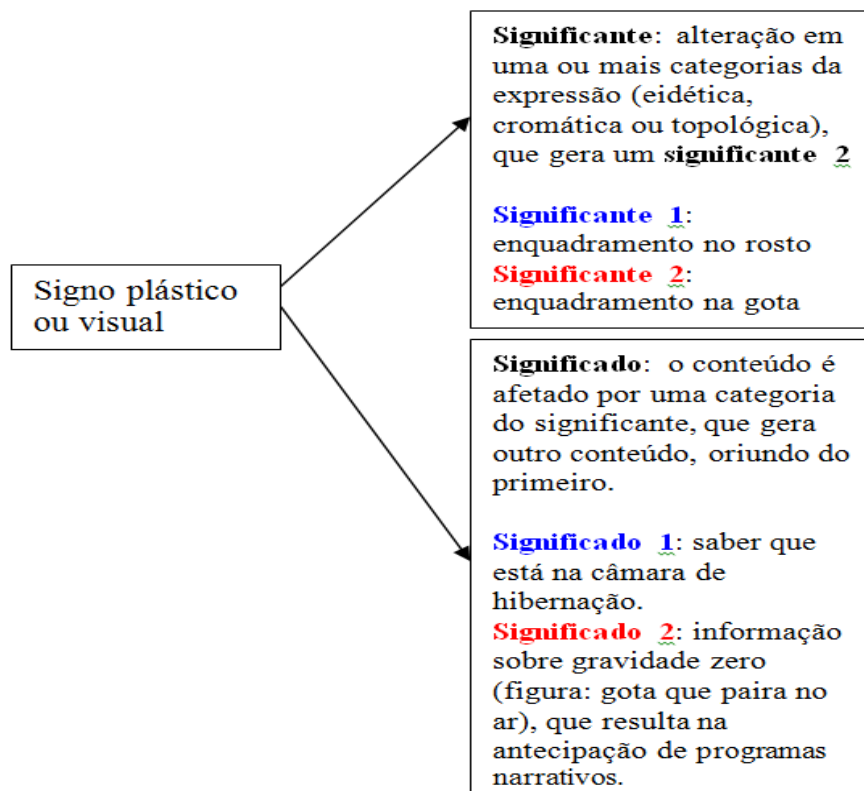
Figuras 8 e 9: Planos de *Avatar* (2009) e projeção paradigmática.

Observa-se que o próprio enquadramento rege o ponto de vista discursivo, a respeito das instâncias de tempo, espaço e pessoa, em duas direções:

- No plano 1 (fig. 8), foca-se o rosto do protagonista, em primeiro plano, com o fundo bem detalhado (os fios, os recortes quadriculados do colchão, as mangueiras);

- No plano 2 (fig. 9), ainda na mesma unidade sintagmática, a lente da câmera caracteriza um desfoque no fundo, com o intuito de, mais acima do rosto do personagem, trazer à frente duas gotas de água, em gravidade zero, por meio de um plano detalhe.

Observa-se que se manifestaram dois tipos de plano em uma unidade sintagmática, e que o resultado dessa construção fílmica dependeu do deslocamento do ponto de vista inicial da câmera (em primeiro plano, foco no rosto) para um plano detalhe (foco nas gotas d'água). Uma questão importante é observar se essas possibilidades de paradigma operam também na produção de mais sentidos (na direção de amplificar ou enriquecer a significação, ir além daquilo que é mostrado), com vistas a explorar as possibilidades de mais de um significado agregado ao significante. Ao esquema 2, apresentado inicialmente, pode ser acrescentado um novo modelo que explique as possibilidades de sentido no âmbito do signo visual:



Esquema 6: O signo plástico e as possibilidades de sentido. Fonte: Baseado em Saussure (2006), Greimas (2004) e Hjelmslev (1975).

A apresentação do rosto visto de cima indica que o protagonista encontra-se deitado, aguardando a câmara abrir. Ao deslocar o foco para mais perto do ponto de vista da câmara, apresentando uma gota em gravidade zero, produzem-se sentidos diferentes daquele inicialmente apresentado: “Eis um sujeito; Ele acorda; Quer levantar-se”. Objetivando acrescentar informação ao que é implicitamente enunciado, a figura da gota no ar, nesse discurso, faz referência também ao lugar em que se encontra: uma câmara de hibernação no espaço sideral. Mais do que oferecer dados acerca do conteúdo discursivo criado pelas instâncias de espaço e tempo, fornece, sobretudo, indícios de uma competência desse sujeito, que será narrativizada em seguida.

A apresentação de uma simples gota, que paira no ar, antecipa, desse modo, parte do percurso narrativo (sequência lógica dos programas de competência e de performance) do sujeito em questão: a limitação de suas pernas (ele é paraplégico) é anulada no espaço, ambiente em cuja gravidade zero os membros inferiores não são úteis, ou seja, a disjunção com a gravidade não impede sua acessibilidade – e isso será recorrente em *Avatar*, pois a projeção da sua mente será a chave para realização de seu programa narrativo de base.

É importante notar que a construção desse segundo sentido, na mesma unidade sintagmática, é produzida pelo deslocamento proposital de uma categoria: a topológica, de acordo com a mudança do ponto de vista da câmera, no mesmo plano¹⁷. A partir disso, mais do que oferecer dados sobre o seu local em que se encontra, o segundo sentido criado fornece indícios de sua capacidade física estar intacta naquela situação, assim como antecipa que sua limitação também não será empecilho quando projetar sua mente no ser biótico avatar. Quando houver esse tipo de construção visual com efeitos de sentido situados no paradigma, é importante observar como essa mesma unidade sintagmática em questão pode produzir outros significados e como podem ser organizadas em torno de plurissignificações ou de efeitos poéticos.

Além do exame de unidades significantes (planos) mais estanques (diga-se, “pinçados”), também é possível recortar uma organização mais complexa, em torno de sequências fílmicas completas, por meio das quais é possível compreender ritmos dos planos coletados e do conteúdo narrativo que manifestam. Em direção a esse tipo de análise, aos sintagmas apresentados a seguir, poderão ser efetuados os seguintes tipos de análise:

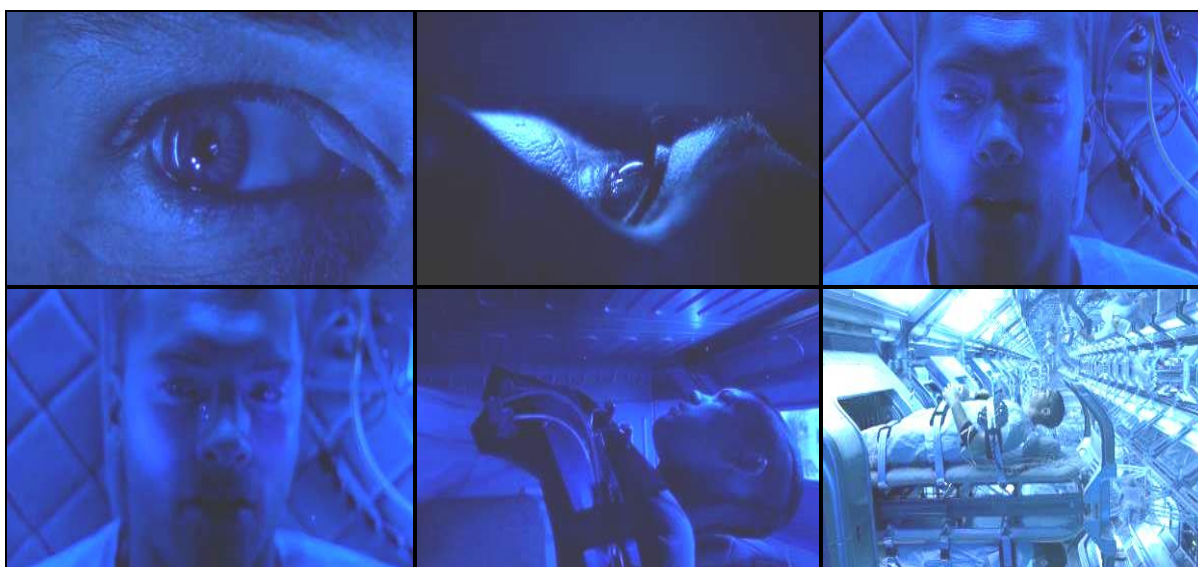
- exame do plano estático, enquanto fotograma, e suas categorias eidética (formas, linhas), cromática (cores, contraste de luz e sombra) e topológica (posição e direcionamento do ponto de vista no espaço da imagem).
- relação de um plano com outro, a fim de compreender como o ritmo pode ser estudado no filme (ser mais ou menos acelerado, contínuo ou descontínuo).
- projeção de pontos de vista no mesmo plano (efeitos do paradigma sobre o sintagma).
- efeitos de sentido observáveis conforme a noção de semissimbolismo (manifestando plurissignificações e ambiguidades), ou seja, da possibilidade de alterações nas categorias da expressão poder determinar alterações também nas categorias semânticas do conteúdo.

¹⁷ A mudança do foco, a partir da lente da câmera, resulta na transformação da categoria topológica, como se observou nas figs. 8 e 9, de *Avatar*. Já, um efeito de fusão ou fade out (desaparecimento de um plano e surgimento de outro), por exemplo, resultaria na mudança de categorias eidéticas ou cromáticas, pois a transição sutil de uma imagem a outra (por meio desses efeitos) pode agir tanto nos formantes eidéticos (linhas, curvas, traços) quanto cromáticos (mudança de cor, luz ou tons de preto e branco) da imagem.

Vejam-se as potencialidades de análise dos sintagmas fílmicos, agora no âmbito dos segmentos coletados de *Avatar*, por meio de planos em corte, que formam uma sequência. No exemplo que seguirá abaixo, a sua leitura pode ser feita como um gibi, da esquerda para a direita. A tabela em três linhas, acima das imagens dos planos, indica o ritmo e o nome dos planos, em que para cada um corresponde uma letra. Por motivos analíticos, os vinte planos apresentados em seguida serão dispostos em três segmentos.

Segmento 1

Conjunto de unidades significantes: organização rítmica e tipos de plano					
1	2	3	4	5	6
A	A	B	A	C	D
Plano detalhe	Plano detalhe	Primeiro plano	Plano detalhe	Plano médio	Plano Geral



Nesse primeiro segmento, conforme nomenclatura pensada por Metz (1972, p. 170), tem-se um sintagma cronológico em feixe¹⁸ e nele estão organizados seis planos. Constrói-se, inicialmente, um enunciado narrativo do sujeito¹⁹, protagonista Sully. Ele toma conhecimento do fim de sua hibernação, ao acordar, e quer sair da cápsula.

¹⁸ A partir do esquema a que Metz (1972, p. 170) denomina Grande Sintagmática da faixa-imagem, é possível entender o encadeamento de planos em forma de sintagmas cronológicos, acronológicos e narrativos. Esse tipo de esquematização é conveniente nos estudos de cinema, de maneira que seja possível segmentar os planos dos filmes com vistas a compreender onde estão situados os limites de cada segmento e em função da presença ou ausência de narratividade.

¹⁹ Por sujeito, designar-se-á, de forma ampla, tanto o sujeito do fazer (transformador), quanto o sujeito de estado, envolvido na conjunção ou disjunção. Esse sujeito pode agregar tanto um papel temático quanto as qualidades figurativas do personagem. Prefere-se “sujeito” a “ator”, tendo em vista que não se quer confundir o ator de carne e osso com a concretização figurativa do actante, o ator na semiótica.

Como foi ressaltado anteriormente nas figuras 8 e 9 (terceiro e quarto planos do segmento acima), há um desfoque do terceiro para o quarto plano, em que se estabelece uma projeção paradigmática que acrescenta significação aos enquadramentos: o primeiro plano transforma-se em um plano detalhe (desfoco no rosto e foco nas gotas). Nota-se que, toda vez que a categoria cromática azul (e variação de roxo) estiver em evidência nos planos desse filme em particular, o conteúdo apresentado será a capacidade do sujeito Sully em desenvolver as suas incumbências de fuzileiro ou de guerreiro. Quando está no comando do seu avatar (papel temático do guerreiro), a predominância é do azul, por exemplo.

A referência ao cromatismo azulado, nesse discurso, irá indicar predominantemente, o saber-fazer de Sully. Por outro lado, quando houver categorias cromáticas diferentes do azul (tons mais apagados: tons de verde mais pálido, concreto e amarelo-terra, sobretudo), os programas narrativos de Sully estarão voltados para o não saber-fazer, ou seja, quando está entre os cientistas do laboratório.

Segmento 2 (parcial)²⁰

Conjunto de unidades significantes: organização rítmica e tipos de plano					
1	2	3	4	5	6
A	B	C	B	D	E
Plano médio	Plano conjunto	Plano zenital	Plano conjunto	Plano americano	Plano geral



²⁰ O número de planos aqui apresentados não representa o total de planos de todo o segmento, por este ser um exemplo de análise, no entanto, este segmento será analisado de forma completa no capítulo 6.

No segmento 2, Sully faz o reconhecimento do irmão gêmeo (ex-cientista), morto em um latrocínio. Os homens, ao fundo (planos 2 e 4) oferecem a competência para que Sully possa assumir o projeto no lugar do irmão, pois o mesmo gene permite que ele manipule o avatar e, sobretudo, que não haja perda no investimento do projeto (o ser biótico em que sua mente será projetada é caríssimo e leva tempo para adaptação ao genoma do possuidor). Ocorre uma alternância, entre tempos e espaços distintos, nos quais ora Sully fala com os agentes, ora está saindo da hibernação. Esse paralelismo de imagens é chamado por Metz (1972, p. 170) de sintagma acronológico paralelo.

Há uma curiosidade no plano 6. A nave espacial é apresentada em grande plano geral, no entanto, parte de sua constituição figurativa revela uma semelhança com bolas de beisebol. É importante notar que, do universo cultural em que o filme é construído, é possível haver referências a elementos da cultura que o produz: a norte-americana. Daí resulta a sua aproximação com um objeto de um esporte cultuado no âmbito de suas práticas semióticas.

Segmento 3 (parcial)

Conjunto de unidades significantes: organização rítmica e tipos de plano							
1	2	3	4	5	6	7	8
A	B	C	D	E	C	D	F
Prim. plano	Plano zenital	Plano conj.	Plan. detalhe	Plano geral	Plano conj.	Plan. detalhe	Plano médio



No segmento final, realiza-se a transitividade dos valores em jogo (a figuratividade do caixão fechado), em que o irmão é cremado e Sully finalmente adquire o dever-fazer científico do irmão: ser um cientista em uma expedição espacial em um planeta desconhecido. Enfim, nessa primeira sequência de *Avatar* (2009), em que se englobam os três segmentos, constrói-se uma complexidade narrativa, que vai do reconhecimento da morte do irmão à aceitação do trabalho no projeto de exploração espacial em outro planeta. Em suma, estão explicitados nessa primeira sequência de três segmentos os actantes, posições envolvidas na ação narrativa, em termos de sua funcionalidade: o destinador coletivo “Empresa RDA”, exploradora de minério; e o destinatário dos valores vinculados à paz naquele planeta, sujeito do fazer, Jake Sully.

Como a mudança de plano é constante nessa primeira sequência (dos 20 planos coletados, foram observados 7 planos diferentes), pode-se dizer que o plano de expressão resultante dessas combinações de segmentos é acelerado. Na mesma direção, a produção de figuras do discurso e de transformação narrativa também foi acelerada, pois foram apresentadas coordenadas espaço-temporais em diferentes situações (na nave estelar, na órbita do planeta, na câmara de hibernação, na estação espacial em gravidade zero, etc.), bem como a relação entre os sujeitos e a competência concedida a Sully, uma vez que a transformação narrativa só foi possível em virtude da morte do irmão cientista (um programa narrativo de ordem transitiva, portanto).

Assim, o dever de um é transferido para outro, e a história começa a partir da competência que Sully terá de desempenhar como pesquisador e, também, como guerreiro, por meio de seu Avatar.

Foi possível observar, nos diferentes segmentos, que os gradientes de ritmos de conteúdo (figuratividade e narratividade) e de expressão (mudança de planos) foram organizados em uma mesma direção, ou seja, ambos são acelerados. Em outros filmes, será visto que podem ocorrer gradientes relacionados em direções opostas: conteúdo acelerado e expressão pouco acelerada, entre outras combinações que ainda serão analisadas.

Como os segmentos também podem ser analisados enquanto unidades singulares, é possível deter-se em um ou outro plano determinantes, a exemplo da inter-relação dos planos 3 e 4 do segmento 1 (figs. 8 e 9) de *Avatar*. A esse respeito, notou-se que uma mesma unidade significativa pode ser concebida por meio de mais de um ponto de vista. Por meio desse tipo de efeito, torna-se possível depreender sentidos aproximados àqueles observados na função poética.

Nesse caso, o fenômeno ocorre entre significantes manifestados visualmente e que produzem efeitos de sentidos característicos (queiram-se denominá-los simbólicos, de plurissignificação ou ambiguidade), no âmbito do que a semiótica plástica denomina semissimbolismo. Assim, as mudanças no paradigma visual de determinada imagem podem ser regidas pelas possibilidades criadas pelas correlações entre categorias da expressão (topológicas, cromáticas e eidéticas, no interior de um segmento de imagens), com a forma do conteúdo que lhes é própria.

As categorias descritas pela semiótica plástica, desenvolvidas por Floch, podem cooperar, enfim, na compreensão dos efeitos de sentido poéticos, em que se torna possível a homologação de categorias da expressão com categorias do conteúdo, resultando em coerência semântica e em coerência plástica, como já mencionado por meio de Pietroforte (2004, p. 97).

Em outra direção, que vai além da construção imanente dos sentidos no cinema (a significação propriamente dita), o universo de sentido em que os filmes estão imersos estende-se para o domínio da cultura. No âmbito da práxis semiótica, como já mencionado, o conceito de debreagem, ao referencializar a instância a partir da qual ela se efetua, cria, no enunciado, por meio do discurso, um simulacro da realidade, no entorno de suas questões contextuais.

Por isso, não menos importante é pensar nas ideologias que os filmes contemporâneos convocam, por meio de semas exteroceptivos, seja para polemizar questões atuais (filmes de guerra moderna, de sustentabilidade, de exploração espacial, como em *Avatar*), seja para disseminar, confirmar ou contestar elementos do seio cultural em que são produzidos discursivamente (a teoria do Destino Manifesto, o *American way of life*, o comportamento do estrangeiro, os valores familiares em xeque, a simbologia cristã, a questão beligerante pós-11 de setembro, etc.).

Em uma direção complementar à construção desses símbolos (históricos, portanto, ideológicos), que podem aparecer nos filmes, ora mais implícita ora mais explicitamente, estão envolvidas as questões de texto e intertexto. O seu aprofundamento está vinculado, conforme afirma Stam (2003, p. 225), aos trabalhos de Kristeva, na década de 60, em torno da noção de intertextualidade, por meio de relações dialógicas que vão além do simples contexto de produção:

A intertextualidade é um conceito teórico valioso, na medida em que relaciona o texto individual particularmente a outros sistemas de representação, e não a um mero e amorfo “contexto”. Até mesmo para discutir a relação de outra obra com suas circunstâncias históricas, devemos situar o texto no interior de seu intertexto, para então relacionar tanto o texto como o intertexto a outros sistemas e séries que constituem o seu contexto (STAM, 2003, p. 227).

Por esse motivo, em que se relaciona um texto a outros sistemas de representação (sobretudo, o cinema e sua impressão e realidade), serão acrescentados ao exame estrutural dos filmes as repercussões da história em que o cinema em questão é produzido, uma vez que compartilha o mesmo universo de significação e se situa no mesmo modelo de práticas semióticas, cuja produção de sentidos vincula-se ao mundo natural contemporâneo, na medida em que projeta representações da cultura no conteúdo ficcional dos filmes.

Investigar as potencialidades de sentido dos filmes no século XXI demanda, assim, levar em conta, de forma ampla, o contexto contemporâneo a que estão vinculados os filmes em exame, ou seja, no âmbito da exteroceptividade e do simulacro (efeitos de verdade). Nessa direção, é possível notar que os eventos que sucederam os ataques terroristas ao *World Trade Center* (no nascer do século XXI, 11/09 de 2001) deixaram um legado em torno de temas específicos ao cinema de ação, já vistos nos filmes de catástrofe e de invasões alienígenas, como *Independence Day* (1996), *Impacto profundo* (1998), entre outros. Nessas produções, o complexo do *World Trade Center* figura como um símbolo a ser ameaçado ou destruído.



Figuras 10 e 11: Plano geral do WTC ameaçado em *Impacto profundo* (à direita, fig. 10) e *Independence Day* (centro da figura 11).

Ao longo das últimas décadas do século XX, essa constituição temática vai se adequando ao contexto em que os filmes são produzidos, sendo terrorismo, defesa nacional e guerra no Oriente os temas proeminentes no nascer do século XXI (WALLIS; ASTON, 2011). Mais importante é notar que esses tipos de filme geralmente fazem parte das listas dos mais vistos nos cinemas.

A partir da repercussão dos fatos do 11/09/2001 no conteúdo dos filmes hollywoodianos, os temas apocalípticos são ampliados. Passaram a refletir, assim, no âmbito das novas produções de Hollywood, outros assuntos contemporâneos que sabidamente permeariam o imaginário do espectador, como: guerra ao terror, imperialismo, catástrofes ambientais, defesa nacional (WALLIS; ASTON, 2011, p. 53-64).

Em uma direção em que se amplifica o objeto em análise, quando for necessário realizar um paralelo com outras semióticas visuais (filmes diferentes dos do *corpus*, séries de televisão, poesias visuais, entre outros tipos de texto sincrético), optar-se-á pela seleção de objetos semióticos contemporâneos, tendo em vista que forneceriam recursos para um debate em torno das possibilidades de comparação e das influências deles nos filmes pretendidos para exame. Haverá, nessa direção e por motivos de exemplificação teórica, análises diversificadas: de filmes de heróis; de ficção; de catástrofe; de sucessos recentes dos anos 80 e 90; de séries televisivas; de uma poesia visual, entre outros objetos semióticos passíveis de complementar, assim, o debate em torno do significante visual do cinema e, quando possível, do sincretismo existente nas diferentes semióticas em análise.

Observou-se que, em torno da organização dos discursos²¹ e dos processos de significação²², é possível estabelecer um estudo semiótico e discursivo do cinema hollywoodiano. Nessa direção, Fiorin (2008, p. 78) observa que as semióticas modernas analisam as diferentes manifestações do sentido, não estando alheias a nenhuma forma de exprimi-lo. Por isso, o estudo semiótico do objeto “cinema contemporâneo de Hollywood” oferece suporte teórico para a compreensão de seu sentido, para a sua forma de expressão, a fim de que seja possível estabelecer as relações com outros textos verbais e não verbais, compreendidos, assim, no domínio da cultura.

²¹ A noção de discurso, nos estudos linguísticos e semióticos, está vinculada à prática social de produção de textos, que estão imersos em um contexto social e histórico determinados, ou seja, no interior de suas condições de produção e de comunicação de sentidos. Em suma, discurso é o texto analisado levando-se em conta o seu contexto, sendo entendido didaticamente pela relação: discurso = texto + contexto (FONTANILLE, 2007, p. 91).

²² Para Greimas e Courtés (1979, p. 418), a significação é o conceito-chave em torno do qual se organiza a teoria semiótica. A significação designa ora o fazer (a significação como processo), ora o estado (o que é significado). Desse ponto de vista, os processos de significação podem ser parafraseados quer como produção do sentido, quer como sentido produzido, no interior de diferentes produções culturais (livros, filmes, músicas, pinturas, quadrinhos, etc.).

Ao descrever os processos de significação na linguagem cinematográfica (em suas formas de conteúdo e de expressão visual), serão estabelecidos critérios semióticos que ajudem a observar as relações estruturais pertinentes nos filmes em questão e, quando possível, fazer a comparação entre filmes de outro período e estética. A partir disso, assume-se uma pretensão que pode ir além dos filmes do *corpus*, mas que ajuda a compreender quais recursos semióticos são próprios de Hollywood e quais não o são, a fim de indicar diferenças e aproximações de conteúdo e de expressão visual. Ao comparar um filme hollywoodiano a uma produção do Cinema Novo ou do Cinema Clássico americano, por exemplo, pode-se também identificar o que não é próprio de Hollywood e quais diferenças aparentam ser mais significativas para discernir, portanto, filmes de períodos ou Escolas distintos.

2. DOS LIVROS AOS FILMES, DA CULTURA AO IMAGINÁRIO.

2.1 Em torno dos *Best-sellers* e sua influência nas narrativas

Duas pesquisas anteriores (um trabalho de iniciação científica e uma dissertação), que se desdobraram sobre as questões do sentido, em objetos semióticos de grande circulação, os *best-sellers* (MERENCIANO, 2007) e livros de autoajuda (MERENCIANO, 2009), permearam o início da construção de um projeto maior, cujas temáticas vão desde as expectativas de leitura do leitor contemporâneo até as estratégias dos filmes contemporâneos em torno do espectador de cinema, bem como as influências de Hollywood nos filmes de temáticas sobre alienígenas, guerra, sustentabilidade, exploração espacial, etc. (MERENCIANO, 2011).

A primeira delas tratou dos livros mais vendidos no Brasil e as expectativas de leitura. Realizada durante o curso de graduação, de 2003 a 2006, orientou os objetos semióticos e objetivos que vieram em seguida. Também ofereceu caminhos para o exame de manifestações semióticas direcionadas às massas, pois o interesse pela diversificação de textos evoluiu progressivamente. Passou dos livros mais lidos (os *best-sellers*) aos manuais de autoajuda (no mestrado) e, sem seguida, aos textos sincréticos dos filmes mais vistos nos cinemas, cujo resultado é esta tese. Apresentar-se-á, primeiro, a importância da pesquisa com os *best-sellers*.

Fruto do projeto de iniciação científica “A leitura no Brasil de 1975 a 1990”, iniciado em 2003, essa primeira pesquisa teve a finalidade de reconstituir as expectativas de leitura do público-enunciatário de livros mais vendidos, por meio da teoria semiótica da Escola de Paris (de inspiração greimasiana). Durante o seu desenvolvimento, foi analisada a organização discursiva dos livros de ficção mais vendidos no país, nas décadas de 1970, 1980 e 1990, com vistas a delinear um perfil de leitor-enunciatário brasileiro, ou seja, a compreensão de suas expectativas de leitura projetadas e reconstituídas, por meio das marcas da enunciação²³, nos textos mais lidos naquele período.

²³ Enunciação é definida de duas maneiras diferentes: seja como estrutura não linguística (referencial), seja como uma instância linguística, logicamente pressuposta pela existência do enunciado, que dela contém traços e marcas. O primeiro caso diz respeito a uma situação de comunicação, cujo contexto referencial permite realizar. No segundo caso, o enunciado é considerado o resultado alcançado pela enunciação, instância de mediação que assegura a colocação em enunciado-discurso das virtualidades da língua. Conforme esta definição, a enunciação é concebida como um componente autônomo da teoria da linguagem, ou seja, uma instância que possibilita a passagem entre a competência e a performance linguísticas, no quadro de organizações semióticas virtuais, cujas estruturas sob a forma de discurso as atualizam (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 145-146).

Em uma direção complementar, pois se optou pela abordagem teórico-metodológica da semiótica greimasiana, foi necessário recorrer – visto que as teorias do discurso permitem a relação dos textos com a história – a pensadores da sociologia, da cultura e da história dos livros, como Roger Chartier, Alberto Manguel, Marisa Lajolo, Moniz Sodré, entre outros. Foi preciso também examinar essa dimensão do texto em função da preocupação por estabelecer, junto ao exame de cunho semionarrativo e discursivo, uma ponte com a cultura, ou seja, com o contexto a que essas produções escritas estavam vinculadas e que delas podiam receber influências, refletidas e enunciadas no plano de conteúdo.

Ao ser percebida em sua imanência (a partir de características internas do texto), a noção de isotopia é fundamental no exame dos textos e dos discursos a eles vinculados. Por meio dela, explica-se a recorrência de categorias sêmicas²⁴, do tipo temáticas (abstratas) e figurativas. No quadro da semântica do discurso (um dos níveis do percurso gerativo semiótico), podem ser observadas na constituição dos diferentes textos isotopias temáticas e figurativas (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 246). Do ponto de vista do enunciatário (a projeção do sujeito, instância a quem se destinam os textos), a isotopia constitui, assim, um crivo de leitura que torna homogênea a superfície do texto (ibid., p. 247)²⁵.

Dessa forma, essa pesquisa com livros mais vendidos permitiu observar predominâncias na constituição das isotopias temática e figurativa de cada livro, que puderam ser inferidas tanto de semas exteroceptivos quanto de semas interoceptivos²⁶ dos discursos: aqueles, no interior de recorrências dos fatos históricos e de repercussão nas mídias (o mundo socialista, as ditaduras reinantes à época, o comportamento intimista ao redor da autoajuda, etc.); estes (a interoceptividade), por ser possível observar e descrever a estrutura semiótica, que é organizada em níveis de significação, no interior dos quais são privilegiadas as fases narrativas da performance e da sanção, uma vez que são majoritariamente livros de ação-intriga.

²⁴ Sema é uma unidade mínima, equivalente a um traço distintivo de significação. Da mesma forma que o sema é elemento constituinte do semema (organização sintática de semas que produz uma unidade de sentido), em comparação, os femas são constitutivos do fonema, no plano de expressão. É importante verificar que na unidade visual do cinema (o significante plástico), em torno de questões ainda hipotéticas, pois estão em desenvolvimento, pode haver um tipo de relação equivalente, ou seja, em que os fotogramas ou os planos no cinema podem ser considerados unidades mínimas significativas (METZ, 1972), que, por sua vez, são constituintes das sequências que compõem o todo de significação de cada filme.

²⁵ A exemplo dos mais vendidos nos anos 70 e 80, foi possível observar isotopias predominantemente figurativas, enquanto os mais vendidos de 1990 constituíam-se por meio de isotopias predominantemente temáticas. Essas noções serão mais bem caracterizadas quando forem apresentados os livros mais vendidos da década de 70 à de 90.

²⁶ Interoceptividade e exteroceptividade são categorias que articulam o universo semântico considerado como coextensivo a uma cultura, cuja constituição decorre da psicologia da percepção, e que distingue as propriedades exteroceptivas, enquanto provenientes do mundo exterior, dos dados interoceptivos, que são pressupostos pela percepção das primeiras (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 175).

A semiótica trata desses componentes no quadro de uma gramática narrativa, a cujas fases mencionadas congrega também manipulação e competência, fases necessárias à instauração do querer e do dever-fazer pelo sujeito, na narrativa (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 294-296).

Foi observado que os livros mais vendidos dos anos 70 aos 90, do *corpus* coletado (muitos deles *best-sellers* de Sidney Sheldon, Frederic Forsyth, Morris West, Vargas Llosa²⁷, entre outros), figurativizavam temas que, do ponto de vista do sujeito da enunciação (o leitor projetado no discurso), apresentavam elementos do âmbito de suas práticas semióticas²⁸. Para a semiótica, a produção da significação configura-se como uma espécie de intencionalidade orientada, uma vez que as manifestações de sentido constroem-se no interior de duas macrossemióticas: as línguas naturais; e os mundos naturais.

Esse tipo de análise permitiu, assim, estender a noção de texto em direção também às práticas semióticas, sendo a leitura – e suas expectativas resultantes – parte desse mundo de sentido. A partir da leitura semiótica, do ponto de vista dos livros mais lidos, foi possível observar a recorrência de unidades temático-figurativas recorrentes no seu exame, como: mundo bipolarizado, Guerra Fria, ameaça de uma terceira grande guerra, ditaduras na América do Sul, comunismo, etc. (MERENCIANO, 2007).

Embora pareça pouco relacionado ao objeto desta tese (os filmes mais vistos), esse primeiro projeto, composto por uma coletividade de livros mais lidos, gerou subsídios para um trabalho focado na estrutura de histórias ficcionais (aventura, ação-intriga, fantasia) que também podem ser observadas no plano de conteúdo de filmes mais assistidos nas salas de cinema. De fato, foi produtivo notar que as histórias de livros *best-sellers* funcionam muitas vezes de plano de fundo, depois de adaptadas, para a produção de roteiros de filmes famosos, por exemplo. Isso será observado em um dos filmes do *corpus*, *O Senhor dos anéis*, cuja adaptação vem da obra homônima de John Ronald Reuel Tolkien. Será observado que esse tipo de influência possui um correspondente, na história da literatura: as produções ficcionais do século XIX, marcadas pelo termo que Sodr  (1985) denomina como literatura de massa.

²⁷ *Conversa na Catedral* (VARGAS LLOSA, 1977); *A alternativa do diabo* (FORSYTH, 1979); *O navegante* (WEST, 1976); *As areias do tempo* (SHELDON, 1989).

²⁸ Denominam-se práticas semióticas os processos semióticos reconhecíveis no interior do mundo natural, sendo, assim, definíveis de modo comparável aos discursos, enquanto práticas verbais, ou seja, processos semióticos situados no interior das línguas naturais (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 344).

Desse ponto de vista, observa-se que a influência dos *Best-sellers* provém das histórias dos romances folhetinesco do século XIX, gênero que, por sua vez, influenciou as histórias de diferentes manifestações de sentido, como as da própria telenovela atual, das séries de tevê, dos filmes feitos para as multidões, etc. Isso se explica por meio de algumas características presentes nas histórias de autores como Eugène Sue. No plano histórico, a popularidade em torno de sua obra *Os mistérios de Paris*, envolta de reflexões político-filosóficas e socialistas, pode ter influenciado a insurreição ocorrida no final do século XIX na França (SODRÉ, 1985, p. 8), em virtude de haver, em seu conteúdo, fatores relacionados às práticas semióticas do leitor dessa época, que as relaciona ao seu conhecimento informativo, mítico e pedagógico do período em que vivem.

Esses fatores, em torno de características técnico-estilísticas dos romances, foram analisados por grandes pensadores da época, como Marx e Gramsci e podem ser aproximados a um quadro geral de isotopias figurativas. Esse tipo de organização discursiva é definida por Sodr  (1985, p. 8-9) por meio de fatores de interpela o, a saber:

- elemento m tico: narrativa com arqu tipos, que transformam muitos dos personagens em verdadeiros tipos modelares, tanto para o bem (sujeitos que est o acima das fraquezas humanas e das leis sociais) como para o mal (o arquivil o e suas mazelas);
- atualidade informativo-jornal stica: necessidade de o livro informar, de colocar o leitor   frente dos fatos, teorias e doutrinas do contexto em que o livro se insere;
- pedagogismo: inten o de ensinar algo por meio da hist ria contada ou por meio do fazer do personagem principal, cujas solu es ligam-se a quest es reais, como no caso de *Os mist rios de Paris* e sua moral, tematizada por meio das doutrinas da reforma social.

Os *best-sellers* mais vendidos nos anos 70 e 80 manifestaram esses fatores, na medida em que obras ficcionais como *Conversa na catedral* (VARGAS LLOSA, 1977) e *O navegante* (WEST, 1976) trazem fatos pol tico-sociais do per odo em que s o produzidos (atualidade informativo-jornal stica) e focam no pedagogismo: aqueles, em torno da import ncia da milit ncia (fatos ocorridos no Peru, relacionados ao per odo ditatorial) e o outro (o pedagogismo), em torno da utopia representada pelo comunismo, que, mesmo perdidos em uma ilha deserta, na Polin sia francesa, os sujeitos n o abrem m o de exercer alguma forma de opress o, ou seja, o poder nunca seria dividido igualmente.

Como esses recursos foram usados para conferir sustenta o   hist ria de *best-sellers*, conseqentemente, tamb m podem ser observados em muitos filmes produzidos para fazer sucesso. O livro, *O Tubar o*, dos anos 70, do escritor Peter Benchley, por exemplo, recebeu uma adapta o para o cinema. Esse fato rendeu a produ o do filme hom nimo, na d cada de

70, dirigido por Steven Spielberg: *Tubarão*. Por sinal, essa produção foi uma divisora de águas, influenciando os tipos de filmes nos cinemas desde então.

Em inglês, *Jaws* (título metonímico, já que o termo inglês significa “mandíbulas”), tornou-se sucesso imediato de bilheterias. Tanto no livro quanto na produção para o cinema, estão recorrentemente acentuadas questões em torno da atualidade informativo-jornalística, no interior das quais importam, no enredo desse filme, o turismo e os interesses do prefeito da cidade litorânea em manter os fatos dos ataques do grande tubarão branco como boatos. Essa isotopia figurativa liga-se ao pedagogismo temático do *american way of life*, que está relacionado, por sua vez, ao estilo de vida americano, comportamento projetado na história e presente na sua cultura. Por sua vez, o inimigo, tubarão, é uma ameaça que vem de fora, que está além do espaço territorial seguro, e o mar, o espaço do desconhecido, que deve ser evitado. Isso diz respeito, conforme Sodré (1985), aos valores da política norte-americana em torno do seu isolacionismo conhecido.

Desde então, a receita em torno desses fatores esteve na esteira das grandes produções que, em seguida, foram sucessos de bilheteria, como *Guerra nas estrelas* (1977), *Indiana Jones e os caçadores da Arca Perdida* (1981), *E.T.* (1982), *De volta para o futuro* (1985), entre outras. *Guerra nas Estrelas* traz o fator mítico do filho que encontra o pai e deve confrontá-lo e convencê-lo a abandonar o lado negro da força. *Indiana Jones* traz o mito da Arca da Aliança e o pedagogismo em torno das formas de se caçar um tesouro perdido, relativo ao “quem chegar primeiro, leva”. Em *E.T.*, o suposto inimigo do espaço é um amigo, que, incompreendido pela humanidade, ensina valores em torno do pedagogismo da amizade e da fantasia infantil. A atualidade informativa e jornalística de *De volta para o futuro* convida o espectador a uma viagem no tempo, no interior da qual se apresenta o contraste entre os anos 50 e os anos 80 da história americana. Ao focar no tema da viagem no tempo, torna palatáveis, ao público geral, questões de física teórica, como a da viagem no tempo.

Pode-se observar que esses fatores elencados e exemplificados em alguns filmes considerados sucessos de público possuem uma dupla funcionalidade. Além de ser dedicados, de um lado, a agradar um mercado consumidor determinado (o público de cinema, o fã consumidor de fantasias e brinquedos baseados em filmes, etc.), por outro, também podem afirmar ou acentuar ideologias específicas, do contexto em que são produzidas, como já citados: o isolacionismo norte-americano (o inimigo que vem de fora), a vida ao estilo *american way of life*, o poderio bélico e científico (tecnologias de combate ao mal que assola o planeta), etc.

Em geral, esse primeiro momento de pesquisa permitiu compreender que os livros mais vendidos traziam, como recursos de persuasão do público, fatores de interpelação – elementos constitutivos de isotopias temático-figurativas – que podem também ser observados no enredo de filmes famosos de Hollywood, dos anos 70 em diante.

Nessa mesma esteira, os filmes que são produzidos hoje (início do século XXI), que serão apresentados como integrantes do *corpus* aqui estudado (*Avatar*, *Piratas do Caribe*, *O senhor dos anéis*, *Toy Story*), são influenciados por esse tipo de cinema feito para todo tipo de público, ao estilo de *Tubarão*, *E.T*, *Guerra nas estrelas*.

No entanto, não serão levados em conta, no estudo semiótico, os fatores estilísticos mencionados (da forma como apresentados), em função de terem servido de parâmetro somente para essa primeira relação apontada, que diz respeito à influência da literatura de massa no enredo de filmes de grande repercussão. Quando se tratar dessas questões envolvendo semas interoceptivos e exteroceptivos, observar-se-á a sua recorrência e relevância, como já mencionado, por meio da descrição de isotopias temáticas e figurativas, situadas, portanto, no nível discursivo do percurso gerativo de sentido semiótico e no entorno das práticas semióticas.

2.2 Em torno dos livros de autoajuda e seu reflexo nas subjetividades

Na medida em que o levantamento de livros mais vendidos apontou interesse crescente por leituras mais intimistas no final dos anos 80, observou-se uma transformação no interesse pelos livros de ação intriga de finais dos anos 90 em diante. Nessa direção, o estudo semiótico de livros mais vendidos, como *As brumas de Avalon* (BRADLEY, 1985), *A insustentável leveza do ser* (KUNDERA, 1985) e *O alquimista* (COELHO, 1990) projetam um tipo de leitor-enunciário que busca histórias mágicas, de transcendência e, portanto, de maior subjetividade, cujo resultado foi um interesse crescente por leituras, cuja isotopia passa a ser construída em torno do sema “intimismo”. Assim, conforme a transformação desse interesse, o foco dos *rankings* de *Veja* deixou os textos de ficção em segundo plano e se direcionou ao levantamento de *rankings* denominados “autoajuda e esoterismo”.

Nessa direção, a pesquisa de mestrado centrou-se nos livros de autoajuda, bem como na descrição dos componentes semióticos e nas estratégias discursivas relacionadas a esse tipo de texto (a exemplo da comunicação participativa em torno do objeto-valor, a projeção do leitor na qualidade de destinatário-sujeito desse discurso, as modalidades do querer já instauradas pelo fazer persuasivo no ato da leitura, etc.) (MERENCIANO, 2009).

Se a pesquisa sobre a literatura de ação-intriga, por um lado, sinalizou um tipo de estrutura que pôde também ser explorada nos filmes mais vistos de Hollywood (na sua interoceptividade), a literatura de autoajuda, estudada em seguida, por outro lado, foi se tornando um tipo de literatura que foi adquirindo características cada vez mais mercadológicas (ligadas à exteroceptividade, portanto).

A esse respeito, a autoajuda foi se popularizando e sendo destacada nos *rankings* de livros mais vendidos, tornando-se o objeto semiótico de interesse. Isso foi se justificando, na medida em que a procura pela literatura de ação-intriga dos anos 70 e 80 transformou-se. Desse modo, no decorrer dos anos 90, a procura pelos livros indicava as obras de autoajuda como as mais vendidas nos *rankings* da revista *Veja*, fonte do levantamento.

Por meio do exame dos livros mais vendidos, de acordo com os *rankings* de *Veja*, “Autoajuda e esoterismo”, estabeleceram-se as nuances e os entrecruzamentos (semelhanças e dessemelhanças) da organização discursiva, por meio de uma descrição semiótica dos livros mais vendidos de 1991 a 2006 (MERENCIANO, 2009). Para a análise semiótica pretendida, foi aplicado um modelo conceitual baseado em um estudo sobre tipologias discursivas. Apoiado nos estudos sobre enunciação, de Kerbrat-Orecchioni (1980), Fiorin (1990) concorda com a importância de se elaborar tipologias específicas para os diferentes tipos de discurso e não classificá-los segundo gêneros normativos. Essa definição foi importante, na medida em que o foco teórico adotado direcionou o trabalho para um exame semiótico descritivo dos textos do *corpus*.

Nesse âmbito de estudo, já era possível notar que uma caracterização genérica de qualquer objeto semiótico não seria suficiente para defini-lo, sobretudo, na comparação entre objetos semióticos de estrutura semelhante²⁹. O resultado do exame desses livros mais vendidos ajudou a entender a sua estrutura, bem como suas estratégias discursivas. Elas se resumem na doação de competência, o saber-fazer, ao destinatário-leitor. Assim, o objeto compartilhado (o conhecimento) constrói-se em função de valores que dizem respeito à comunicação participativa (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 68)³⁰, saber do qual o destinador (a projeção do escritor no discurso) não se desfaz, apenas a compartilha com o seu destinatário, o leitor projetado nesse universo discursivo (MERENCIANO, 2009).

²⁹ Na introdução já foi indicada como insuficiente, do ponto de vista descritivo, a diferença entre o Cinema Clássico e o cinema comercial, conforme apontamentos de Bordwell (1985), pois a diferença por ele apontada é generalista e não define de fato um tipo de filme do outro.

³⁰ “Contrariamente ao que ocorre por ocasião da comunicação ordinária, onde a atribuição de um objeto-valor é concomitante a uma renúncia, os discursos etnoliterários, filosóficos, jurídicos (cf. o direito constitucional [discursos mais temáticos, portanto]) ostentam estruturas de comunicação em que o Destinador transcendente (absoluto, soberano, original, último, etc.) proporciona valores tanto modais (o poder, por exemplo) quanto descritivos (os bens materiais), sem a eles renunciar verdadeiramente.” – inserção nossa.

O resgate dos resultados de pesquisas anteriores, além de fornecer a coerência na continuação de um projeto, que começou em 2003, indicou resultados iniciais e que foram observados nas predominâncias de estruturas temático-figurativas e no âmbito do interesse do público projetado nesses discursos. Esse fato propiciou indicar, em seguida, caminhos para o estudo de uma semiótica sincrética audiovisual contemporânea (o filme), em virtude também de se aproximar da estrutura de ação-intriga presente nos livros mais consumidos, sobretudo nos anos 70 e 80 do século passado. Outro motivo para o estudo de uma semiótica sincrética ocorre em torno da problemática atual a respeito das dificuldades de exame do texto sincrético e também do quase ineditismo, particularmente, do estudo semiótico do cinema hollywoodiano no Brasil.

Como este trabalho nasceu de uma pesquisa em torno do público de livros, buscou-se entender esse enunciatário por meio das características internas do texto escrito. A partir da maneira como se manifestaram as marcas do discurso nos textos mais vendidos, o objetivo foi explicitar os processos de significação, gerados a partir da organização do seu conteúdo (MERENCIANO, 2009; 2009a; 2011).

Nas teorias do discurso, esse tipo de investigação pode reconstituir as expectativas do leitor-enunciatário (este, equivalente à projeção do público-alvo no próprio discurso), por meio da organização semiótica do texto³¹ e que podem ser descritas no plano de conteúdo dos livros estudados. No caso do exame de filmes, também é possível observar um conteúdo (narrativo, temático e figurativo – construtores do enredo) e uma forma de expressão, relativa aos fotogramas (junto à trilha sonora), que, desfilados em sequência, dão a plasticidade própria do filme. A organização do seu sentido está vinculada à própria concatenação de imagens na tela, em forma de cenas, planos, entre outras denominações dadas às possíveis unidades do filme, podendo ser investigadas e concebidas como recorte para o seu exame.

³¹ O sentido usual de “ler um texto” diz respeito ao ato de leitura propriamente dita. Texto, em sentido amplo, também se refere a qualquer objeto que possua uma unidade de significação. Uma obra de arte é um texto, assim como um filme, uma música, uma gravura o são, independente da forma verbal ou não verbal que os manifeste.

2.3 Em torno de objetos sincréticos e de suas possibilidades de análise

Com o fito de dar continuidade ao que foi apontado anteriormente, em direção ao doutoramento, foi elaborado um novo projeto, a partir de 2011, que envolvesse o exame de um objeto semiótico sincrético. Desse modo, foi importante definir os níveis de pertinência³² em jogo, necessários à definição do objeto estudado, a fim de saber em que parte da pesquisa se inserem e também como devem ser relacionados na condução dos níveis de análise. Nas teorias do discurso, considera-se que a significação é o elemento comum aos diferentes níveis de pertinência em exame, “[...] retendo, por consequência, com vistas à descrição, apenas os traços que interessam a esse ponto de vista” (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 335). Nesse caso, o domínio da significação está relacionado tanto à exteroceptividade quanto à interoceptividade dos discursos em exame, uma vez que faz parte da macrossemiótica composta pelo mundo natural e pelas línguas naturais.

No interior dessa pertinência, em torno da significação, o interesse pelo estudo do filme hollywoodiano contemporâneo surgiu, primeiramente, em virtude de sua inserção na cultura midiática e de massa, cujo contexto de interesse pelos filmes mais vistos assemelha-se ao dos livros mais lidos. Em outra direção, relativa à organização do cinema enquanto processo de significação (em sua imanência), pretende-se contribuir com a descrição das estratégias ligadas ao plano do conteúdo e da expressão, em torno da estrutura fílmica característica desse tipo de cinema, fato que coopera na diferenciação – semelhanças e diferenças significativas – dos filmes que fazem parte do cinema de massa atual.

Assim, o filme, no âmbito do cinema hollywoodiano, atende às exigências de um trabalho de doutorado, conforme os direcionamentos abaixo:

1) faz parte de um tipo de cultura voltada, em sua maior parte, às massas, assim como o exame dos livros mais vendidos provou (MERENCIANO, 2009, 2009a), uma vez que o cinema, como o livro, também depende de um canal amplo de produção, propaganda e distribuição, cuja articulação da cultura com os processos de significação gerados deve ser estudada e aos filmes relacionada;

³² “Pertinência” possui várias designações: propriedades de um elemento linguístico que o distingue de outros; diferença entre substância e forma fônicas. Em suma, é uma regra de descrição, de pretensão científica, no interior da qual só devem ser levados em consideração, entre as determinações ou traços distintivos de um objeto, aqueles necessários e suficientes para esgotar sua definição (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 334-335).

2) em virtude de seu circuito primário de bilheterias, nas salas de cinema (MASCARELLO, 2006, p. 337), o filme é um objeto largamente divulgado e procurado na sociedade de consumo (e também em outras mídias: DVD, exibição online, etc.), cuja descrição de suas especificidades estruturais, discursivas e plásticas contribuirão para a sua compreensão semiótica;

3) tendo em vista seu sincretismo característico, o filme pode ser segmentado e examinado semioticamente, nas suas partes constituintes (METZ, 1972), seja pelos critérios imanentes do seu conteúdo, seja por meio do estudo da forma da expressão, ora decompondo-o em categorias plásticas (FLOCH, 1985; 1990; 1995), ora explorando seus efeitos rítmicos característicos (paradigmáticos e sintagmáticos) (HÉBERT, 2011), da mesma forma como foi apresentado um exemplo de estudo dos segmentos de *Avatar*, na introdução;

4) credita-se a importância de um estudo aprofundado, em forma de uma pesquisa mais detalhada, na medida em que existe pouco interesse acadêmico no Brasil pelo objeto “cinema hollywoodiano”, sobretudo no âmbito dos estudos de orientação linguística e discursiva.

É importante destacar que a descrição semiótica inspirada na teoria semiótica da Escola de Paris (GREIMAS; COURTÉS, 1979, 1986) pode ser aplicada ao conteúdo de textos sincréticos, uma vez que a semiótica complexa do cinema orienta-se no interior de uma enunciação global, que congrega os tipos de linguagem verbal e não verbal, enquanto linguagens de manifestação (FIORIN, 2009, p. 33). Essa abordagem objetiva mostrar a complexidade das relações entre os sistemas, nos planos de conteúdo e de expressão, em que:

O visual mantém articulações com o espacial, o verbal fônico, o verbal gráfico, o sonoro ambiente, o musical, o cinético, o gestual, o corporal, por exemplo. Os tipos de articulação processados possibilitam depreender como essa plástica sincrética tem um modo de operar particular ao seu conjunto, o qual produz efeitos de sentido também específicos à expressão sincrética que precisam ser tomados nas especificidades de sua apreensão e processamento de sentido (OLIVEIRA, 2009, p. 83).

Na mesma direção das semióticas verbais, o cinema também comporta um plano de conteúdo, que, correlacionado ao plano de expressão, contrai características específicas, pois “em uma manifestação sincrética audiovisual, por exemplo, um tom de voz estridente de um anti-herói, certos tiques gestuais, certas movimentações no espaço, são usos de distintos sistemas que vão cada um sincretizando ao outro” (OLIVEIRA, 2009, p. 83).

Refletindo sobre as características da montagem no audiovisual, Fechine (2009, p. 338) tece considerações em torno da superposição de conteúdos no sincretismo audiovisual. No âmbito da discursivização do filme, é necessário considerar a existência de acréscimos de significado de uma linguagem em relação a outra, pois o sentido de uma define-se pela relação do conteúdo da outra. A autora traz o exemplo de uma imagem A, que, articulada a uma música B, produz um sentido C, cujo resultado, por vezes conotativo, nasce da relação entre ambos os sistemas em jogo e não de cada sistema independente. Mesmo que se fale de som, é necessário esclarecer que a substância sonora não fará parte da preocupação desta tese, exceto na forma de expressão em torno da fala, que será integrada ao ato de discursivização dos filmes em exame (em torno do que se passa na tela, sua história). Ela liga-se ao componente verbal, ou seja, ao plano de conteúdo e suas articulações em torno da narratividade e das isotopias temáticas e figurativas manifestadas.

Na medida em que o plano de conteúdo pode ser descrito por meio de um percurso gerativo de sentido (orientado dos níveis mais abstratos de articulação ao mais superficial ou do superficial aos níveis abstratos), de forma análoga, o plano de expressão visual do filme também pode ser descrito por um ferramental teórico em torno dos processos de significação plásticos. Ambos os procedimentos teóricos e metodológicos são desenvolvidos por colaboradores da teoria semiótica greimasiana (FLOCH, 1985, 1990) e por autores que trazem em suas obras novos desenvolvimentos a partir dos conceitos da linguística saussuriana (JAKOBSON, 1995; METZ, 1972).

Em torno das noções saussurianas de signo, significante e significado, importantes ao pensamento semiótico em foco, Hébert (2011) desenvolve um tipo de esquematização de unidades significantes, a fim de propor um método descritivo de análise do plano de expressão: um estudo do ritmo em semiótica. Esse tipo de análise oferece recursos para compreensão da organização do filme na qualidade de consecução (sintagmática) e simultaneidade (as possibilidades paradigmáticas) de suas unidades de expressão.

A esse respeito, pode-se conceber uma das instâncias discursivas da semiótica, a temporalização, por meio de aspectualizações, que determinam a forma como categorias podem ser examinadas ao analisar uma determinada extensão de discurso enquanto processo. Ao observar uma extensão do discurso como processo, é possível conceber o sentido por meio da relação entre grandezas específicas, em torno de continuidades e discontinuidades, por exemplo. No interior dessa relação, observam-se os aspectos dos processos, que são orientados por semas definidos, como: duratividade, puntualidade, incoatividade, terminatividade; iteratividade (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 135, 363, 248, 231, 458).

Mais especificamente, “[...] a oposição contínuo/descontínuo reaparece sob a forma de uma categoria aspectual, que articula o aspecto durativo” (ibid., p. 110). Essa duratividade pode ser descontínua se articulada ao aspecto iterativo (descontinuidades que se repetem em intervalos) ou puntual. No português, apesar de não estar marcado na forma verbal, é possível observar a aspectualização, por exemplo, em verbos terminados por “ecer” (amanhecer, escurecer), cuja incoatividade indica início da ação de um processo.

Ao conceber o filme como uma grandeza em processo (textualizado, assim, na duratividade característica de seu processo de encadeamento de imagens), e manifestado de acordo com unidades significantes contínuas e descontínuas, observa-se que ele pode ser segmentado. Nessa direção, a segmentação (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 390-391), cuja operação coloca em evidência unidades textuais, do ponto de vista do percurso gerativo, surge como um procedimento de textualização responsável por recortar o discurso em partes, em torno de uma sucessão de unidades determinadas pela pertinência, a depender do sistema semiótico escolhido (frases e parágrafos, na língua, ou planos e sequências, no filme, por exemplo).

A esse respeito, destacam-se dois meios de examinar esses segmentos ou unidades no cinema. Um primeiro critério leva em conta a segmentação de suas partes constituintes, conforme uma organização narrativa e temporal dos planos, em forma de sintagmas cronológicos, acronológicos e narrativos, segundo o trabalho de Metz (1972).

Por meio de um segundo critério, também é possível tratar da segmentação do filme por meio da aspectualização de unidades significantes, a fim de explorar seus rítmicos característicos (HÉBERT, 2011). Nesta situação, os segmentos são examinados na condição de processo, em que uma série de unidades concatenadas (por meio de uma iconização do fluxo temporal) compõem uma determinada consecução, ou seja, uma organização de significantes visuais em termos de conjunto (uma sequência fílmica determinada), cujo aspecto é durativo, como vistos na introdução, com *Avatar*.

Em outra direção, com respeito à imagem capturada de forma singular (um plano ou outro, sem conter ainda a idéia de encadeamento), a imagem é observada em termos de aspecto puntual. Os efeitos desses planos também podem ser explorados por meio de categorias específicas, em torno dos formantes plásticos (cromáticos, eidéticos e topológicos), como visto nos planos dos filmes *E.T.* e *Independence Day*, na introdução.

Essas categorias, para exame do texto visual, foram desenvolvidas por um dos semioticistas que continuaram com o projeto greimasiano, mas em direção a uma semiótica plástica, Jean-Marie Floch (1985; 1990). Mesmo que o objetivo de Floch tenha sido o estudo de objetos visuais, sem os elementos de consecução característica do cinema, é possível valer-se da categorização dos formantes plásticos, observáveis nos fotogramas do filme.

2.4 Hollywood: (in)definições e (im)possibilidades descritivas

Após a definição do caminho percorrido dos livros ao cinema (de uma semiótica verbal a uma semiótica sincrética, portanto), apresentam-se as (im)possibilidades envolvidas na concepção de cinema adotada, ou seja, como se define o cinema hollywoodiano no âmbito de sua recepção e crítica, em torno de definições como *blockbuster* e cinema comercial, bem como a sua configuração a partir dos anos 70, com filmes como *Star Wars* e *Tubarão*.

Dizer precisamente o quanto um filme é comercial ou *mainstream*, ou se desperta interesse da crítica pelo seu estudo aprofundado, é tão complicado quanto classificar os tipos de filmes que são produzidos em Hollywood. A começar pelo uso do último termo, “*mainstream*” é uma forma de produzir cinema que, a partir dos anos 70, decreta o esvaziamento do ciclo do filme de arte americano (*American Art Film*, que dialogava com o modernismo Europeu) (MASCARELLO, 2006, p. 336). Desde então, surge, no plano técnico e histórico hollywoodiano, o rompimento com a herança de um cinema autoral, em favor de um cinema “[...] que teria como motivação uma pressão inédita, tanto quantitativa como qualitativamente, do econômico sobre o estético” (MASCARELLO, 2006, p. 337).

Com respeito ao termo cinema comercial³³, referenciado na introdução por Peñuela Cañizal (2004), está vinculada, *grosso modo*, à capacidade de determinado produto ser lucrativo (em possível oposição a “poético”), cujas considerações da crítica levam a crer que a quantidade prevalece sobre a qualidade.

³³ *com·mer·cial*. **1** related to business and the buying and selling of goods and services: Our top priorities must be profit and commercial growth. **2** related to the ability of a product or business to make a profit: Gibbons failed to see the commercial value of his discovery. *Commercial success/failure*: The film was a huge commercial success. **3** [only before noun] a commercial product is one that is produced and sold in large quantities. **4** more concerned with money than with quality: Their music has become very commercial. **5** commercial radio/TV/channel, etc., radio or television broadcasts that are produced by companies that earn money through advertising. Fonte: *Longman Dictionary of Contemporary English* http://www.ldoceonline.com/dictionary/commercial_1. Tradução nossa: “Comercial. **1** relacionado aos negócios e à compra e venda de mercadorias e serviços. **2** ligado à habilidade de um produto ou negócio produzir lucro. **3** um produto comercial que é produzido e vendido em larga escala. **4** mais relacionado com dinheiro que com a qualidade. **5** rádio, televisão e canais comerciais; rádio ou televisão transmitidos e produzidos por empresas que ganham dinheiro por meio de propaganda paga.

Nessa direção, que liga a produção dos filmes hollywoodianos a uma esteira industrial (de filmes para as massas), o termo *mainstream*³⁴ aproxima-se de “comercial”, pois se vincula ao que é comum, ordinário, ou seja, aquilo que faz parte de atitudes e atividades convencionais, divididas socialmente pela maioria das pessoas.

Em suma, seguindo as definições dos *websites*, dicionários Longman³⁵ e Oxford³⁶, tudo o que se referir aos mais vistos de Hollywood estará relacionado ao que se denomina cinema comercial ou *mainstream*. Mesmo que os dois termos possam ser aproximados, o termo “cinema comercial” aparenta maior precisão, sobretudo com respeito aos itens 3, 4 e 5 constantes à nota de rodapé 33. Observou-se, a partir das definições apontadas, que fica mais fácil determinar as fronteiras, quando se observa, no uso desses termos, a importância de fatores midiáticos de massa envolvidos na divulgação das produções contemporâneas de cinema.

Dessa forma, à medida que são anunciados filmes como *Avatar*, *Piratas do Caribe*, etc., há predominantemente uma repercussão midiática maior (comerciais na tevê aberta, divulgação online em redes de cinemas, chamadas em programas de tevê, etc.) se comparada a de filmes como *Clube da luta*, *O segredo de Brokeback Mountain*, *Onde os fracos não têm vez* (conjunto de imagens, fig. 1), entre outros mencionados na introdução, pertencentes a um tipo de segmento cultuado por um público mais restrito.

De fato, não existe um fator preciso, em estudo, a fim de estabelecer fronteiras a respeito das produções hollywoodianas contemporâneas. Entretanto, a partir das listas de filmes mais vistos, aponta-se um método de coleta que pode contornar essa questão. As listas de filmes, ou *rankings*, em uma acepção mais mercadológica, indicarão os filmes campeões de bilheteria, da primeira década do século XXI, a partir da consulta e levantamento em *sites* especializados.

Em geral, o tipo de objeto que se pretende estudar (o cinema de alcance comercial) é, como já dissemos, um objeto pouco analisado, sobretudo no âmbito acadêmico brasileiro. A falta de interesse pelo tema “Cinema de Hollywood” pode ser resultado de um “pré-conceito”, talvez favorecido por sua reputação comercial (para venda e entretenimento), talvez por se constituir enquanto produção que vai de encontro ao cinema canonizado pela fortuna crítica.

³⁴ *Adjective: normal, conventional, ordinary, orthodox, conformist, accepted, established, recognized, common, usual, prevailing, popular. The ideas, attitudes, or activities that are shared by most people and regarded as normal or conventional.* Fonte: Oxford Dictionary http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english-thesaurus/mainstream. Tradução nossa: Adjetivo: normal, convencional, comum, ortodoxo, conformista, aceito, estabelecido, reconhecido, usual, prevalente, popular.

³⁵ Disponível em: <http://www.ldoceonline.com/>

³⁶ Disponível em: <http://www.oxforddictionaries.com/>

Esta geralmente produz uma valorização positiva de filmes de arte, como os de Eisenstein, Bergman, Kubrick ou Glauber Rocha e os irmãos Barreto, no Brasil, sem mencionar os gêneros oriundos de experimentalismos, no cinema de Vanguarda (Buñuel e Dalí), e em manifestos, como o Dogma 95 (de Lars Von Trier e Thomas Vinterberg).

Mascarello (2006) alerta sobre a inevitabilidade de estudar o cinema de Hollywood sem recorrer a aproximações negativas, porque há uma abordagem segregativa na universidade brasileira que está em descompasso com a evolução internacional dos chamados “estudos de Hollywood”, desde os anos 80. Ao analisar as práticas sociais e acadêmicas que renderam culto cinematográfico a Glauber Rocha e ao Cinema Novo, Mascarello (2005) relata um duplo processo de canonização e de marginalização no cinema. Isso pode ser observado entre os objetos que considera legitimados e segregados, os quais referencia em seu *História do cinema mundial*:

Entre os objetos legitimados, aparecem a filmografia e a reflexão cinema-novistas (com ênfase em Glauber) e do cinema moderno (Godard, Rouch, Pasolini, Resnais etc.), bem como de seus antecessores (Eisenstein, Vertov, neo-realistas, Nelson Pereira dos Santos) e sucessores (documentário contemporâneo, Dogma 95, cinemas periféricos, etc.). Já a lista dos segregados traz [...] o neon-realismo paulista dos anos 1980, gêneros brasileiros como o *trash*, o horror, o cinema juvenil e a ficção científica, o lúdico e o cômico, os estudos de recepção e do espectador, a teoria dos gêneros cinematográficos, o cognitivismo, a distribuição e exibição e, finalmente, as aproximações não precipuamente ideológicas a Hollywood (MASCARELLO, 2006, p. 334).

Conclui o autor que a estratégica área de pesquisa do cinema hollywoodiano contemporâneo segue praticamente desconhecida no país (ibid., p. 334).

Na mesma direção do desinteresse pelo seu estudo, existe uma valorização acentuada da crítica pelo cinema canônico, fato que reforça uma espécie de olhar às vezes pré-concebido das produções de cinema de Hollywood de grande divulgação. De fato, o cinema pós-75, designado pelo termo “Nova Hollywood”, proveu-se de características direcionadas ao consumo e ao entretenimento (como visto em *Tubarão* e *Star Wars*, sucessos de bilheteria nos anos 70³⁷ que influenciaram os filmes que os sucederam).

³⁷ A partir dos anos 70, produções como *Tubarão* e *Star Wars*, grandes influenciadores de público e tendências nos meios de massa, fazem parte de um tipo específico de cinema, o *mainstream* (de inclinação comercial). Quando estes passaram a figurar em *rankings* de filmes nas bilheterias, são chamados de *blockbusters* (MASCARELLO, 2006, p. 343). Em inglês, pode-se dizer que é um termo utilizado em contexto semelhantes ao de *best-seller*, em virtude de fazer parte de um grupo de filmes sucesso de bilheteria, portanto, um sucesso de vendas.

Mascarello (2006, p. 336) define esse tipo de produção pós-75 de acordo com dois fatores: o abandono progressivo da pujança narrativa característica de Hollywood até meados de 1960; a assunção de uma indústria fortemente integrada à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos, como cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, brinquedos. Esse mercado específico diz respeito ao setor de produtos conexos (Mascarello o define como mercado terciário), no qual é costumeiro observar a venda de fantasias e brinquedos de filmes, como as indumentárias dos personagens de *Guerra nas estrelas*, joguinhos do *Senhor dos anéis*, brinquedinhos do filme *Toy Story*, etc.

Ao caracterizar a Nova Hollywood por meio do “abandono progressivo da pujança narrativa”, Mascarello (2006) confere aos filmes contemporâneos um estilo de crítica de natureza canônica e mais generalizante, uma vez que fazer tal diferenciação não se configura como uma análise profunda do objeto fílmico. Em virtude de se focar nos elementos técnico-estilísticos, dessa crítica – influenciada por outros pensadores do cinema, como Bordwell (1985) – não é possível notar uma preocupação por uma análise descritiva (de cunho estrutural), que seja capaz de observar unidades de sentido e de explicar como podem ser organizadas e, sobretudo, explicados seus efeitos nos planos de conteúdo e de expressão.

Representante dessa crítica estética e estilística, Bordwell (1985) – citado por Mascarello (2006) – descreve o modo clássico de fazer cinema. Propõe uma cisão do tipo de filme que era produzido até os anos 60 (o cinema de arte americano), em comparação aos filmes que vieram em seguida, a exemplo dos sucessos *Tubarão* e *Guerra nas estrelas*. Na esteira do raciocínio de Bordwell, esse modo clássico de se fazer cinema é concebido da seguinte forma: personagens bem definidos e com objetivos claros; ações linearmente organizadas quanto à causa e ao efeito; unidade de ação, tempo e espaço no interior de cenas e sequências; subserviência do estilo às necessidades de exposição da história; comunicabilidade e redundância (MASCARELLO, 2006, p. 340).

Acredita-se que essas comparações, oriundas de definições generalistas e não descritivas, não especificam formalmente como se organiza a estrutura dos tipos de cinema mencionados (de arte vs. comercial, por exemplo), sobretudo quando se quer aplicá-las a outras vertentes da cinematografia mundial: o documentário, o cinema independente, o cinema experimental, etc. Representam, assim, definições possíveis de ser aplicadas a qualquer tipo de filme que contenha “qualidade” (resguarda-se aqui qualquer juízo de valor). Assim, os filmes *cults* citados na introdução (*Clube da Luta*, *O segredo de Brockback Mountain*, etc.) também são relacionados como filmes de “qualidade”, embora sejam produções de Hollywood também divulgadas a um grande público.

Diferente dessa crítica, que conduz a critérios ora mais mercadológicas, ora mais técnico-estéticas, será apresentado um estudo semiótico discursivo, plástico e rítmico do cinema de Hollywood contemporâneo. Em torno de suas identidades e diferenças, de suas continuidades e descontinuidades estruturais, importa compreender o filme como um todo de sentido (imerso em um contexto e direcionado a um público enunciatário determinado), cujas partes constituintes são manifestadas por unidades significativas, que, por meio dos segmentos organizados logicamente, comunicam e produzem sentidos.

Ao articular o conteúdo e a expressão, parte-se da hipótese de que é possível explicar as relações desses planos da linguagem sincrética fílmica, sem recorrer a aproximações valorativas (cinema canônico *versus* cinema *mainstream*, por exemplo) que pouco elucidam a organização e o funcionamento desse tipo de linguagem. Quanto a um estudo formal desse objeto, procurar-se-ão recursos, baseados em critérios semióticos que decomponham o filme em unidades significantes (as suas partes) e que ao mesmo tempo o permitam vê-lo como um todo de sentido (a sua totalidade).

Esse tipo de exame descritivo é pouco observado em trabalhos sobre cinema, especialmente quando se quer comparar e diferenciar filmes de um recorte de período semelhante e que, *grosso modo*, são qualificados como produtos enlatados, ou seja, que reaproveitam a fórmula de sucesso de outros filmes para angariar interesse do público e das mídias de massa. Por isso, ao inventariar recursos semióticos, é possível que os pontos de vista mais generalizantes ou obscuros sejam minimamente esclarecidos.

Em uma direção voltada aos aspectos exteroceptivos (haja vista que o filme comercial tende a compartilhar o universo de sentido do momento em que é produzido, a exemplo da ficcionalidade em torno dos filmes sobre o *World Trade Center*), ao fazer a relação dos discursos com a história e com as ideologias inscritas, deve-se levar em consideração o contexto em que o objeto de sentido “cinema hollywoodiano” é compreendido. Ao propor o exame discursivo de um determinado objeto cultural de massa, pensa-se nos recursos necessários, a fim de compreendê-lo enquanto um texto, direcionado a um público definido (o espectador projetado), bem como as características do contexto em que se insere.

Em torno desses alcances descritivos, a semiótica, enquanto teoria do discurso, explica a forma como os textos (verbais, não verbais ou sincréticos) organizam-se e produzem significação. Busca também compreender a relação entre textos, tanto imersos no contexto em que são produzidos, como para quem são produzidos. Por isso, o estudo semiótico de um universo discursivo determinado oferece suporte para a compreensão dos seus processos de significação, da relação que mantém com outros textos, nos seus encontros e desencontros

com a história antiga ou com a mais recente. Em suma, verificar as condições em que esses filmes de massa são produzidos fornece indícios das representações criadas ao público projetado (o espectador implícito), e isso permite dizer como esse enunciatário possui um tipo de competência que o torna apto a relacionar seu conhecimento de mundo (os fatos sociais, políticos e comportamentais recentes ou da moda) aos temas e figuras manifestados nos filmes contemporâneos.

2.5 Cultura de massas: práticas semióticas ou como ler o mundo

Greimas e Courtés (1979, p. 251) definem a leitura como semiose. Ela opera na constituição do significante textual. Desse ponto de vista, ler implica, assim, compreender os signos da cultura, a sua significação. Sendo, pois, de natureza linguística ou não linguística, é possível qualificar os textos, de maneira ampla, como objetos semióticos de sentido. Nessa direção, significação é o conceito-chave em torno do qual se organiza a teoria semiótica, pois ela é passível de designar ora o fazer (significação como processo), ora o estado (aquilo que é significado). Assim, no âmbito da cultura, a significação é parafraseada como “produção do sentido” ou como “sentido produzido” (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 418).

No que diz respeito à cultura e às formas com que se lida com as representações criadas, saber identificar e estabelecer limites entre os diferentes objetos de significação é relevante tanto à interpretação do analista, quanto ao olhar despretenso do cidadão em seu dia a dia. Por esse motivo, ler os sentidos presentes no mundo implica qualificar a leitura, inicialmente, como processo de significação voltado ao reconhecimento de unidades textuais, de significantes verbais e signos adjuvantes: grafemas, diacríticos, sinais prosódicos, etc., cuja organização se manifesta por meio de enunciados.

Por extensão, a noção de leitura pode ser ampliada, em sentido lato (compreensão de um processo semiótico, de constituição de uma linguagem), ao se interpretar diferentes formas de expressão, oriundas de diferentes substâncias: as linguagens pictórica (cujas substâncias são linhas e cores), musical (cuja substância é o som), gestual (com a sua proxêmica), bem como a sincretização dessas diferentes substâncias em formas semióticas características (gibi, cinema, teatro, musical – ver esquema 5), etc.

Para além das questões concernentes à forma linguística, defendida por Saussure (2006) em seu *Cours de Linguistique general*, Hjelmslev (1975) complementa a teoria do signo linguístico. A sua teoria, a Glossemática, compreende conteúdo e expressão com base nas noções de forma e substância. Vai além, afirmando que as substâncias são dependentes da forma e que esta é independente da substância. Em suma, a forma somente pode ser reconhecida por meio da abstração da substância, no que tange ao terreno da função (HJELMSLEV, 1985, p. 67).

A fonologia, por exemplo, produz uma categorização de elementos distintivos, uma vez que se reconhece uma formalização da substância sonora (pois sem a funcionalidade descrita pela fonologia, haveria apenas o ruído), com vistas a diferenciar e dar funcionalidade aos traços distintivos de determinada língua natural: no caso do português, há, por exemplo, uma divisão entre os fonemas surdos (p/t/q/f/x/s), de um lado, e sonoros (b/d/g/v/g/z), de outro. Assim, definem-se as diferentes substâncias, nesse contexto, por meio da presença ou ausência do traço “sonoridade”. A substância é, portanto, a realização da forma no âmbito de um suporte variável articulado pela forma (FECHINE, 2009, p. 324).

Nas diferentes linguagens, o sentido possui uma intencionalidade. As práticas semióticas ou práticas discursivas, ao alargar o alcance das manifestações textuais, organizam-se, pois, em torno disso. Elas se constroem no âmbito das macrossemióticas das línguas naturais e, por extensão, do mundo natural. Nada mais são que “[...] processos semióticos reconhecíveis no interior do mundo natural e definíveis de modo comparável aos discursos (que são práticas verbais, isto é, processos semióticos situados no interior das línguas naturais)” (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 344).

Na medida em que as práticas semióticas possuem um alcance para além do texto, pode-se considerar uma construção hierárquica, em que a macrossemiótica da cultura engloba os sujeitos, que possuem concepções de mundo mediatizadas pela linguagem. Dessa forma, o seu ponto de vista é regido a partir da maneira como lidam com os discursos. Por isso, os textos são construídos, assumidos e disseminados, de maneira a oscilar entre diferentes tipos de discurso. Ora elaboram o domínio predominante de um ponto de vista, ora manifestam outros pontos de vista. Sejam a partir de discursos de propriedade mais homogênea ou mais heterogênea, o ato de ler pressupõe ação de um sujeito (a performance de um leitor, um espectador, etc.) sobre o objeto semiótico lido. A partir desse ato, constrói sua própria interpretação, ou seja, elabora um discurso interpretativo por meio da linguagem, fato que transforma a leitura, por fim, em um ato intertextual (CORTINA, 2004, p. 156-157).

Ainda na linha de raciocínio de Cortina (2004, p. 153), o autor ressalta que as relações humanas são regidas pelo mecanismo de produção de sentidos, sendo, pois, mediatizadas pela linguagem. Vale lembrar que, no contexto presente, do século XXI, a proliferação das mídias e a capacidade de difundi-las para todo tipo de público quase que proclamam a obrigatoriedade de o sujeito se valer, não somente das novas manifestações de sentido (redes sociais, blogs, youtube), mas das relações sociais que se originam dessas práticas; elas mesmas, já oriundas de suportes e práticas antigas (os bate-papos com amigos, o diário, os vídeos caseiros de VHS). Hoje, tais práticas são transformadas, ressignificadas, devido aos novos suportes e maneiras de se ler. Os estudos da cultura pelas lentes da leitura indicam isso, ou seja, que à medida que se mudam os suportes e suas formas de acesso, mudam-se as formas de ler (CHARTIER, 1998).

As situações mencionadas acima – de contato com os diferentes textos – fazem parte de um contexto maior, no interior do qual a produção e a comunicação de sentidos são constantes e potencializadas pelas mídias atuais. A fim de compreender as potencialidades de tal universo de sentidos (nos textos e na macrossemiótica da cultura), considera-se o quanto as tecnologias de informação (no quadro de um mundo globalizado) têm como resultado uma sociedade de comunicação de massa (*mass media*) (DROGUETT, 2002, p. 24).

Essa troca globalizada de informação, produtora constante de signos diversos, resulta, assim, na diversidade cultural e textual presente no cotidiano. Isso confirma o dizer de Cortina (2004) sobre as relações humanas serem regidas pela produção de sentidos e mediatizadas pelas linguagens. A esse respeito, as línguas naturais fazem parte desse mundo de sentido e estão imersas em uma sociedade regida pelos pontos de vista que os sistemas semióticos produzem no mundo natural e que são assumidos pelos sujeitos na cultura.

2.6 Projeções da cultura no cinema

A relação entre as instâncias culturais apresentadas anteriormente (sociedade, informação, linguagem mediadora, comunicação e produção de sentido), em direção a uma cultura massificadora, já vigora desde meados do século XX (MORIN, 1987). Para Morin, as instâncias sociais – os sujeitos e a cultura – articulam-se com as tecnologias em voga e, assim, com a sociedade de consumo. Ele e outros pensadores que estudam a influência dos objetos semióticos e das mídias no cotidiano, como Peñuela Cañizal e Caetano (2004), examinam a cultura assumindo o imaginário criado pelos sujeitos históricos em torno dos objetos semióticos e suas potencialidades de representação na cultura humana.

Nessa aldeia global, formada por mídias e tecnologias de comunicação, propaga-se a cultura de massas. Ao ser potencializada pela disseminação das mídias, essa maneira de configurar a cultura expande-se a públicos diversificados. Dentre os objetos culturais que produzem sentido e que são, por sua vez, direcionados a um público e coordenados por um setor industrializado, está o cinema de Hollywood. Nesse contexto, em virtude de sua grande inserção nos segmentos sociais e de sua produção em série, o filme hollywoodiano é fruto da cultura de massas.

No interior dessa cultura, é possível analisar como se constituem segmentos de público específicos, bem como as formas como são representados no interior das práticas discursivas. Vários são os tipos de público a que se destinam os diversos produtos de massa, no âmbito de uma indústria cultural. Há o leitor de romances, o telespectador de novelas, o ouvinte de rádio, o espectador de cinema. Enquanto formas de representação da cultura, esses diferentes objetos de significação também podem ser estudados dentro de sua estrutura e de sua historicidade. Essa fato autoriza dizer que os processos de leitura permitem formas de contato com os objetos, ligados a um determinado contexto e a sujeitos historicamente situados.

A indústria cultural (desde meados do século XX) produz as suas tendências, de acordo com as técnicas da imprensa, do rádio, da tevê, do cinema (MORIN, 1987). Ela propaga essas formas de cultura em todas as esferas da vida. Ao circular por vários meios, formam um conjunto de objetos culturais no interior de uma cultura de massas, produzida conforme padrões de fabricação e destinada a uma massa social, a um aglomerado indistinto de indivíduos (MORIN, 1987, p. 16). O cinema de tipo comercial feito em Hollywood é um exemplo disso. Morin exemplifica que essa indústria cultural vale-se de meios específicos, ao organizar a significação nos seus objetos culturais, a fim de encontrar seu público, seja por meio de uma síntese do padrão e do original, seja pelo atrativo de outros elementos que vão do arquétipo ao individual. Estabelece, a partir disso, um jogo entre o que já é padronizado, em termos de estrutura e história, articulando-o com o elemento inédito.

Situado, assim, entre o clichê e a novidade, esse tipo de cinema é elaborado de maneira que o primeiro não chegue a fatigar e que o segundo não possa ser de difícil compreensão (MORIN, 1987, p. 31). A esse tipo de cinema também se liga uma espécie de universalismo, cuja intenção está em adaptar temas locais e transformá-los em cosmopolitas, como o western, o jazz, os ritmos tropicais e latinos – muitos deles são ligados ao universo do *american way of life*. Esse tom universalizante favorece sincretismos culturais, no interior dos quais são observados temas gerais cuja especificidade está em adaptá-los a um denominador comum de humanidade. (MORIN, 1987, p. 35-37).

Todo esse cosmopolitismo manifestado nas telas é irradiado a partir de um pólo de desenvolvimento que domina esse processo: os Estados Unidos. “Foi lá que nasceu a cultura de massa [no Ocidente]. É lá que se encontra concentrado seu máximo de potência e energia mundializante” (MORIN, 1987, p. 44). Por sua vez, esses objetos culturais são destinados a um tipo de enunciatário-espectador, um homem médio, geral.

Esse público alvo é materializado no sujeito que busca o jogo, o divertimento, o mito e, conseqüentemente, a identificação. Ao projetar-se no filme, a linguagem desse *anthropos* é a audiovisual. A sua imagem é tanto mais acessível, na medida em que se apresenta como envolvimento de todas as linguagens, e ela se desenvolve mais sobre o tecido do imaginário e do jogo que sobre o tecido da vida prática (MORIN, 1987, p. 44-45).

2.7 O espectador e sua identificação projetada pela ficção

No âmbito dessa projeção do imaginário, a teoria semiótica também produz um tipo de estudo que leva em conta a projeção dos públicos. Esse tipo de destinatário pode ser considerado como uma projeção do leitor ou do espectador reais e são denominados enunciatários.

No trabalho realizado sobre os livros mais vendidos (MERENCIANO, 2009), mostrou-se necessário, por exemplo, recorrer às marcas linguísticas e a referências contextuais que os livros iam tecendo, para assim definir quais elementos do conteúdo dialogavam com a realidade do leitor projetado, com vistas a explicar de que forma os recursos construídos no interior do texto levavam determinada obra a figurar entre as mais vendidas daquele período. Assim, o estudo imanente dos textos parte da explicação da organização textual, com vistas a definir a construção do leitor (e também a do autor) como instâncias de domínio discursivo (projetadas na e pela construção do discurso) e não como autor e leitor reais, de carne e osso.

Com respeito ao cinema, também é possível depreender marcas linguísticas recorrentes nos diálogos dos personagens e nas descrições feitas pelo narrador, assim como as transformações narrativas associadas a tempo e ao espaço. Essas marcas dão conta de definir a realidade contextual que faz parte do domínio do espectador enunciatário e com a qual ele pode se identificar. No texto verbal, a descrição dessas instâncias espaço-temporais é feita por meio de linguagem verbal, ao descrever lugares, tempos e sujeitos inseridos na história., como observado em *The vampire diaries* (sequência 1).

É importante lembrar que existem livros ilustrados, como os didáticos, infantis, etc., que se valem do sistema semiótico imagético para enriquecer (ilustrar, deixar menos imotivada) a produção de sentido. No cinema, a própria imagem (por meio de instâncias de tempo, espaço e pessoa, projetadas no discurso) descreve as mudanças de situações no enredo e as transformações da história, exatamente por compor uma analogia (pretensa cópia) da realidade (BARTHES, 1986, p. 29) e poder ser ressignificada (vertida para ou traduzida) por um sistema semiótico verbal.

No domínio do espectador, a sétima arte atualiza-se enquanto manifestação de sentido no ato de sua recepção. Segundo Drogue (2007, p. 2), a existência do objeto “filme” elaborase por meio da forma como o espectador o vê e também de acordo com as maneiras pelas quais se relaciona com os elementos da narrativa fílmica e da expressão cinematográfica que o cativam. A construção dessa espécie de identidade com as produções de cinema ocorre por meio do jogo de identificação estabelecido com a audiência. Com respeito a ela, sabe-se existir um grande público consumidor de filmes hollywoodianos. Ele é motivado a assistir, pois tem potencialidade para se identificar com aspectos técnicos, poéticos e narrativos que o agradam, seja o percurso narrativo³⁸ do herói, a trama bem elaborada, os valores culturais em jogo, a função das cores e dos sons, as tomadas de câmera, etc.

Em referência aos aspectos de identificação do público com o cinema de Hollywood, Eades (2002, p. 57-75) nota a recorrência do tema da “iminência do perigo”, fato que converge para a problemática do herói e sua importância no universo do cinema. Herdeiro da cultura dos gibis (dos HQs), no Ocidente, a exemplo do Super-homem, Homem aranha e Batman, o herói sempre possui mais que uma identidade, na medida em que é régido pelo dever-ser e parecer outrem, a fim de proteger sua real identidade, que está ligada aos programas narrativos particulares que precisará exercer em favor do bem.

O super-homem, enquanto Clark Kent, é tímido, míope e medroso. O aracnídeo, na pele de Peter Parker, é tímido, tem poucos amigos e vive enalhado em dívidas. De dia, Batman é o milionário Bruce Wayne; à noite, é o cavaleiro das trevas. Fato comum desses superseres é o de agirem impedindo o atentado à propriedade privada, ou seja, lutam principalmente contra ladrões. No quadro dessas projeções da ideologia em que foram imaginados, confirma-se, portanto, uma forma de prática semiótica situada em torno dos valores da cultura nos filmes.

³⁸ Segundo Barros (2008, p. 26), um percurso narrativo constrói-se por meio de uma sequência lógica de programas narrativos relacionados por pressuposição, que são, por sua vez, uma organização de enunciados narrativos de fazer que regem enunciados narrativos de estado.

Uma das imagens com que públicos de audiovisual e leitores se identificam é a do herói. A respeito da sua recorrência na cultura de massas, Morin (1987, p. 92) explica que esse herói simpático (diferente do trágico, por isso, comum nos filmes de Hollywood) é aquele vinculado ao espectador. O personagem que o representa torna-se cada vez mais natural até não parecer mais um monstro sagrado executando um rito, mas um sócio exaltado do espectador. A este, o herói se liga por semelhanças e por uma simpatia profunda. Esse tipo de herói pode ser admirado ou lastimado, mas sempre é construído de forma a ser, no final da história, amado.

É fato que os heróis representam tipos sociais corretos, sendo os estereótipos dos bons “moços”, em prol da sociedade que representam. Por isso, ao discutir a relação dos textos com a história, Fiorin descreve as práticas semióticas em torno do público das narrativas ficcionais. A sua competência indica que sabe o quanto “super-homens” não existem, mas o fazer interpretativo proveniente dessas construções fictícias pode revelar anseios, ideias, concepções e temores de uma determinada época (FIORIN; PLATÃO, 2001, p. 28):

[...] a narrativa do Super-homem mostra os anseios dos homens das camadas médias das sociedades industrializadas do século XX, massacrados por um trabalho monótono e por uma vida sem qualquer heroísmo. Esse homem, mediocrizado e inferiorizado, nutre a esperança de tornar-se um ser superpoderoso assim como Clark Kent, que se transforma em Super-homem.

Morin amplia a questão, ao pensar em uma ideia cosmopolita de conceber o filme comercial. Esse tipo de produção tende a adaptar temas locais, cujo cenário de sincretismos favorece um tipo de público geral, uma espécie de *anthropos* universal. Ao ser direcionada à construção de um imaginário e não à vida prática, (MORIN, 1987, p. 44-5), conclui-se que o jogo entre real e imaginário – no âmbito do sujeito ontológico – seria matéria produtiva, por exemplo, à psicologia do cinema e dos públicos. Ao transferir tais questões para as teorias do discurso, as nuances entre real e imaginário são tratadas como efeitos de sentido, pois o sujeito-espectador (o enunciatário de cinema), desse ponto de vista, é um construto teórico, é considerado uma projeção, um ser linguístico, portanto, é um “efeito do enunciado” (FIORIN, 2007, p. 24).

Ao observar a procura por esses produtos de massa e a maneira pela qual o enunciatário-espectador com eles se identifica, uma forma de entender as projeções do produtor (a coletividade de pessoas responsáveis pelo filme) e desse espectador seria focalizar a construção desses sujeitos discursivos (a imagem deles projetada nos filmes exibidos).

Assim, para que o espectador se identifique com as produções de cinema, como observado, semioticamente, elas mobilizam isotopias temático-figurativas, de forma a se apropriar de mitos, clichês e ressemantizá-los de acordo com o tipo de público que pretendem agradar. Buscam, pois, obter o sucesso de acordo com a adesão de um público o mais diverso possível (MERENCIANO, 2011, p. 14).

Outra questão ligada ao espectador é o *happy end*. No âmbito do cinema e da literatura, a ideia de felicidade torna-se o núcleo afetivo do imaginário cultural moderno. O *happy end* é um apego intensificado de identificação com o herói. Ao se aproximar da humanidade cotidiana, com problemas cada vez mais relacionados a mistérios, crises pessoais, desafios, etc., ele se torna basicamente um alter ego do espectador. O clima constante de simpatia nele focado instaura a felicidade como algo possível no plano do espectador também (MORIN, 1987, p. 93-4).

Em suma, o final feliz é postulado pelo otimismo da felicidade e pelo esforço rentável (pensando ainda nos valores do Ocidente), no interior do qual todo empreendimento nobre tem sua recompensa na terra. Esse pensamento é uma aspiração originária do contexto do *Welfare State* e da busca pela felicidade privada (MORIN, 1987, p. 97), fatores ligados à realidade da década de 30 em diante, como a Grande Depressão e a necessidade de o Estado intervir na economia. O nascimento de um dos heróis mais conhecidos, o Super-homem, por exemplo, ocorre nesse contexto pós-Crise de 1929, nos Estados Unidos.

Levando-se em conta a importância das relações estabelecida entre público e filme, em seguida, apresentam-se a forma como símbolos da cultura ianque norteiam o filme hollywoodiano contemporâneo. Para tanto, o imaginário presente nas produções de cinema, dos anos de 1990 em diante, configura isotopias temático-figurativas em torno dos ataques ao World Trade Center, de 11 de setembro de 2001, bem como a simbologia das torres gêmeas enquanto objeto ao mesmo tempo de prestígio e de destruição.

Desse modo, observa-se a divulgação de um tipo de cinema comercial focado não somente nas repercussões do conhecido ataque ao WTC, mas em torno de temas específicos, como defesa nacional, guerras mundiais, poderio bélico e tecnológico, sustentabilidade, o Juízo final, entre outros.

2.8 Atentados ao World Trade Center (11/09/01) e influência no cinema de ação

Relacionado diretamente ao fenômeno atual de massificação da cultura, observou-se que o cinema comercial é um produto que visa ao consumo. Desse modo, ao considerar o viés da ideologia nele inscrita, de acordo com a crítica de abordagem sociológica, esse tipo de filme feito para as multidões congrega questões ideológicas, pois tende a representar o ponto de vista da cultura dominante ou idealizadora da obra. Nos filmes *Independence Day* (1996) e *Armageddon* (1998) podem ser identificados, por exemplo, temas concernentes ao ufanismo norte-americano de forma estereotípica, revelando pontos de vista da cultura que concebe o filme.

Era muito comum, mesmo antes dos atentados de 11/09/2001, o fato de algumas produções mostrarem não somente as torres gêmeas sendo atacadas, mas outras edificações e monumentos símbolos da cultura estadunidense inscritos sob a égide do perigo (a Estátua da Liberdade, a Casa Branca, o complexo do Pentágono). Tal fato tornou-se fetiche em muitas produções pré-apocalípticas. Exemplo disso são *Independence Day* e *Armageddon*. Elas consagram todo tipo de estereótipo³⁹, com vistas a mostrar o ideário de salvação do planeta, a ser cumprido pelo esforço da nação norte-americana, frente a desastres avassaladores. Mesmo lançadas antes da intensificação política de Washington pós-atentado 11/09/2001 (na política externa e interna de antiterror, no controle de agressivo de imigração, etc.), já tematizavam o “mundo em perigo”, envolto por toda panaceia cultural ianque.

Em torno dos temas de perigo e do discurso de salvação, Hollywood passou a retratar nas telonas a discussão da importância de uma potência heroica e, com isso, o engrandecimento da sua função de líder e herói, quando, ficcionalmente, outras nações do planeta não conseguem conter ameaças, como alienígenas malvados (*Independence day*) e cometas destruidores (*Armageddon*) (MERENCIANO, 2011).

A respeito dessas produções e dos traços dos personagens, Eades (2002, p. 69) aponta que o “arco-íris” de sujeitos politicamente corretos de Hollywood é representado de forma simplista. A autora conclui que os eventos em torno do 11 de setembro puderam contribuir com receitas cinematográficas, seja no nível do gênero comercial, seja no nível dos personagens.

³⁹ Nesses filmes há: o trabalhador comum com chance de ascensão por meio das armas; o presidente combatente (que põe a “mão na massa” ao pilotar um caça F-18 contra naves E.Ts); o latino, que só atrapalha; a força de salvação americana atuando por meio da tecnologia e da crença na religião; a dependência bélica por parte de outras nações; o receio de ataques iminentes; o *american way of life* como modelo de comportamento aceito.

Eades (2002) expõe, em seu artigo, duas condições necessárias para o sucesso de uma produção hollywoodiana: um herói americano e um final feliz – conforme explicado por Morin (1987, p. 93) anteriormente acerca do apego intensificado entre público e herói. A partir da simplificação de personagens ou da narrativa, fatos apontados por Eades (2002) e Peñuela Cañizal (2004), é possível realizar uma leitura de filmes relacionada à interpretação de acontecimentos recentes, ou seja, ao fato de que filmes comerciais recorrem a assuntos evocados na mídia, próximos à sua condição histórica de produção. Com isso, construções temáticas de alcance geral podem repercutir nas mídias de massa e atrair, assim, um número significativo de público.

Relacionando o conteúdo das produções com a história recente, outros filmes também exploram as repercussões ou possíveis consequências políticas e bélicas do ataque ao *World Trade Center*. Esse fato está presente em mensagens recorrentes tanto nos filmes de super-heróis, quanto nos filmes de guerra moderna (*Guerra ao terror* [2009], *Zona Verde* [2010], etc.), cujos conteúdos dialogam com a realidade histórica instaurada a partir do conhecido ataque afegão. Com respeito aos filmes de guerra citados, o primeiro encoraja civis à guerra no Iraque (mostra um soldado com vocação para desarmar bombas) e o segundo procura justificar erros da inteligência norte-americana, quando foi incapaz de provar a existência de “armas de destruição” no Iraque. Nessa direção, retratam ficcionalmente as implicações surgidas no cenário mundial contemporâneo a partir da intensificação bélica e política da Casa Branca no Oriente Médio.

A partir disso, transmitem discursivamente mensagens que procuram compensar falhas históricas, seja pelo incentivo à participação em guerras, seja pela aversão a tudo o que faça parte da cultura do Oriente Médio e, por extensão, a outras culturas do terceiro mundo (a africana, a latina, a do Leste europeu) ou as que não compartilham do ideário *american way of life*. Nessa direção mais pragmática de produção, esses temas (representados como subpráticas culturais) notadamente “pouco prezados” pela cultura ianque, são figurativizados já desde os anos 80 por meio da representação de sujeitos pobres, rústicos, etc. ou por estruturas ficcionais que exaltam o ponto de vista cultural norte-americano como superior, que, nas malhas do discurso, parece querer sobrepujar tais elementos de culturas “inferiores”.

Merenciano (2011), ao analisar o filme *Rocky IV* e também a representação do herói, argumenta em direção ao fato de os aspectos ideológicos de Hollywood estarem ligados a questões contemporâneas. Essa indústria de cinema comercial elabora a sua ficcionalidade tanto por meio de estereótipos positivos da cultura de referência (afirmando valores da cultura que o produz) como por meio da valorização negativa de elementos de outras culturas, como a

árabe, a latina, entre outras minorias presentes na sociedade ianque. A caracterização de latinos e árabes nos filmes de Hollywood, por exemplo, é feita pelo viés da falta, seja de habilidade social, de inteligência, de valores de família, ou de tolerância. A caracterização dos russos, por sua vez, gira em torno de sua sisudez ou de sujeitos das antigas repúblicas soviéticas envolvidos com máfia, terrorismo, trapaças, etc. No filme *Rocky IV* (1985), por exemplo, toda espécie de maniqueísmo é empregada para afirmar a cultura capitalista em detrimento da socialista, no contexto da Guerra Fria⁴⁰ (MERENCIANO, 2011, p. 10-11).

No início de *Rocky IV*, seu amigo, Apolo Creed, desafia um boxeador russo, Drago, para uma luta nos Estados Unidos. Na ocasião do combate, o ideário do *american way of life* é apresentado ao espectador em pleno ringue, com toda sua magnitude de cores, músicas, felicidade, explosão de fogos e euforia, à maneira de um show da Broadway. Mesmo com a recepção calorosa (um dos ideários criados nos filmes sobre a cultura ianque), o russo não respeita o oponente e bate em Apolo até o matar. A partir disso, Rocky buscará vingar, no ringue, o seu amigo morto.

A isotopia figurativa de espaço e tempo, relativa à União Soviética, causa o efeito de que o ideário comunista é artificial, fechado, escuro, denso, sério. No extremo oposto está Rocky Balboa. Visivelmente mais fraco que o seu oponente russo e apelidado de "garanhão italiano", Rocky treina ao ar livre (Drago fica somente no laboratório), é um cara simpático (não se vê expressão no rosto de Drago), tem vida social (Drago comporta-se como um robô), não toma anabolizantes (o russo sempre os injeta) e topa desafiar Drago em terreno soviético. No final, Rocky vence, sendo aclamado pelos russos.

Em suma, a ideologia construída por meio das relações de tempo, espaço e pessoa, vincula-se ao simbolismo do fim da Guerra Fria, manifestando o ponto de vista da cultura que o produziu. Esse tipo de estrutura, construída em favor das expectativas e do ideário em que se insere, vai em direção ao que a semiótica denominada veridicção, que nada mais é que o fazer veridictório, por meio do qual os discursos elaboram a sua comunicação, a fim de produzir efeitos de sentido de verdade:

Ao postular a autonomia, o caráter imanente de qualquer linguagem e, pela mesma razão, a impossibilidade de recorrer a um referente externo, a teoria saussuriana forçou a semiótica a inscrever entre suas preocupações, não o problema da verdade, mas o do dizer verdadeiro, da veridicção (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 485).

⁴⁰ Lembra-se que no final dos anos 80, o paradigma político-econômico girava em torno da Guerra Fria, entre o sistema de produção do Primeiro Mundo e o sistema de produção do Segundo Mundo (as repúblicas soviéticas).

Essa verdade, enquanto construto do discurso, para que seja assumida, elabora-se em favor das instâncias do enunciador e do enunciatário. Não se deve pensar, simplesmente, que o enunciador (a projeção da coletividade idealizadora e coidealizadora do filme) produz discursos verdadeiros, e sim efeitos de sentido de “verdade”. Isso diz respeito ao exercício de um fazer persuasivo (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 485). De fato, ao tratar a ficcionalidade vinculada a uma certa realidade em que se instaura, cria-se no plano do discurso um simulacro, cujo fazer persuasivo instaura o enunciatário-espectador como coparticipante do discurso, portanto.

Exercido pelo enunciador, o fazer persuasivo só tem uma finalidade: conseguir a adesão do enunciatário, o que está condicionado pelo fazer interpretativo que este exerce, por sua vez: pelo mesmo motivo, a construção do simulacro de “verdade”, tarefa essencial do enunciador, está igualmente ligada tanto a seu próprio universo axiológico quanto ao do enunciatário e, sobretudo, à representação que o enunciador se faz deste último universo (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 487 – aspas nossas).

A seguir, poder-se-á observar os desdobramentos temáticos em torno da ficcionalidade dos filmes que representam as torres gêmeas. Será visto que os filmes de ação pré-11/09/2001 (dos anos 80 e 90) traziam preocupações temáticas semelhantes aos produzidos pós-11/09/2001, ou seja, em uma direção temática influenciada pelo conhecido ataque terrorista. Em suma, ambos os tipos de filme (pré e pós WTC) nunca deixaram de congregiar as mesmas representações em torno de histórias de apocalipse, catástrofes ambientais, invasões alienígenas, etc. Há, portanto, aproximações e distanciamentos temáticos, a respeito dos quais é possível fazer investigações.

2.9 As torres gêmeas: veridicção por meio de isotopias figurativas

No que se refere à repercussão do ataque de 11/09/2001 nos filmes do século XXI, foi difícil a tarefa de encontrar artigos que tratassem diretamente da questão. A esse respeito, o artigo “*Doomsday America*” (WALLIS; ASTON, 2011, p. 53-64) foi o único documento esclarecedor encontrado no período de pesquisa a respeito do fato. Difundido em uma revista de religião e cultura popular, ele trata dos medos e preocupações que os fatos do 11 de setembro geraram na cultura norte-americana em torno de temas apocalípticos e de guerra. Eles passaram a caminhar juntamente com temas contemporâneos que permeiam o imaginário do espectador, como: guerra ao terror, imperialismo e catástrofes ambientais.

Wallis e Aston (2011, p. 55) concordam que a representação criada pelo cinema de Hollywood facilita duas questões: a disseminação das preocupações políticas e do imaginário apocalíptico do Juízo Final; por outro, o fornecimento do próprio espetáculo audiovisual. A configuração de temas e figuras, que refletem preocupações e antecipações em torno de fatos contemporâneos, revela anseios que dialogam com o destinatário coletivo dos filmes, pois dividem o mesmo universo axiológico.

2.9.1 O simulacro em torno do pré-atentado ao WTC

A fim de entender como as torres gêmeas do antigo *World Trade Center* já eram referenciadas nas produções de cinema, é necessário relacionar alguns filmes que as representavam e proceder com o recorte de planos em que elas se encontram. Superproduções de tema apocalíptico dos anos 90, *Independence Day* (1996) e *Impacto profundo* (1998), mostram as torres gêmeas em contextos de destruição.



Figura 12: Grande Plano Geral das Torres Gêmeas em *Impacto Profundo* (1998).

Impacto profundo narra o mundo prestes a ser atingido por um cometa gigante. Como uma parte dele cai no mar, próximo a Manhattan, é formado um supertsunami que arrasa a costa do país, levando a destruição até as torres. Em *Independence Day* (1996), o recorte do plano geral mostra o espaço pequeno ocupado pelas torres (o WTC, centralmente, ao fundo) é minimizado pela presença da nave gigante por sobre a ponte (fig. 13), criando o efeito de imensidão da nave (acima da ponte que liga Manhattan a Nova Iorque), sinônimo do perigo representado. Isso traz à tona o assunto do medo coletivo, em virtude da repercussão que ele pode causar no imaginário do espectador projetado nesse universo discursivo.



Figura 13: Grande Plano Geral das Torres ao fundo em *Independence Day* (1996).

Alternando momentos de ação com humor, a produção *Homens de preto* (1997) faz homenagem ao WTC em um momento do filme, destacando-o ao fundo (fig. 14). Enquanto o agente interpretado por Tommy Lee Jones, investiga um suspeito, o outro agente, interpretado pelo hilário Will Smith, é chacoalhado por um E.T. Ao ocupar espaço central na imagem, as torres destacam três elementos no plano: homens conversando (à frente), o carro com o agente (ao meio) e o WTC (ao fundo). Apesar de estar localizado no plano mais ao fundo, o WTC é um elemento importante desse espaço, pois o segmenta: em momentos de seriedade (à esquerda); e de comicidade (à direita).



Figura 14: Plano de conjunto, em *Homens de preto* (1997).

Provocando um efeito diferente dos quadros anteriores, *Esqueceram de mim 2: perdido em Nova Iorque* (1992), produz um tipo de simulacro em torno do ponto de vista do

espectador (fig. 15), ou seja, cria-se o efeito de que espectador está projetado, vendo a cena de baixo para cima.



Figura 15: Plano em contraplongé, em *Esqueceram de mim 2* (1992).

O efeito de sentido causado pelo espaço da perspectiva é mais subjetivo, pois coloca o público no mesmo ângulo em que o protagonista (garoto de mochila) se encontra. O foco na categoria topológica do enquadramento (de baixo para cima) cria a ilusão de imensidão do WTC. Isso afeta, portanto, a maneira mais subjetiva ou mais objetiva com que o espectador lida com essas representações.

Com relação à constituição de alguns planos, viu-se que muitas produções do cinema comercial já homenageavam as torres gêmeas do WTC de formas diferentes. Por meio da articulação de sua projeção no espaço da cena, o cinema produz diferentes processos de veridicção. Seja por meio da destruição, seja por meio da simples disposição nas cenas, elas evocam ora aspectos desejáveis da cultura ianque (por meio de semas abstratos: grandiosidade, tecnologia), ora projetam seus medos e sua propensão em sugerir belicismos (através de semas figurativos: guerras, catástrofes). Em sua, evocam no discurso fílmico o símbolo de poder implicado na representação desses edifícios.

2.9.2 O simulacro em torno do pós-atentado ao WTC

Há, por outro lado, imagens do WTC que evocam o imaginário, de acordo com uma organização ficcional relacionada a um tipo de simulacro em torno dos fatos relativos ao “pós-atentado”, ou melhor, vinculados a uma possível disjunção com os atentados terroristas e, portanto, à representação do complexo WTC como algo eterno.

A.I.: inteligência artificial (2001), produção lançada poucos meses antes do evento trágico⁴¹, constrói o imaginário em torno da eternidade do WTC (fig. 16, à direita da imagem). Em cena final, pouco antes do momento em que o robô encontra o símbolo que representa a sua busca final, há uma imagem das torres em um cenário pós-apocalíptico.



Figura 16: Plano Geral em ponto de vista *Overshoulder* de *A.I.: inteligência artificial* (2001).

Estabelecendo ficcionalmente formas de representação do WTC e criando imaginários antes dos fatos reais e após a sua repercussão, as imagens das torres gêmeas rendem mais do que homenagens à ideologia que carrega. Elas contam também sobre os pontos de vista da cultura que as produz em um determinado tempo e lugar. Revelam, pois, um dos símbolos manipulados pela cultura, que, conhecida mundialmente, representa o poder, ao mesmo tempo em que é passível de ser acometida por catástrofes naturais.

Assim, ao incorporar à sua tessitura ficcional fatos contemporâneos, fazendo repercutir temas em voga (guerras modernas, catástrofes naturais, mundo apocalíptico, invasão alienígena, etc.), essas produções de cinema de massa especulam, nas malhas do discurso fílmico, as possíveis causas e consequências desses fatos no cenário mundial e também no âmbito do simulacro construído em torno do imaginário social. Essas questões vão além, de forma que, em seguida, serão observadas também nos filmes mais recentes de Hollywood.

⁴¹ *A.I.* foi lançado em 26 de junho de 2001 nos Estados Unidos, e no Brasil, em 7 de setembro do mesmo ano, ou seja, teve sua primeira exibição quatro dias antes do atentado. O plano da figura 16 mostra um futuro apocalíptico em que as Torres ainda se encontram lá – mesmo que assoladas pelos efeitos de uma espécie de degelo global – na antiga Manhattan.

2.10 Questões contemporâneas: medo, poder e sustentabilidade

A partir da repercussão dos fatos do 11/09, segundo Wallis e Aston (2011, p. 53-64), os temas apocalípticos são ampliados. Refletiam, no âmbito das novas produções de Hollywood, outros assuntos contemporâneos que sabidamente permeavam o imaginário do espectador. Essa influência do “discurso do medo” foi tão relevante, que, apenas um ano após os eventos do WTC, em 2002, foi lançado *Minority report* (2002). Dirigido por Steven Spielberg e estrelado por Tom Cruise, o filme futurista deixa bem claro que criminosos em potencial devem ser presos antes de o ato criminoso ocorrer – no período, isso dialogava com a intensificação de atos beligerantes norte-americanos frente aos países do Oriente Médio e com o discurso preventivo e exaltado da segurança nacional (atacar antes do ataque).

2.10.1 Isotopia temático-figurativa em torno do discurso do poder

Com temática diferente dos filmes citados, mas ainda tratando da cautela contra possíveis destruições, *X-Men 3* (2006), *Click* (2006) e *O todo poderoso* (2003) trazem como cerne narrativo o poder incontrolável. Neles, os sujeitos responsáveis pelo fazer narrativo devem controlar ao máximo o uso excessivo do objeto modal “poder”, para evitar que pessoas inocentes paguem pelos seus atos. Esses discursos dialogam com a discussão imperialista em voga (o antiamericanismo, o antibushismo), cujo controle do poder – por sinal, bélico e excessivo – deve ser: ou administrado, a fim de que não seja prejudicial a todos; ou descarregado, visto ser tão imenso, que não se pode controlar.

Em *X-Men*, há uma mutante chamada Jean. Seu poder excessivo e adormecido se liberta, figurativizado pelo mito da Fênix renascida. Seu descontrole emocional (devido ao controle mental sofrido desde a adolescência) causa destruição por onde passa, pois seu poder está à mercê de seu instinto. Em suma, sua força é tamanha, que não há meios de controlar sua devastação. *Click* e *O todo poderoso*, na mesma direção temática, mas de forma humorística, também tratam de dimensionar a questão do poder por meio de seus protagonistas. Nessas histórias, os sujeitos Michael (ator Adam Sandler) e Bruce (ator Jim Carrey) devem aprender a dosar o poder em mãos, mas de forma racional, de maneira a não colocar outrem em risco.

Michael, em *Click*, ganha de uma pessoa suspeita um controle remoto de tevê com poderes mágicos, que o faz controlar sua vida, mas também pular os episódios marcantes, que contribuiriam para seu futuro e para o dos entes queridos. Bruce, em *O todo poderoso*, recebe uma visita de Deus, que lhe concede seus poderes por alguns dias. Usando o poder em benefício próprio, causa transtornos globais (diz sim a todas as preces e, de forma hilária, todos ganham na loteria; muda o ciclo lunar, causando inundações, etc). Fato comum nesses temas é o de ser organizados em torno da categoria fundamental “individualidade vs. coletividade”, passando pela isotopia figurativa do poder mágico, cujo percurso narrativo vai do benefício próprio ao bem da coletividade.

2.10.2 Isotopia temático-figurativa em torno da sustentabilidade

Avatar (2009) – filme integrante do *corpus* deste trabalho – revela o tema da sustentabilidade (busca de energia alternativa) em um mundo futurista. É a superprodução que mais rendeu bilheteria na história, nunca houve outro filme com gastos tão exorbitantes (com orçamento próximo a 240 milhões de dólares), mesmo após *Titanic* e *Matrix 3*, com custos de produção de 200 milhões de dólares e 150 milhões, respectivamente⁴².

Quanto aos aspectos ideológicos presentes nesse filme, parece clara uma primeira leitura voltada ao tema histórico do neocolonialismo. A narrativa do filme remete à colonização – no futuro – de um outro planeta, mediante uma população nativa hostil. Esse fato rende uma interpretação histórica de seu conteúdo, tendo em vista que o motivo principal seria obter matéria-prima (o minério Unobtainium), pois no futuro não haveria mais recursos naturais na terra.

Outra leitura possível diz respeito à própria contemporaneidade, ao tratar da união tecnológica (a projeção da consciência em outro corpo, a capacidade de produzir máquinas de exploração espacial, etc.) com outros temas em voga na atualidade:

- a inclusão de pessoas com limitação (em um local extremamente hostil);
- o desenvolvimento sustentável (ou como não fazê-lo, pois a RDA provoca destruição no local);
- o comportamento *cool* (bacana) atual, pois há imagens em forma de tribais tatuados no braço de Sully;

⁴² Dados de *Matrix 3*, *Titanic* e *Avatar* disponíveis em: <http://www.imdb.com/title/tt0234215/>, <http://www.imdb.com/title/tt0120338/> e <http://www.imdb.com/title/tt0499549/>. Acesso em 18 jan. 2013.

- e as tecnologias de informática e robótica, por meio do detalhe “plug and play” projetado no mundo natural, pois os nativos do planeta fazem uma espécie de interconexão mental, por meio da sua cauda ligada a outros seres locais.

A respeito dessa última questão, mais especificamente, pode-se mencionar o tema da interconectividade, cujo semantismo liga-se a outros em voga no século XXI, como internet, conexão USB, *grosso modo*, em torno do conhecido *plug and play* (plugar e utilizar) dos computadores.

A análise completa de *Avatar* e dos outros filmes do corpus, inclusive com ilustrações por meio de imagens dos filmes, será feita no capítulo seguinte, mais especificamente no item 3.7. A seguir, portanto, começaremos a tratar da metodologia envolvida na elaboração do *corpus* e da organização semiótica dos filmes selecionados para análise.

3. OS FILMES MAIS VISTOS: DO *CORPUS* À NARRATIVIDADE

3.1 *Box-Office*: rankings de filmes e de bilheterias.

O cinema de Hollywood está imerso em um contexto em que os canais de produção e distribuição são significativos. Dessa maneira, é possível coletar os objetos semióticos (filmes de maior interesse), a partir da relação de *rankings*, originários das bilheterias de cinema, consideradas, nesta tese, como indicadoras dos mais vistos contemporaneamente. Mesmo que não seja um critério de pertinência de cunho imanente (que nasce da organização semiótica própria do objeto semiótico visado), ele ajuda a filtrar, inicialmente e de forma mais precisa, o meio em que o filme examinado está inserido e é, nesse âmbito, culturalmente assimilado.

Assim, uma tese que leva em conta o exame do filme para os grandes públicos deve ser concebida a partir de um *corpus* de filmes mais assistidos. Desse modo, o primeiro critério de pertinência diz respeito ao levantamento dos filmes mais vistos, na primeira década do século XXI, por meio de *site* especializado (www.boxofficemojo.com).

The screenshot shows the IMDb website interface. At the top, there is a search bar with the text "Find Movies, TV shows, Celebrities and more...". Below the search bar are navigation tabs: "Movies, TV & Showtimes", "Celebs, Events & Photos", "News & Community", and "Watchlist". The main content area is divided into several sections. On the left, there is a "What to Watch" section for the TV show "Transparent", featuring a video player and a description. In the center, there is a "Opening This Week" section listing movies such as "The Equalizer", "The Boxtrolls", "Pride", "The Two Faces of January", "Advanced Style", "Lilting", "Believe Me", and "The Song". On the right, there is a "Box Office" section listing the top-grossing movies of the week, including "No Good Deed" (\$24.3M), "Dolphin Tale 2" (\$15.9M), "Guardians of the Galaxy" (\$8.1M), "Teenage Mutant Ninja Turtles" (\$4.86M), and "Let's Be Cops" (\$4.38M). The page also includes a "See featured HD Trailers" button and a "See more titles" link.

Figura 17: Página principal do *website* BoxOfficeMojo. Fonte:

<http://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 08 set. 2014.

Box Office Mojo é um *website* gratuito (mas também conta com uma versão “*pro*”, que é paga), usado como referência para consulta de valores brutos de arrecadação de cinema. Com muitas opções de pesquisa, ele traz as bilheterias de cinema: diária; do final de semana; da semana; do mês; do quadrimestre; do ano; e, por fim, de todos os tempos (coluna Box Office, à extrema esquerda das imagens abaixo).

Ainda do lado esquerdo das figuras abaixo, em *Índices*, o *website* traz ao leitor: informações ligadas a um indicador geral de filmes, com mais de 9000 itens⁴³; o valor atualizado da ação das produtoras de cinema na bolsa de valores (<http://www.boxofficemojo.com/studio/>); um *ranking* de filmes elencados por categoria, o que denomina *genre* (3D, artes marciais, *remake*, animação, ficção científica, fantasia, esporte, etc [<http://www.boxofficemojo.com/genres/>]); entre outros itens que possam interessar ao leitor que navega pela internet.

Box Office Mojo

ALPHABETICAL INDEX

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Search Site

Search...

Welcome to Box Office Mojo's alphabetical movie index. There are currently over 9,000 movies listed and more are on the way. Please note that we are still updating our database so some movies not currently in release may not have a release date, a gross or the total gross may not be final for some sub-\$2 million movies. If you would like to see a movie listed here, feel free to e-mail us.

NEW & FEATURED RELEASES

The Identical | No Good Deed (2014) | Dolphin Tale 2

STUDIO MARKET SHARE

Yearly Breakdown | Yearly Comparisons | Studio List

2014 | 2013 | 2012 | 2011 | 2010 | 2009 | 2008 | 2007 | 2006 | 2005 | 2004 | 2003 | 2002 | 2001 | 2000

January 1–September 4, 2014
Overall Gross: \$7.263 billion

Rank	Distributor	Market Share	Total Gross**	Movies Tracked	2014 Movies**
1	20th Century Fox	17.1%	\$1,243.6	15	10
2	Buena Vista	16.8%	\$1,219.2	14	10
3	Warner Bros.	14.9%	\$1,082.9	22	13
4	Sony / Columbia	13.1%	\$949.3	17	14
5	Universal	11.2%	\$814.3	13	9
6	Paramount	11.1%	\$805.9	12	8
7	Lionsgate	4.9%	\$354.1	17	13
8	Weinstein Company	1.9%	\$138.6	13	9
9	Relativity	1.8%	\$132.2	9	5
10	Open Road Films	1.7%	\$127.0	7	5
11	Fox Searchlight	1.3%	\$92.2	8	5
12	Freestyle Releasing	0.8%	\$61.3	6	6
13	Focus Features	0.7%	\$49.8	8	7
14	Sony Classics	0.3%	\$24.6	18	11
15	IFC	0.3%	\$24.4	29	25
16	Clarius Entertainment	0.3%	\$23.4	2	2
17	Roadside Attractions	0.3%	\$22.3	10	9
18	CBS Films	0.2%	\$12.4	4	2
19	A24	0.1%	\$9.3	6	6
20	Radius-TWC	0.1%	\$7.2	11	8

⁴³ “Welcome to Box Office Mojo's alphabetical movie index. There are currently over 9,000 movies listed and more are on the way. Please note that we are still updating our database so some movies not currently in release may not have a release date”. Fonte: <http://www.boxofficemojo.com/movies/>.

Box Office Mojo Adjuster: Actuals

Search Site: Genres

Search...

Social: Facebook, Twitter

Features: News, Release Sched., Showtimes, IMDb, Box Office, Daily, Weekend, Weekly, Monthly, Quarterly, Seasonal, Yearly, All Time, Chart Watch, International

Indices: Movies A-Z, Studios, People, Genres, Franchises, Showdowns, Oscar, Theater Counts

Genre Index

Genre (click to view chart)	# Movies	#1 Picture	Gross*
3D	213	Avatar	\$760.5
Action - Buddy Comedy	78	Men in Black	\$250.7
Action - Martial Arts	161	Rush Hour 2	\$226.2
Action - Sequels	-	See Chart	-
Action - Wire-Fu	27	The Matrix Reloaded	\$281.6
Action Heroine	64	Catching Fire	\$424.7
Action Remake	23	The Karate Kid	\$176.6
Adventure - Desert	23	Mummy Returns	\$202.0
Adventure - Period	75	Dead Man's Chest	\$423.3
Adventure Remake	26	King Kong	\$218.1
Animation	343	Shrek 2	\$441.2
Animation - Anime	51	Pokemon 1	\$85.7
Animation - Computer	114	Shrek 2	\$441.2
Animation - Fantasy	62	Shrek 2	\$441.2
Animation - Motion Capture	7	The Polar Express	\$183.4
Animation - Sci-Fi	45	WALL-E	\$223.8
Animation - Stop Motion	16	Chicken Run	\$106.8
Animation - TV Adaptation	40	The Simpsons Movie	\$183.1
Biopic - Music	39	Walk the Line	\$119.5
Cannes Film Festival - Palme D'Or winners	35	Fahrenheit 9/11	\$119.2

Figuras 18, 19 e 20: Informações extras de Box Office Mojo.

Existe também a opção de observar a bilheteria de todos os tempos (*All Time Box Office*), de acordo com o reajuste do dólar, assunto que faz os saudosistas do Cinema Clássico ver, nestes *rankings*, filmes como *E o vento levou* (*Gone with the Wind*, 1939) na primeira colocação de todos os tempos (fig. 21). Enfim, notam-se opções de pesquisa as mais diferenciadas, para todo tipo de consulta, sobre valores de arrecadação dos cinemas nos Estados Unidos e mundo afora, uma vez que as redes de cinema já estão praticamente globalizadas. Há uma curiosidade na figura 21. Veja-se que *Avatar* é apenas o décimo quarto lugar de todos os tempos, se se levar em conta uma lista que congrega os filmes de acordo com o reajuste da inflação (*Adjusted for ticket price inflation*).

Daily Box Office (Sun.) | Weekend Box Office (Sep. 5-7) | #1 Movie: 'Guardians of the Galaxy' | Showtimes Updated 9/7/2014 8:57 A.M. Pacific Time

Box Office Mojo Adjuster: 2014, \$8.15 Go

Search Site: All Time Box Office

Search...

Social: Facebook, Twitter

Features: News, Release Sched., Showtimes, IMDb, Box Office, Daily, Weekend, Weekly, Monthly, Quarterly, Seasonal, Yearly, All Time, Chart Watch, International

Indices: Movies A-Z, Studios, People

DOMESTIC GROSSES Adjusted for Ticket Price Inflation*

Note: This chart only shows the top 200 movies, regardless of sorting.

Rank	Title (click to view)	Studio	Adjusted Gross	Unadjusted Gross	Year^
1	Gone with the Wind	MGM	\$1,646,663,700	\$198,676,459	1939^
2	Star Wars	Fox	\$1,451,674,700	\$460,998,007	1977^
3	The Sound of Music	Fox	\$1,160,685,300	\$158,671,368	1965
4	E.T.: The Extra-Terrestrial	Uni.	\$1,156,112,800	\$435,110,554	1982^
5	Titanic	Par.	\$1,104,116,900	\$658,672,302	1997^
6	The Ten Commandments	Par.	\$1,067,650,000	\$65,500,000	1956
7	Jaws	Uni.	\$1,043,842,400	\$260,000,000	1975
8	Doctor Zhivago	MGM	\$1,011,704,000	\$111,721,910	1965
9	The Exorcist	WB	\$901,383,200	\$232,906,145	1973^
10	Snow White and the Seven Dwarfs	Dis.	\$888,350,000	\$184,925,486	1937^
11	101 Dalmatians	Dis.	\$814,325,600	\$144,880,014	1961^
12	The Empire Strikes Back	Fox	\$800,172,200	\$290,475,067	1980^
13	Ben-Hur	MGM	\$798,700,000	\$74,000,000	1959
14	Avatar	Fox	\$792,630,400	\$760,507,625	2009^
15	Return of the Jedi	Fox	\$766,584,200	\$309,306,177	1983^

CHART NOTES
 * Adjusted to the estimated 2014 average ticket price of \$8.15. Inflation-adjustment is mostly done by multiplying estimated admissions by the latest average ticket price. Where admissions are unavailable, adjustment is based on the average ticket price for when each movie was released (taking in to account re-releases where applicable).
 ^ Indicates documented multiple theatrical releases. Most of the pre-1980 movies listed on this chart had multiple undocumented releases over the years. The year shown is the first year of release.
 Most pre-1980 pictures achieved their totals through multiple releases, especially Disney.

Figura 21: Arrecadações globais conforme inflação do dólar. Fonte:

<http://www.boxofficemojo.com/alltime/adjusted.htm>. Acesso em: 08 set. 2014.

De acordo com o website *Thefreedictionary* (<http://www.thefreedictionary.com/>), o termo “*box office*”⁴⁴ pode representar tanto “cabine de bilheteria” (“*A booth, as in a theater or stadium, where tickets are sold*” – disposta em estádios, salas de cinema, etc.) quanto os índices de sucesso financeiro e de repercussão de filmes, peças de teatro, etc., ou seja, o valor total de bilheterias.

Em outra direção, o significado de “*box Office*” pode conter, além disso, uma dupla funcionalidade (ver nota de rodapé 44): indicar o apelo do público por um astro ou por uma produção (“*the public appeal of an actor or production*”); e, por extensão, ser usado para designar os filmes que emplacam nas bilheterias de cinema. Apesar de esse termo ser utilizado nos Estados Unidos para fornecer o total de arrecadação nas salas de exibição (“*the receipts from a play, film*”), ele também se refere a bilheterias mundo afora, por meio do *ranking* que o próprio website Box Office Mojo indica como *Worldwide Grosses* (total ou quantia de arrecadação mundial).

Rank	Title	Studio	Worldwide	Domestic / %	Overseas / %	Year
1	Avatar	Fox	\$2,788.0	\$760.5 27.3%	\$2,027.5 72.7%	2009^
2	Titanic	Par.	\$2,186.8	\$658.7 30.1%	\$1,528.1 69.9%	1997^
3	Marvel's The Avengers	EV	\$1,518.6	\$623.4 41.0%	\$895.2 59.0%	2012
4	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	WB	\$1,341.5	\$381.0 28.4%	\$960.5 71.6%	2011
5	Frozen	EV	\$1,274.2	\$400.7 31.4%	\$873.5 68.6%	2013
6	Iron Man 3	EV	\$1,215.4	\$409.0 33.7%	\$806.4 66.3%	2013
7	Transformers: Dark of the Moon	P/DW	\$1,123.8	\$352.4 31.4%	\$771.4 68.6%	2011
8	The Lord of the Rings: The Return of the King	NL	\$1,119.9	\$377.8 33.7%	\$742.1 66.3%	2003^
9	Skyfall	Sony	\$1,108.6	\$304.4 27.5%	\$804.2 72.5%	2012
10	The Dark Knight Rises	WB	\$1,084.4	\$448.1 41.3%	\$636.3 58.7%	2012
11	Transformers: Age of Extinction	Par.	\$1,077.7	\$244.7 22.7%	\$833.0 77.3%	2014
12	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	EV	\$1,066.2	\$423.3 39.7%	\$642.9 60.3%	2006
13	Toy Story 3	EV	\$1,063.2	\$415.0 39.0%	\$648.2 61.0%	2010
14	Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides	EV	\$1,045.7	\$241.1 23.1%	\$804.6 76.9%	2011

Figura 22: Arrecadações globais em 2014. Fonte:

<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>. Acesso em: 07 set. 2014.

⁴⁴ Fonte: <http://www.thefreedictionary.com/box+office>.

Sentido geral: “1. *A booth, as in a theater or stadium, where tickets are sold.* 2.a. *The drawing power of a theatrical entertainment or of a performer; popular appeal.* b. *A factor influencing this power: Notoriety is usually good box office.* 3. *Total attendance for an entertainment; turnout.* 4. *The amount of money received from ticket sales for an entertainment.*

Sentido específico: 1. *(Theatre) an office at a theatre, cinema, etc, where tickets are sold.* 2. *(Theatre) the receipts from a play, film, etc.* 3. *(Theatre) a. the public appeal of an actor or production: the musical was bad box office. b. (as modifier): a box-office success.*”

No exemplo mais recente de *ranking* dos filmes mais vistos de todos os tempos (de 07 de setembro de 2014, data visível na parte superior, extrema direita, da figura 22), o *website* traz como primeiro colocado ainda o filme *Avatar* (2009), pois o levantamento oficial desta tese não consta nessa data de setembro de 2014, mas como dezembro de 2012 (fig. 23), período final da coleta do *corpus*, em que foi encerrado o levantamento dos filmes mais vistos entre 2001 e 2010⁴⁵. Isso se justifica, uma vez que era necessário determinar um período para finalizar o levantamento de dados, pois as listas tendem a ser dinâmicas, e o valor do dólar vai se desvalorizando com o tempo.

Rank	Title	Studio	Worldwide	Domestic / %	Overseas / %	Year^
1	Avatar	Fox	\$2,782.3	\$760.5 27.3%	\$2,021.8 72.7%	2009^
2	Titanic	Par.	\$2,185.4	\$658.7 30.1%	\$1,526.7 69.9%	1997^
3	Marvel's The Avengers	BV	\$1,511.8	\$623.4 41.2%	\$888.4 58.8%	2012
4	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	WB	\$1,328.1	\$381.0 28.7%	\$947.1 71.3%	2011
5	Transformers: Dark of the Moon	P/DW	\$1,123.7	\$352.4 31.4%	\$771.4 68.6%	2011
6	The Lord of the Rings: The Return of the King	NL	\$1,119.9	\$377.8 33.7%	\$742.1 66.3%	2003^
7	The Dark Knight Rises	WB	\$1,081.0	\$448.1 41.5%	\$632.9 58.5%	2012
8	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	BV	\$1,066.2	\$423.3 39.7%	\$642.9 60.3%	2006
9	Toy Story 3	BV	\$1,063.2	\$415.0 39.0%	\$648.2 61.0%	2010
10	Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides	BV	\$1,043.9	\$241.1 23.1%	\$802.8 76.9%	2011

Figura 23: Corpus – 10 filmes mais vistos de todos os tempos até dez. de 2012.

Fonte: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>. Acesso em: 26 dez. 2012.

O critério para obtenção do *corpus* foi definido de acordo com os dez filmes mais vistos no cinema de Hollywood na primeira década do século XXI. Um dos motivos diz respeito a uma peculiaridade das listas. Elas são dinâmicas e extensas, portanto, além de se estenderem até o centésimo colocado, as posições também vão mudando de acordo com as arrecadações atualizadas. Em virtude dos filmes que vão sendo lançados, cujos valores de bilheteria vão sofrendo reajuste, ela tende a se alterar. Por esse motivo, foi necessário estabelecer esse recorte diacrônico, mas não menos significativo.

⁴⁵ Seria mais preciso poder fechar esse levantamento no ano de 2010, mas naquela ocasião a pesquisa ainda era embrionária, pois não fazia parte, ainda, de um projeto, em um curso de doutorado, iniciado apenas em 2011.

Como os *rankings* de filmes costumam ser atualizados, observa-se que *Marvel's The Avengers (Os vingadores)*, de 2012, passa a ser um dos mais vistos dentre os escolhidos. Por isso, as listas tendem a adicionar novos filmes de acordo com a sua procura. De fato, os filmes contemporâneos tendem cada vez mais a superar a barreira de 1 bilhão de dólares de bilheteria (ver *Marvel's The Avengers*, 2012, e *Harry Potter*, 2011, fig. 23), quando somadas as bilheterias mundo afora. Nessa configuração da lista, apesar de apresentar *Os vingadores* como um dos filmes mais vistos, constarão somente os filmes mais vistos entre 2001 e 2010, período esse determinado para a pesquisa (primeiro decênio do século XXI).

Vale destacar, entre os dez colocados da figura 23, que as isotopias temáticas e figurativas constroem-se também em torno de temas de destruição, como discutido a respeito dos temas de Apocalipse, alienígenas e ataque ao complexo do WTC. Observa-se em *Transformers* e em *Marvel's The Avengers* o mundo em perigo. Naquele, os Robôs alienígenas (*Decepticons*) querem destruir o planeta. Em *Marvel's The Avengers*, Loki pretende escravizar a humanidade por meio de um exercito de alienígenas. *Marvel's The Avengers*, novamente, e *Dark Knight* trazem a questão dos heróis (Os Vingadores e Batman), muito em voga nos filmes contemporâneos, a partir do interesse de produtoras de HQs, como *Marvel* e *DC Comics*, em investir na adaptação cinematográfica de suas histórias consagradas de heróis e vilões.

No geral, observou-se pouca mudança da lista de 2012 (fig. 23) para a de 2014 (fig. 22), pois *Avatar* e *O senhor dos anéis* constam entre os dez primeiros no *ranking* de 2014, enquanto *Toy Story 3* e *Piratas do Caribe* (antes entre os dez) desceram algumas posições, ficando em décimo terceiro e décimo quarto, respectivamente. Considera-se, portanto, que esses quatro filmes, em quadriculado na figura 23, são os representantes para que seja feito um exame semiótico do que se consideram, por meio dos critérios definidos, os filmes hollywoodianos mais vistos nessa primeira década.

Nessa direção é importante levar em conta que os índices organizados no *website Box Office Mojo* podem refletir, do ponto de vista da procura pelo expectador no cinema, as escolhas de público. Em virtude de não existir um levantamento que indique precisamente a apreciação do público em termos absolutos é que se optou por *rankings* que mapeiam a arrecadação das bilheterias de cinema, uma vez que solidificam o seu circuito primário de exibição, nas telonas (MASCARELLO, 2006, p. 337).

Antes de relacionar objetivamente o *corpus*, organizado definitivamente a partir da figura 23, e as peculiaridades de cada um dos quatro filmes, é necessário apresentar o *website Internet Movie Database*.

Ele compõe a base de dados por meio da qual foi possível obter informações e números de cada produção cinematográfica (data de lançamento, diretor, produtora, distribuidora, elenco, trivialidades, etc). Sem esses dados precisos, fazer a relação das referências filmográficas de cada filme consultado teria sido um trabalho mais complexo. Dessa forma, quando se procurou dados de produções visuais de todos os tipos, recorreu-se primeiramente a esse *website*, acessado por meio de <http://www.imdb.com/>.

3.2 Internet Movie Database: referências de filmes e conteúdos complementares

No que se refere a um domínio complementar àquele dos *rankings* de bilheterias, mencionado na seção anterior, há outro *website* norte-americano importante para consulta de dados de filmes: o *Internet Movie Database*. Ele não traz índices detalhados de bilheteria, mas as complementa por meio de informações extras sobre produções audiovisuais e televisivas.

The screenshot shows the IMDb homepage with a search bar at the top, navigation menus for 'Movies, TV & Showtimes', 'Celebs, Events & Photos', 'News & Community', and 'Watchlist'. The main content area features a 'Watch an exclusive clip from Felony, starring Joel Edgerton and Tom Wilkinson.' section with three video thumbnails: 'Felony', 'The Hunger Games: Mockingjay - Part 1', and 'The Judge'. Below this is the 'IMDb Binge Watching' section with a promotional text and two movie posters: 'Groundhog Day' and 'Kill Bill'. On the right side, there are two lists: 'Opening This Week' with titles like 'The Maze Runner' and 'This Is Where I Leave You', and 'Box Office' with a top 5 list including 'No Good Deed' and 'Dolphin Tale 2'.

Figura 24: Página inicial do site *Internet Movie Database*.

Fonte: <http://www.imdb.com/>. Acesso em 18 set. 2014.

Denominado pelo acrônimo IMDb (<http://www.imdb.com/>), o *site* é composto por uma base de dados que relaciona e traz *hiperlinks* ligados a um número complexo de dados de produções, que não somente filmes de cinema, mas séries de tevê norte-americanas, séries brasileiras, documentários de diversas nacionalidades, telenovelas (inclusive as brasileiras). Como o *site* é relacionado ao *Box Office Mojo*, traz referências aos filmes que estrearam na semana (*Opening this week*) e dados brutos de arrecadação (Box Office) (fig. 24, à direita). Em direção às trivialidades, traz imagens de atores aniversariantes da semana, fatos de repercussão nas mídias e programas de tevê, pôsteres, notícias de festivais de filmes, etc. Em suma, é um *website* bem diversificado e recheado de informações, tudo com acesso gratuito.

A ferramenta de busca é bastante sofisticada e abrangente. Por exemplo, um documentário do diretor Jorge Furtado, de finais de 1980, muito conhecido no mundo acadêmico nacional, *A ilha das flores* (1989), pode ser encontrado no *site*. Na mesma página (fig. 25), os hiperlinks são constantes, pois, abaixo, há uma relação de filmes dirigidos pelo mesmo diretor, mostrados de acordo com o interesse dos usuários que viram outras produções do diretor brasileiro.



Figura 25: Abrangência da ferramenta de busca do IMDB (Ilha das flores).

Fonte: http://www.imdb.com/title/tt0097564/?ref=fn_al_tt_1

Abaixo da classificação do filme pelo usuário (“estrelinha” com o número de avaliação “8.4”), há um breve resumo (que pode ser expandido: *See full summary*) e, logo

abaixo, os *links* para consultar dados do diretor (*Director*), escritores (*Writers*), estrelas de cinema (*Stars*), entre outras informações. E ao lado do símbolo IMDb (à extrema esquerda, em amarelo e preto) estão disponíveis abas que levam a outros *links*: de filmes (*Movies, TV*), celebridades e festas (*Celebs, Events*) e novidades no âmbito da comunidade que se interessa por audiovisual (*News & Community*).

Produções nacionais antigas também podem ser consultadas, assim como diretores pouco conhecidos. A telenovela brasileira *Irmãos coragem*, de 1970, pode ser encontrada (fig. 26), e as informações vão além dos dados de elenco da novela. Apresentam-se o nome da produção, às vezes pelo nome em português e em inglês (como está em *Ilha das flores*, fig. 25), a classificação ou categoria (*TV series*), o tempo de duração dos episódios, a nota média dada pelos usuários (*Your rating*), ensaios sobre a produção (*Reviews*), o número de temporadas (*Seasons*), o elenco (*Cast*), etc.

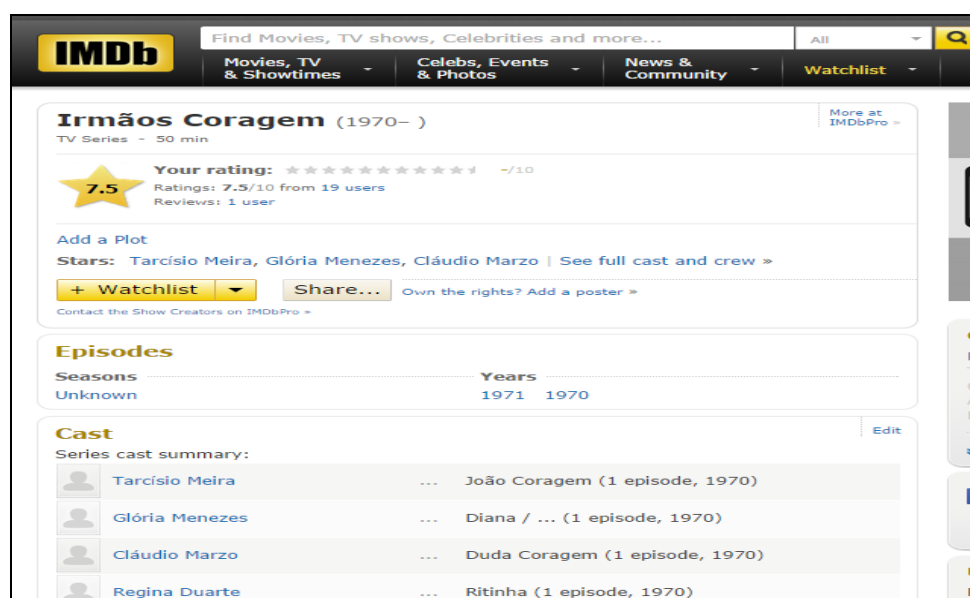


Figura 26: Abrangência da ferramenta de busca do IMDb (Irmãos Coragem). Fonte:

http://www.imdb.com/title/tt0205651/?ref=fn_al_tt_1

Em suma, a possibilidade de *links* é quase ilimitada. Partindo da escolha da produção audiovisual, há *links* para diretor e autores, por exemplo, que, por sua vez, podem levar a informações a respeito dos filmes que envolvem essas personalidades, até informações de premiações, festivais, notícias e curiosidades dos bastidores. A partir desses recursos disponíveis na internet (disponibilidade eletrônica de informações de filmes e produtos para tevê), foi possível investigar as bilheterias de cinema e os dados de produção de praticamente todas as referências de filme consultadas.

3.3 *Corpus*: filmes mais vistos (os *blockbusters*) de 2001 a 2010.

Da relação apresentada na figura 23, obtida do *website Box Office Mojo*, por meio de *ranking* finalizado em dezembro de 2012, no período que compreende a primeira década do século XXI, são relacionados os seguintes filmes para estudo semiótico:

Tabela 1: Filmes mais vistos de todos os tempos, segundo bilheteria (até dez. de 2012).

Título, ano de produção e posição			Totais de arrecadação, em dólares		
Filme	Ano	Pos.	EUA	Fora (<i>Overseas</i>)	EUA e fora
<i>Avatar</i>	2009	1º	760.500.000,	2.021.800.000,	2.782.300.000,
<i>O senhor dos anéis: o retorno do rei</i>	2003	6º	377.800.000,	742.100.000,	1.119.900.000,
<i>Piratas do Caribe: o baú da morte</i>	2006	8º	423.300.000,	642.900.000,	1.066.200.000,
<i>Toy Story 3</i>	2010	9º	415.000.000,	648.200.000,	1.063.200.000,

Ao propor um recorte para os filmes “top dez” da bilheteria mundial, convém observar que o decênio escolhido para a pesquisa apresenta 4 dos filmes mais vistos de todos os tempos (organizados tabela 1). *Avatar*, o primeiro colocado, mostra números de arrecadação impressionantes. No período em que foi lançado, arrecadou acima dos dois bilhões de dólares mundo afora. Ao somar essa quantia com o montante de bilheteria dos cinemas norte-americanos, alavancou quase dois bilhões e oitocentos milhões de dólares.



The image shows a screenshot of the IMDb website for the movie *Avatar* (2009). The page features a search bar at the top, navigation tabs for 'Movies, TV & Showtimes', 'Celebs, Events & Photos', 'News & Community', and 'Watchlist'. The main content area displays the movie's poster, title, year, and genre. It includes a star rating of 7.9/10, a synopsis, and credits for the director (James Cameron) and writer (James Cameron). The page also mentions that the movie won 3 Oscars and has 73 other wins and 95 nominations.

Figura 27: Página do filme *Avatar* no IMDB.

Fonte: http://www.imdb.com/title/tt0499549/?ref=fn_al_tt_1

Há vários fatores culturais que explicam isso. Um deles diz respeito ao aumento do consumo do que se pode chamar cinema de massa; interesse que vem desde as últimas décadas do século XX, sobretudo com a difusão de redes de cinemas pelo mundo, o que facilita o acesso a esse tipo de manifestação cultural. Isso é resultado de uma reconfiguração estética ocorrida a partir dos anos 70, com integração dos grandes estúdios de cinema aos segmentos da indústria midiática e de entretenimento (MASCARELLO, 2006, p. 335).

O senhor dos anéis surpreendeu também, não pelo total arrecadado, mas pelas bilheteria que conseguiu fora dos Estados Unidos, com aproximadamente setecentos e quarenta milhões. Por isso, conseguiu superar *Piratas do Caribe* e *Toy Story 3* na soma total, pois, a depender da arrecadação em cinemas norte-americanos (com menos de quatrocentos milhões), não superaria os dois filmes mencionados. Os filmes restantes, que constam na figura 23, estão entre os anos de produção 2011 e 2012 (*The Avengers* e *Harry Potter*), mais *Titanic*, um fenômeno de bilheteria dos anos 90.

The image displays two side-by-side screenshots of the IMDb website. The left screenshot shows the page for "The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)". It features a movie poster, a rating of 8.9 from 912,001 users, and a "Top 5000" badge. The description mentions Gandalf and Aragorn leading the World of Men against Sauron's army. The right screenshot shows the page for "Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006)". It features a movie poster, a rating of 7.3 from 410,516 users, and a "Top 5000" badge. The description mentions Jack Sparrow racing to recover the heart of Davy Jones. Both pages include navigation buttons like "Watchlist", "Watch Trailer", and "Share...".



Figuras 28, 29 e 30. Páginas dos filmes *O senhor dos anéis*, *Piratas do Caribe* e *Toy Story 3*.⁴⁶

No que se refere a um tipo de categorização mais mercadológica ou genérica, parece haver pouca novidade em termos de história não convencional, pois os mais vistos possuem um tipo de enredo focado na tríade aventura-ação-intriga. Há uma exceção em *Toy Story 3*, que traz uma carga de drama no percurso narrativo do sujeito Andy (dono dos brinquedos que ganham vida), quando resolve se desfazer de seus brinquedos, para, enfim, despedir-se da fase da infância e entrar em relação de junção com os valores da fase adulta, cujo papel temático é figurativizado pelo início da vida universitária. Assim, o percurso dos brinquedos resume-se na performance de encontrar Andy, a fim de convencê-lo de que não os abandone.

Por sua vez, *Avatar*, *Piratas do Caribe* e *O senhor dos anéis* contêm o enredo tipicamente baseado nas narrativas de ação-intriga que permeiam, de forma semelhante, os *best-sellers* mais lidos nos anos 70 e 80, conforme pesquisa anterior, apontada no capítulo 2. Nesses filmes, os destinatários-sujeitos da história, actantes da narrativa, manifestados no papel temático do herói, devem entrar em relação de conjunção com um objeto-valor determinado por um programa de uso, a fim de realizar a performance de sua busca final (alcançar o objeto-valor ligado ao programa narrativo de base).

⁴⁶ Fontes, respectivamente: http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref=nm_sr_2; http://www.imdb.com/title/tt0383574/?ref=nm_sr_5; http://www.imdb.com/title/tt0435761/?ref=nm_sr_1

No que diz respeito à escolha dos mais vistos segundo critério de bilheterias, isso é justificável, na medida em que o circuito de exibição mundial de filmes, as salas de cinema, é o mercado primário de filmes. Ele é, portanto, um forte indicador das escolhas dos mais vistos, uma vez que o mercado secundário é composto pelos vídeos domésticos (locadoras) e tevê fechada (MASCARELLO, 2006, p. 337); ainda existe um setor equivalente ao mercado terciário (os negócios conexos), que, como o filme *Guerra nas estrelas* (1977), investe também na fabricação de seus produtos (bonecos, jogos, fantasias, videogames, etc. [ibid., p. 347]), que levam, assim, o nome e a assinatura do idealizador e diretor do filme, George Lucas.

Obviamente, não se leva em conta que o critério “ser o mais visto” é apontado unicamente pelos valores somados a partir das bilheterias, mas foi o critério que estava ao alcance, a fim de estimar o interesse do público. Outra questão relevante, que é necessária esclarecer de antemão, seria a necessidade de informar o tipo de público que assiste aos filmes mais vistos e se ele o aprovou, ou seja, se gostou ou não gostou, enfim. Isso é pouco viável, pois não há como investigar todo tipo de público interessado em cinema (se jovem, idoso, universitário, homem, mulher, etc., bem como as influências do mercado e da propaganda, ou realizar entrevistas), pois daria uma pesquisa de outra natureza – esse recorte já foi apontado na dissertação de mestrado de Merenciano (2009, p. 57).

Com respeito ao espectador de filmes, não se trabalha com o público real, mas com uma imagem sua criada no discurso fílmico, pois a teoria semiótica dá conta de reconstruir a imagem do enunciatário dos discursos por meio do conceito de sujeito da enunciação, pensado, assim, a partir da imanência dos textos e das projeções dessas instâncias (o leitor, o espectador, etc.); noções essas preñes de investimento teórico.

3.4 A duração das unidades significativas: o caso do “plano”

Até o momento, discutiu-se muito sobre as condições de procura pelos filmes mais vistos, no quadro de *websites* especializados em produções audiovisuais e, sobretudo, a respeito de os filmes selecionados serem disponibilizados em redes de cinema, para as massas. Em seguida, torna-se necessário fazer um exame quantitativo desses filmes, identificando a duração média das suas unidades (plano) e a forma como essas durações dizem o quanto um filme hollywoodiano pode ser diferente de filmes com outras propostas, ou seja, de Escola de cinema diferentes.

Será observado que dois filmes de característica e período distintos podem ser contrastados ao cinema hollywoodiano com vistas a entender como os planos diferem de um tipo de cinema para outro. O primeiro filme é representante do Cinema Novo e chama-se *São Paulo Sociedade Anônima* (1965)⁴⁷. Ele foi analisado por Christian Metz, a fim de aplicar os sintagmas que desenvolve em seu capítulo sobre a “Grande sintagmática da faixa-imagem” (METZ, 1972, p. 248-281). O outro, em virtude de fazer parte do período clássico do cinema americano, é *E o vento levou* (1939). Em outra direção, esse filme consta como o mais visto de todos os tempos, segundo um *ranking* comparativo (fig. 21), que acompanha a desvalorização do dólar, de forma a simular quais filmes seriam os mais vistos de todos os tempos, comparando valores de arrecadação dos filmes antigos aos atuais.

Por meio desses dados quantitativos, torna-se necessário fazer uma primeira apresentação das unidades sequenciais próprias do filme, os planos, como já presentes nas análises dos segmentos de *Avatar*, entre outros. Mais especificamente, essas unidades podem ser percebidas de forma quantitativa, com a finalidade de compreender se a duração dos planos é organizada diferentemente nos distintos filmes, a exemplo dos filmes hollywoodianos em comparação aos não pertencentes a Hollywood. Mesmo não parecendo relevante uma análise quantitativa, ela pode indicar de antemão como se organizam os filmes em estudo, e isso rendeu algumas observações interessantes. Vejamos.

Com o objetivo de compreender, inicialmente, a organização dos planos de maneira estatística (por isso, quantitativa), foram capturados, de maneira digital (no computador), todos os planos dos filmes em exame. Como os reprodutores de vídeo gratuito possuem recursos de capturar a tela dos DVDs, todos os filmes do *corpus* (tabela 1) foram assistidos e também os filmes de outro período e estilo (*São Paulo S/A* e *E o vento levou*), portanto, um número de sete filmes teve a sua duração total e a duração dos planos calculadas, a fim de fazer uma observação a respeito de quantos segundos cada plano possui, em média.

Esse tipo de levantamento de unidades no filme ajuda a observar qual o tempo médio de duração de cada plano, a fim de indicar as especificidades estatísticas de cada filme. Isso é possível, inicialmente, pela obtenção do total aproximado dos planos, dividido pelo tempo total do filme (em segundos). Ao dividir esse tempo total em segundos pelo total de planos, obtém-se a média de duração de cada plano, em segundos.

Como cada plano é organizado por meio de um arquivo no computador, em formato de imagem JPEG⁴⁸, é possível contar o número de planos de cada filme rapidamente, pois ao

⁴⁷ A partir daqui o chamaremos *São Paulo S/A*, pois também é conhecido por esse título mais curto.

⁴⁸ Acrônimo de formato de imagem digital, que provém de *Joint Photographic Experts Group*.

selecionar todos os arquivos de imagem capturados, em uma pasta, o computador informa o número total de arquivos, ou seja, o número total aproximado de planos de todo o filme. Veja abaixo o exemplo do filme *Avatar*, que, ao clicar com o botão direito do mouse, exibe as imagens capturadas, que representam plano a plano o filme.

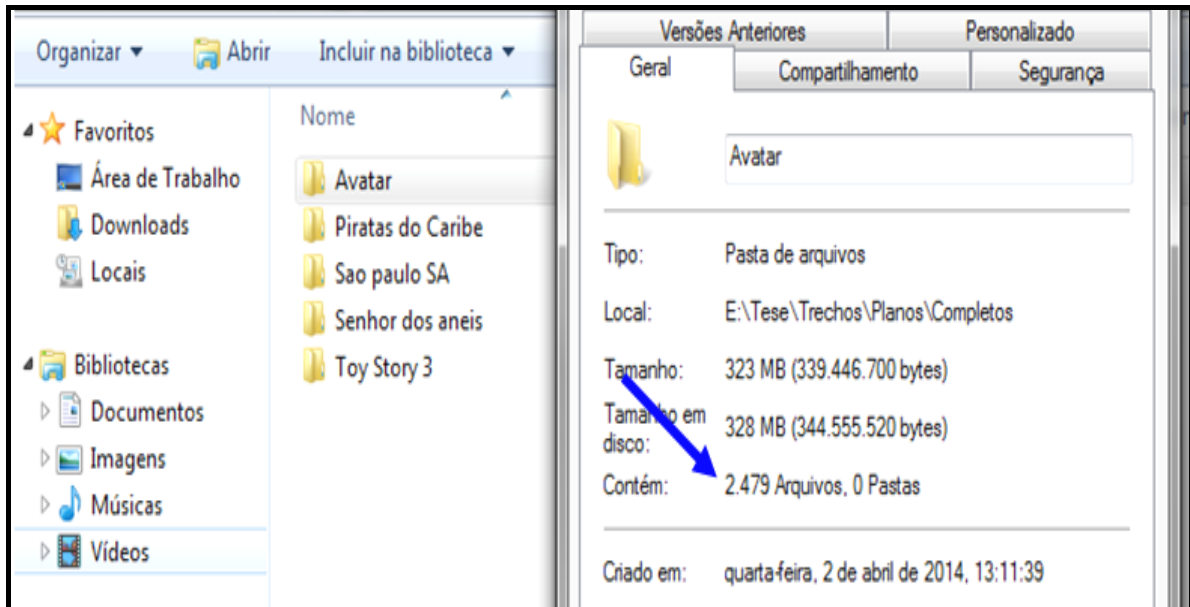


Figura 31: Modelo de exibição no computador (pasta com os planos do filme).

No caso de *Avatar*, como indicado na figura acima, observa-se um número aproximado de 2.500 planos (2.479 arquivos), uma vez que um ou outro plano, no momento da reprodução do filme, acaba sendo ignorado, às vezes, pela velocidade de passagem de um plano mais rápido a outro, nos momentos de batalha ou de perseguições, por exemplo, cujo reflexo limitado de captura deste pesquisador, ao não acionar o botão de captura a tempo, acaba deixando passar. De forma geral, isso foi pouco significativo para o conjunto, tendo em vista que a totalidade dos planos capturados por filme girou na casa dos milhares.

Assim, optou-se por capturar os planos manualmente (um a um), pois não há um programa de computador que saiba indicar precisamente todos os tipos de cisão de um plano a outro de uma produção audiovisual reproduzida na tela do computador; para isso, o olho humano e o recurso de pausar e voltar cenas, manualmente, são mais precisos que um software de computador, por exemplo. Na figura 32, observam-se as imagens dos planos já organizadas por data, que, no momento da captura, já oferecem uma ordem lógica, do primeiro plano ao último. Observando a barra de rolagem à direita, essa relação de imagens é bem longa.

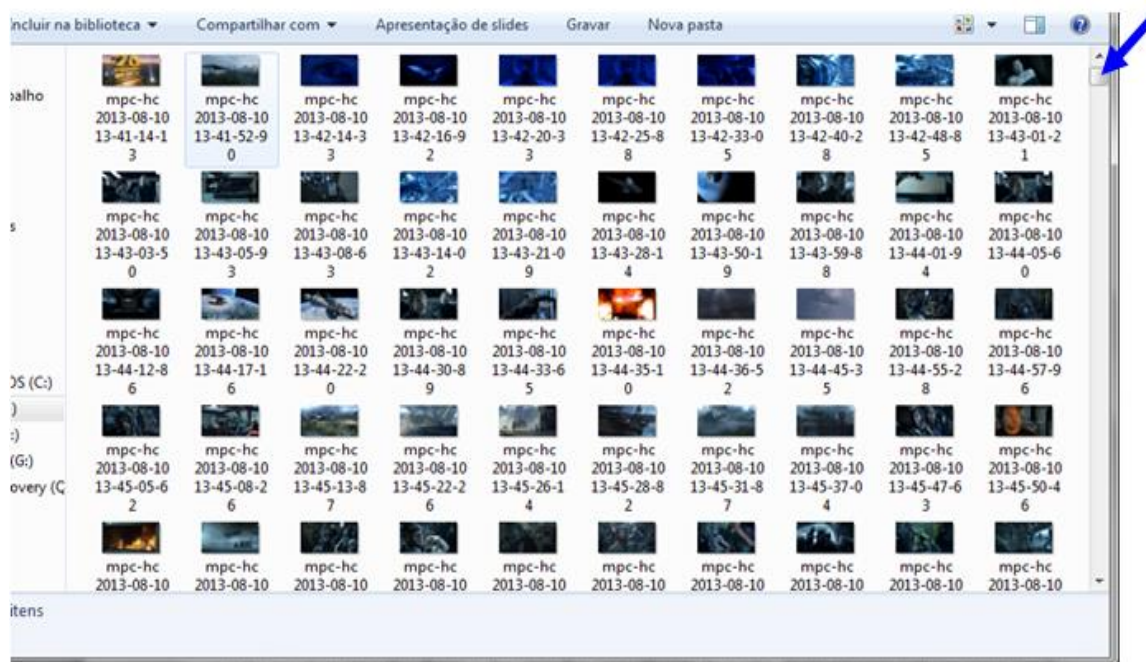


Figura 32: Exibição dos planos, organizados por meio de pastas no computador.

As informações dos planos dos filmes do cinema contemporâneo estão resumidas na tabela 2 (abaixo). Na primeira coluna, estão os nomes dos filmes, na segunda, os número totais aproximados dos planos, divididos pelo número de horas. Transformam-se as horas em minutos e multiplicam-se estes dados por sessenta segundos. Ao obter o número total de segundos do filme, divide-se pelo número total de planos: assim, na coluna cinco, obtém-se a média de duração de cada plano do filme em questão.

Tabela 2: Tempo médio de duração de cada plano dos filmes em exame

Filmes	N. de planos aproximados / hora total	Minutos totais x 60 segundos	Segundos / n. total de planos	Média duração por plano cada filme	Média duração por plano dos quatro filmes
<i>Avatar</i>	2400 / 2h. 35min.	155 min. X 60s.	9300s. / 2400 pls.	3,87	3,627s. plano
<i>Senhor dos anéis</i>	2900 / 3h. 12min.	192 min. X 60s.	11520s. / 2900 pls.	3,97	
<i>Piratas do Caribe</i>	2500 / 2h. 20min.	140 min. X 60s.	8400s. / 2500 pls.	3,36	
<i>Toy Story 3</i>	1700 / 1h. 34min.	94 min. X 60s.	5640s / 1700 pls.	3,31	

Desse modo, é possível notar planos com durações que vão de 3,31 segundos a aproximados 4,0 segundos, ou seja, com um tempo médio de corte entre planos que não chega, em média, a 4,0 segundos, assim tem-se uma média de 3,62 segundos por plano. A partir disso, representam um tipo de duração comum nos planos de filmes cujo circuito primário de exibição, as salas de cinema, seja voltado para o público de massa.

Os números indicam que as mudanças de um plano a outro tendem a produzir filmes com constantes cortes. Isso permite dizer que o ritmo de sua expressão também progride de forma a se alterar constantemente, com tendência a aceleração de significantes visuais. Nesse caso, será visto que o ritmo de mudança de planos da Tabela 2 é mais acelerado que a progressão de planos observada nos outros dois filmes, da Tabela 3, abaixo.

Tabela 3: Tempo médio de duração de cada plano dos filmes em exame

Filmes hollywoodianos mais vistos	N. de planos aproximados / hora total	Minutos totais x 60 segundos	Segundos / n. total de planos	Média duração por plano cada filme	Média duração por plano dos dois filmes
<i>São Paulo S/A</i>	900 / 1h. 47min.	107 min. X 60s.	6420s. / 900 pls.	7,13	8,22s. / plano
<i>E o vento levou</i>	1450 / 3h. 45min.	225 min. X 60s.	13500s. / 1450 pls.	9,31	

Com respeito aos filmes considerados mais autorais e de períodos distintos – *São Paulo Sociedade Anônima* e *E o vento levou* – nota-se que possuem um tempo de duração de planos maior, com média de 7,13 segundos a 9,25. Ambos contêm praticamente o dobro da duração em seus planos e essa primeira indicação já aponta diferenças que podem ocorrer entre este tipo de cinema mais autoral e os outros filmes de massa selecionados para análise. Veremos se essa diferença quantitativa de planos organiza ritmos diferentes na expressão e no conteúdo fílmicos.

Por esse motivo estatístico, será interessante confirmar se a organização dos planos e seu ritmo ocorrem da mesma forma nos quatro filmes mais vistos, e se a quantidade de planos atua da mesma forma, manifestando um ritmo de expressão tão acelerado quanto o ritmo das transformações narrativas do plano de conteúdo. Ao determinar como é articulado o cinema, a primeira pergunta diz respeito à possibilidade de conceber cisões na unidade global fílmica, ou seja, de procurar compreendê-la de forma equivalente ou aproximada a da linguagem verbal.

Os segmentos selecionados dos filmes do *corpus*, a ser analisados no capítulo 6, procurarão dar conta, por exemplo, de sequências completas. Elas podem refletir a organização global de cada filme, na medida em que essa experimentação pode gerar possibilidades de desenvolver, em outros trabalhos, níveis próprios de análise também na linguagem cinematográfica e, por extensão, a outras semioses verbovisuais (videogames, gibis, etc.). Complementando essa questão, Metz afirma que o cinema, apesar de não compor um sistema linguístico (segundo os níveis de análise de Benveniste, 1976), é, pois, uma linguagem. No seu interior, podem ser percebidas unidades significativas diferentes das

unidades distintivas das línguas naturais, mas nem por isso, menos importantes: “Mesmo no que toca às unidades *significativas*, o cinema, à primeira vista, é desprovido de elementos discretos. Ele atua por ‘blocos de realidade’ completos, cuja significação global é atualizada pelo discurso. É o que chamamos de ‘planos’” (1972, p. 136).

As unidades significativas em exame, os planos, no que diz respeito à teoria semiótica adotada, organizam-se em torno da presença, ao menos, de uma organização narrativa mínima. Já que “[...] a sequência cinematográfica é uma unidade real, quer dizer, uma espécie de sintagma solidário no interior do qual os ‘planos’ interagem (semanticamente) uns sobre os outros” (METZ, 1972, p. 137), pode-se determinar como se organizam os planos (narrativamente) e de que maneira, em um nível de análise superior, os filmes estruturam-se por meio de segmentos (unidades significantes da expressão e suas possibilidades de ritmo).

Assim, começa-se por uma apresentação da narratividade nos estudos linguísticos (uma descrição metodológica), em direção ao tratamento de ritmos narrativos conforme as fases da narrativa, bem como as relações entre actantes sujeito e objeto. Fechar-se-á o capítulo 3.7 com a apresentação dos filmes e sua análise semiótica. Somente mais à frente, no capítulo 6, após um detalhamento dos conceitos em torno do significante plástico (capítulo 4) e das unidades significativas em torno dos planos e suas técnicas no cinema (capítulo 5) é que será integrado um modelo de análise do plano de conteúdo e de expressão, em torno de uma sintagmática e paradigmática, que deem conta de analisar sequências fílmicas completas.

3.5 Narratologias estruturais e contribuição ao modelo greimasiano

Todas as sociedades dão sentido à vida por meio de manifestações de sentido em torno das narrativas. No entanto, o cidadão, em seu dia a dia, não se encontra no dever de criar metalinguagens que deem conta de explicar a forma e a organização do conjunto de histórias que fazem parte de seu mundo. No que diz respeito ao exame estrutural das narrativas, ao longo dos últimos cem anos houve uma preocupação com um tipo de definição mais precisa ou que atendesse a um critério mais linguístico de descrição da maneira como se organizam formalmente. Os critérios de análise buscaram corresponder, portanto, a um exame regular de sua forma – a busca, portanto, de um método geral e formal de descrição das narrativas.

A preocupação de alguns autores que trataram do assunto divide-se entre especialistas da teoria da literatura, da antropologia estrutural e da linguística. O campo das narratologias estruturais foi um terreno fértil, assim, para atuação de estudiosos, como Propp, Jolles, Todorov, Levi-Strauss, Bremond, Barthes, que, por sua vez, influenciaram o modelo de

Greimas. Dentre os tipos de material semiótico, produtores de enredo, estão as narrativas ligadas à cultura oral de diferentes sociedades, exemplificadas por meio do material encontrado nos contos populares (os mitos, lendas, contos de fadas, etc.), resgatado no seio de suas comunidades.

Uma dessas tentativas de composição de *corpus* de narrativas e de seu estudo formal – que ofereceu, inicialmente, uma descrição morfológica dos contos maravilhosos – está no trabalho de Vladimir Propp (2001), em sua *Morfologia do conto maravilhoso*. Ao estabelecer um *corpus* de contos da cultura popular – com mais de quatrocentos exemplares coletados – o estudioso russo descreve estruturalmente o conto maravilhoso (pertencente ao universo cultural em que pesquisa), privilegiando o encadeamento sintagmático de 31 funções.

Elas podem ser divididas em esferas de ação, como a do agressor, o doador, o auxiliar, o herói, o falso herói, etc, comportando, como critério básico, uma ordem fixa de ocorrência. Bremond (1973) resume o trabalho de Propp por meio de quatro pontos:

- 1 *Les fonctions agissent comme les éléments stables et constants des contes populaires [...].*
- 2 *Le nombre de fonctions données dans le conte populaire est limité.*
- 3 *La séquence des fonctions est toujours identique.*
- 4 *Tous les contes de fees, envisages dans leur structure, appartiennent à un seul et même type.* (BREMOND, 1973, p. 19).

Observa-se nessa descrição da contribuição de Propp uma preocupação generalista da teoria, ou seja, em observar elementos estáveis (invariantes) e de estabelecer, pois, uma estrutura comum, característica dos contos desse universo cultural examinado. A respeito dos pontos 3 e 4, Bremond aponta a capacidade de generalização da teoria de Propp, mas adianta que outros tipos narrativos, de outras tradições culturais – seu *corpus* vem de contos russos – podem não conter essa uniformidade de aplicação mostrada pelo autor russo, sobretudo ao privilegiar a sintagmatização das funções – a sua ocorrência linear, lembrando que algumas podem estar pressupostas (ocultas na narrativa).

Buscando também apresentar um estudo formal do conto popular, Jolles, contemporâneo de Propp, classifica essas narrativas populares como formas simples. Para o autor, a evolução desses contos abriria caminho, por exemplo, às formas da literatura canônica (como a novela), classificando-a, assim, como uma das formas artísticas provenientes de formas narrativas simples (JOLLES, 1976, p. 192).

Complementando o conceito de função de Propp, Barthes (2001), em *A aventura semiológica*, pensa na descrição narratológica por meio da observação de unidades narrativas,

cujos segmentos apresentam-se como termos de uma correlação, em torno de funções. No quadro dessas discussões, Barthes é claro quanto a um aspecto: buscar um modelo descritivo para as unidades narrativas mínimas do conto. Barthes também toca na questão da capacidade de sincretismo entre diferentes linguagens, ou sistemas semióticos, explicando que o homem busca confiar suas narrativas a diferentes substâncias de expressão. A questão pode ser resumida no fato unicamente humano de criar sistemas semióticos secundários – descrições metalinguísticas, portanto – a partir de uma língua natural.

Barthes concorda com a vocação da linguística em descrever de modo dedutivo um *corpus* determinado de textos, pois não há como dar conta de todas as narrativas já produzidas. O mais próximo do ideal – ou seja, um estudo de cunho sério e científico – estaria no esforço do analista em ser bem-sucedido no recorte do seu *corpus*, feito no âmbito da realidade linguística – de língua e de mundo naturais – com que lida.

A semiótica greimasiana também contribui com os estudos de narratologia, por meio de sua gramática narrativa. Ao fazer uso de alguns conceitos do campo da linguística e da semântica estruturais – bem como o alargamento e a aplicação de noções de autores como Propp, Jakobson, Hjelmslev, Saussure – ela contribuiu com a proposta em torno de uma gramática narrativa. Ao cooperarem, assim, com a construção de um nível narrativo de descrição, herdados e adaptados dos estudos narratológicos, Greimas e Courtés (1979, p. 295) definem a narratividade a partir de um princípio de organização de qualquer discurso narrativo.

Assim, à narratividade é concebido o status de “um todo de significação”. Os diferentes tipos de texto (sejam contos, novelas ou até mesmo bulas de remédio) possuem narratividade, pois há nessas manifestações de sentido elementos que desencadeiam processos de significação e que por meio dela podem ser descritos em termos de estados e transformações narrativas, regidas pela projeção semionarrativa de um fazer antropomórfico.

3.6 Unidades significativas: narratividade e gradientes de ritmo

Da mesma forma que existem unidades mínimas da expressão visual – no cinema, os planos constroem coerência plástica (PIETROFORTE, 2004, p. 97), pois fazem parte do plano de expressão – há também unidades do plano de conteúdo que sustentam, por sua vez, a coerência semântica dos textos. Nessa direção, os processos de narratividade põem em funcionamento as ações e estados regentes das histórias nos filmes, por meio de categorias que organizam logicamente as transformações narrativas.

Tendo em vista que o cinema tece uma história (não importa se ficcional ou não), essas unidades de conteúdo narrativo – sustentadas por uma gramática narrativa – organizam a história do filme, ou seja, explicam como seu enredo é construído, de forma a discursivizar as ações por meio da figuratividade em torno de tempos, espaços e pessoas, rumo à manifestação do nível discursivo.

A partir das possibilidades de segmentação do enunciado fílmico, acredita-se que a narratividade pode ser explicada por meio de gradientes de ritmo, que vão desde a descrição simples de um determinado espaço e tempo (que não contemple narratividade aparente) até uma organização mais complexa de encadeamento de ações, conforme o fazer transformador de um actante-sujeito em relação a um actante-objeto.

A essa relação está vinculado um enunciado narrativo (EN) – unidade mínima, produtora de narratividade – que corresponde a um fazer antropomórfico, cuja operação pressupõe um actante-sujeito (A), que atualiza seu fazer por meio de uma função (F), em que: $EN = F(A)$ (GREIMAS, 1975, p. 154-155). Enquanto parte do EN, o enunciado de estado é descrito por meio da relação de junção entre ao menos duas posições sintáticas na narrativa: os actantes sujeito e objeto. Enquanto categoria narrativa, a junção articula-se em dois termos, conjunção e disjunção. A partir desses, é possível observar a construção de dois tipos de enunciado: enunciados de estado e enunciados de fazer.

No enunciado de estado, ou o sujeito encontra-se em conjunção (\cap) com o objeto ($S \cap O$) ou em disjunção (\cup) com ele ($S \cup O$). Exemplo: Mário não possui um carro $EN = F(S \cup O)$ / Mário possui um carro $EN = F(S \cap O)$. Essa unidade mínima narrativa pode ser mostrada em um plano de um filme qualquer, mesmo que não seja explicado no enquadramento em questão como o veículo foi adquirido. Em outro caso, um filme pode mostrar, sem maiores relações com outras cenas, um sujeito festejando seu prêmio da loteria. Mesmo estando implícito que precisou de dinheiro ou de ajuda para adquirir o bilhete, o processo narrativo que é efetivamente manifestado na cena em questão equivale a um enunciado narrativo, a uma narrativa mínima, portanto, uma vez que a cena figurativiza apenas o momento do sujeito comemorando o resultado de sua sorte.

Mas, se nesse mesmo filme fosse apresentada ao espectador uma relação de planos, que formassem um segmento fílmico figurativizando as etapas de sua aquisição do bilhete (as

condições para que ganhasse o prêmio, a construção do saber e do poder-fazer⁴⁹), ficaria explicitada no enunciado fílmico uma relação mais complexa de estados e transformações narrativas. Esse fato indicaria haver, portanto, um tipo de narratividade mais acelerada⁵⁰, pois nesse percurso narrativo estariam marcados vários processos narrativos.

Esse tipo de operação dá ensejo ao que se denomina na semiótica de Programa narrativo (PN) – $PN = F [S1 \rightarrow (S2 \cup / \cap Ov)]$ – composto por um enunciado narrativo de estado (quando ao sujeito está vinculado o “ser”) e por um enunciado narrativo de transformação (quando ao sujeito vincula-se o “fazer”):

O programa narrativo deve ser interpretado como uma mudança de estado efetuada por um sujeito (S1) qualquer, que afeta um sujeito (S2) qualquer: a partir do enunciado de estado do PN, considerado como consequência, podem-se, no nível discursivo, reconstituir figuras, tais como a prova, a doação, etc. (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 353).

No enunciado de fazer, ocorre uma transformação, em que se observa a passagem de um estado a outro. Para que Mário obtivesse seu veículo foi necessário o fazer desse sujeito (S1) sobre o outro sujeito (S2 – no caso, ele mesmo⁵¹), a fim de que comprasse o carro. Por meio desse tipo de relação, herdada do esquema proppiano (PROPP, 2001), pode-se produzir tanto um enunciado de estado disjuntivo (que corresponde a uma falta) quanto um enunciado de estado conjuntivo, que diz respeito à liquidação da falta (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 149). O enunciado de fazer, inscrito entre esses dois processos, explicará a passagem do estado inicial ao final de um programa narrativo determinado, conforme os componentes categoriais propostos por Greimas e Courtés (1979, p. 353):

$$PN = F [S1 \rightarrow (S2 \cup Ov)]$$

$$PN = F [S1 \rightarrow (S2 \cap Ov)]$$

F = função

S1 = sujeito de fazer

S2 = sujeito de estado

⁴⁹ A assunção do saber e do poder-fazer depende assim do querer e dever-fazer. Essas modalidades dizem respeito às fases da narrativa. Ao querer e dever ligam-se a manipulação, ao saber liga-se a competência e ao poder, a performance (o fazer propriamente dito).

⁵⁰ Esses estados de maior ou menor aceleração da narrativa – no plano de conteúdo – podem ser equiparados aos ritmos gerados também pela maior ou menor aceleração dos planos (unidades significantes do filme), ao nível da expressão. Isso será visto no exame dos filmes do *corpus*.

⁵¹ O fazer é transitivo quando o S2 (sujeito de estado) é representado por outro actante-sujeito. Desse modo, se o carro foi dado de presente a Mário, então, houve um S1 (outra pessoa, sujeito do fazer) que cedeu o carro ao S2 (Mário, sujeito de estado). O fazer é reflexivo quando os papéis de sujeito de estado e sujeito do fazer são desempenhados pelo mesmo sujeito. Nesse caso, Mário comprou o carro para si, então S1 e S2 congregam sintaticamente o mesmo sujeito narrativo.

O = objeto (suscetível de receber um investimento semântico, um valor = “v”, nesse caso, um Ov)

[] = enunciado de fazer

() = enunciado de estado

→ função fazer (resultante da conversão da transformação)

\cap U = junção, que indica, respectivamente, conjunção ou disjunção do sujeito com o objeto-valor determinado

Assim, há diferentes graus de narratividade nos diferentes segmentos dos filmes, e, conforme vão produzindo a sua textualização própria, é possível observar determinadas recorrências de unidades do conteúdo, em forma de processos narrativos dos menos articulados aos mais complexos. Essas relações cooperam com a finalidade de compreender se há segmentos com predominância de narratividade mínima, mediana ou acelerada, por exemplo.

3.6.1 Narratividade mínima: projeção espaço-temporal e manipulação mostrada.

A começar pela narratividade mínima, na medida em que o cinema “mostra”, existe sempre um vestígio de algo a ser contado, mesmo que uma simples descrição de espaço e tempo, sem, no entanto, haver, ainda, um fazer transformador, operado por um determinado actante-sujeito, ou um simples enunciado de estado, configurado por $EN = F(S \cap O)$, como no exemplo do sujeito em conjunção com seu carro.

Geralmente, na introdução dos filmes, são mostradas cenas de lugares, cujas coordenadas de tempo e espaço indicam coisas, pessoas, ambientes, um período do dia, etc., mas sem ainda indicar narratividade aparente (ou seja, um fazer transformador). Nesse caso, a narratividade é omitida no trecho, mas não inexistente.

Essa organização de planos é classificada por Metz (1972) como sintagma cronológico descritivo. Ele é uma unidade sintagmática funcional, na medida em que serve para classificar a atualização figurativa dos planos conforme espaços, tempos ou pessoas definidos, de forma a somente indicar elementos figurativos em coexistência. Sem haver ainda um fazer transformador, portanto, a imagem pode querer dizer: “Eis uma árvore”, “Eis alguém que passa”, etc. Isso foi apresentado nas figuras 3, 4 e 5, com os planos de *2001: uma odisseia no espaço* (1968) e pode ser assim explicado:

Contrariamente à palavra (que é uma unidade de léxica, puramente virtual), o plano é uma unidade atualizada, uma unidade do discurso, uma asserção, assim como o enunciado, que se refere sempre ao real [...]. A imagem de uma casa não significa “casa”, mas “Eis uma casa”, a imagem como que insere em si mesma um índice de atualização, pelo simples fato de aparecer num filme (METZ, 1972, p. 138).

Também podem ser vistos esses tipos de plano (sem indicar um fazer transformador) na primeira sequência de *E o vento levou*. A função do processo narrativo, nas primeiras cenas desse filme, é apresentar um determinado espaço e tempo, ao mesmo tempo em que informa a respeito dos créditos iniciais da produção e, em seguida, ainda verbalmente escrito, indicar o contexto da guerra civil norte-americana (Guerra de Secessão) sob o ponto de vista sulista.



Figuras 33 e 34: Planos de *E o vento levou* (1939)

Essa configuração de tempo e espaço, sem conter ainda enunciados narrativos, pode ser relacionada ao nível narrativo da competência, em que o filme faz o espectador cumprir o papel de enunciatário desse discurso, cuja organização narrativa o aponta, funcionalmente, como o destinatário-sujeito dessa mensagem. O público, enquanto instância projetada nesse microuniverso discursivo, toma conhecimento do que é tratado, no plano da enunciação, ou seja, o filme trabalha nesse nível com o fazer-criar ligado ao espectador, ou seja, um fazer persuasivo.

3.6.2 Narratividade mediana: a competência revelada

No que se refere a um tipo de narratividade mediana, que produza enunciados narrativos de estados (sem ainda observar uma transformação narrativa construtora de programas narrativos), o filme *Avatar* traz um exemplo em sua primeira cena. Isso foi observado nas figuras 8 e 9, momento em que Sully abre os olhos e confirma seu enunciado de estado, em conjunção com a câmara de hibernação.

Mesmo que essa construção narrativa pressuponha um conjunto de programas de uso anteriores, a fim de que o sujeito Sully seja competente, de fato, na curta sequência apresentada nas figuras 8 e 9, o que é evidentemente enunciado na imagem atesta somente o enunciado de estado de Sully, ou seja, a conjunção do actante-sujeito com o objeto “câmara de hibernação” e sua competência como recruta para trabalhar no espaço sideral.

Equivalente à fase narrativa da competência, esse tipo de narratividade apresenta um sujeito relacionado a um enunciado narrativo de ser, cuja determinação é produzir a narratividade inicial, relacionada a um enunciado de estado, em que é apresentado o actante-sujeito em conjunção ou em disjunção com determinado objeto-valor. Também pode ser determinado por um enunciado-modal ou por um enunciado descritivo. Naquele, o sujeito quer ou deve entrar em conjunção com o objeto visado. No último, o sujeito é levado a querer que outro sujeito faça ou queira algo. Em suma, é marcado o início da construção da competência do sujeito envolvido na cena.

Em outro filme do *corpus*, *Toy Story 3*, o actante-sujeito Andy, que se encontrava em conjunção com seus brinquedos de infância, é levado a querer desfazer-se deles. Andy é manipulado a dever-fazer a doação dos seus brinquedos, em virtude da vida universitária que o espera em outra cidade.

A sequência em que se revela o início do percurso narrativo dos brinquedos (pois eles têm consciência, ou seja, são também sujeitos transformadores da narrativa) os mostra, ainda guardados em sua caixa de brinquedos, tomando o conhecimento da competência, por meio do enunciado narrativo em que Andy os faz-saber que não são mais necessários. Desse modo, também deverão adquirir a competência em torno dos valores de independência.



Sequência 4 (parcial): Sequência de *Toy Story* (2010) e a competência.

3.6.3 Narratividade acelerada: a performance construída

Situada ao nível narrativo da performance, a narratividade acelerada organiza-se por meio de enunciados de fazer que regem enunciados de estado, portanto, em torno de um arranjo complexo de enunciados com vistas a produzir um encadeamento de programas. Eles estruturam os programas de uso para que os actantes-sujeito possam construir o programa de base, ou seja, sua busca final. Nesse encadeamento de estados e transformações narrativas, a narratividade é marcada pelo fazer de sujeitos que ora transformam o fazer de outros sujeitos (PN transitivo) ora manifestam o próprio fazer (PN reflexivo).

A finalidade desse tipo de encadeamento de estruturas narrativas irá estabelecer uma coerência em torno de um percurso narrativo determinado. *Piratas do Caribe: o baú da morte* constrói-se, predominantemente, por meio de narratividade acelerada, em que as situações narrativas vinculadas à performance são constantes. No momento em que os sujeitos “piratas humanos” e os sujeitos “piratas monstros” (inimigos) buscam a conjunção com o objeto-valor “coração de Davy Jones”, há uma relação lógica de programas narrativos, em que o objeto-valor citado ora está em mãos dos piratas de Sparrow, ora em mãos dos piratas inimigos.



Sequência 5 (parcial): Sequência de *Piratas do Caribe* (2006) e a performance

Nesse caso, os programas narrativos concatenados produzem um tipo de gradiente narrativo mais acelerado, pois vão além de enunciados narrativos. Ao apresentarem a performance dos sujeitos, descrevem-se os programas narrativos a eles vinculados, em que procuram ser, cada um a sua maneira, destinatários-sujeitos do objeto-valor “coração de Davy Jones”. Essa sequência, possuidora de inúmeros programas narrativos transitivos e reflexivos, além de textualizar uma expressão acelerada, também produz um tipo de narratividade acelerada, baseada, portanto, no encadeamento de enunciados de estado e de fazer, figurativizado pelas performances dos sujeitos em cena.

Toda essa discussão concernente aos gradientes de ritmo vai em direção ao que diz Pietroforte (no capítulo 1.3), quando afirma haver possibilidades de maior ou menor probabilidade de ritmo no plano de conteúdo, à medida que são pontuados muitos programas narrativos em função do programa de base ou somente uma tendência de histórias centradas em poucas ações ou na impossibilidade da conjunção com o objeto de valor almejado (PIETROFORTE, 2004, p. 110-111).

Como essa teorização sobre gradientes de ritmo narrativo será aplicada na análise final dos filmes (juntamente com análise dos ritmos visuais), será necessário apresentar antes, em seguida, os quatro filmes do *corpus* (os resumos das histórias e sua organização semiótica), a fim de mostrar as particularidades de cada um.

3.7 Apresentação e organização semiótica dos filmes mais vistos

3.7.1 *Avatar*: o primeiro colocado

Resumo da história do filme

0 min. a 14 min.

No ano de 2154, Jake Sully, um fuzileiro veterano e paraplégico, acorda em sua câmara de hibernação, pois está em uma nave a caminho de Pandora, um planeta explorado pelos humanos por conter recursos minerais abundantes, necessários à manutenção da vida. O motivo de sua expedição ao local ocorre por conter o mesmo gene do seu irmão gêmeo univitelino, Tommy, que morreu vítima de um latrocínio, antes de embarcar para a expedição. O gene de Sully será usado em lugar do material genético de seu irmão, a fim de continuar um investimento caro: o projeto avatar, que consiste na projeção de sua mente no corpo de um ser nativo de Pandora, a fim de estabelecer o contato com os nativos hostis.

Sully desembarca no planeta em questão e, com auxílio de cadeira de rodas, vai até o quartel general receber as orientações do Coronel Miles. Ele alerta sobre o perigo do planeta, para que os fuzileiros e cientistas tomem cuidado com as criaturas locais: seres nativos da floresta, de mais de três metros, com esqueleto de fibra de carbono e que atiram flechas com neurotoxinas. A caminho do laboratório em que o irmão trabalhava, Sully encontra o cientista Norm Spellman, que o leva até as dependências a fim de conhecer a sala de conexão com os avatares: seres desenvolvidos com uma mistura de DNA humano e dos nativos alienígenas. Ao entrar na máquina de conexão, os sistemas nervosos entram em sincronia, podendo controlar o Avatar remotamente.

Ao desconectar-se da máquina, Sully conhece Grace Augustine, chefe do Programa Avatar e especialista que estuda a botânica de Pandora. Ao ser apresentado à doutora, Sully não é bem recebido, mesmo assim, os cientistas pedem que volte no outro dia para iniciar o treinamento. Grace vai até Parker, chefe da expedição, pedindo um pesquisador no lugar de

Sully. Parker a convence da necessidade de um fuzileiro e diz sobre a importância da expedição: obter o minério Unobtainium, cujo valor é de vinte milhões de dólares o quilo. Parker diz a Grace que precisa o quanto antes estabelecer uma solução diplomática, antes que a relação com os nativos vire uma guerra.

14 min. a 52 min.

No laboratório, a doutora Grace insere Sully na máquina de conexão. Ao despertar no corpo do Avatar, Sully demonstra equilíbrio e familiaridade com o fato de poder caminhar novamente, assim sai da sala, corre pelo pátio e entre as árvores, a fim de encontrar o Avatar da doutora Grace. Assim, deixam o corpo do Avatar em uma sala apropriada e desligam a conexão, a fim de retomarem a consciência no laboratório. No outro dia, Sully vai até o quartel da infantaria para falar com o Coronel Miles. Ele diz admirar a ficha de Sully, que havia servido na América do Sul, e diz que o Programa Avatar é uma piada. Pede que Sully o mantenha informado sobre o Programa Avatar e sobre os inimigos nativos, a fim de lhe ajudar: promete-lhe dar a cura de suas pernas.

De volta ao laboratório, Grace, Norman e Sully, em seus avatares, fazem a primeira expedição na selva, mas Sully se perde do resto ao fugir de uma criatura gigante da selva. Salvo e perdido, em uma parte segura da selva, Sully é atacado por um bando de animais, mas é ajudado pela nativa guerreira Neytiri, da aldeia dos Omaticayas, tribo Na'vi. Ela vê nele um homem de coração forte. No caminho, seres puros da natureza, as sementes da árvore sagrada, agradecem Sully com a bênção local (sinal da Grande Eywa). Assim, ela é convencida a levá-lo até a aldeia nativa.

Ao ser apresentado, os guerreiros da tribo não aprovam inicialmente Sully, pois o consideram um dos pertencentes ao povo que vem do céu (os humanos). O chefe da aldeia Na'vi, pai de Neytiri, Eytukan, os recebe e diz não ter permitido gente do povo do céu entrar na aldeia. Aparece a mãe dela, Tsa'hik, que interpreta a vontade de Eywa (deusa daquele povo) e aprova Sully, pois o fato de ser um guerreiro do povo do céu o torna alguém que pode, além de aprender os costumes nativos, também ensinar os costumes humanos. Assim, ele consegue finalmente descansar o seu avatar em uma rede e voltar à consciência no laboratório. No laboratório, acordam-no preocupados com o avatar e ele informa que está tudo bem e que poderá explorar o local e os costumes do povo Na'vi. Em reunião com Parker e Miles, Sully é informado que a aldeia está bem em cima do maior depósito de Unobtainium

daquele planeta. Assim, Sully terá três meses para cumprir a missão de tentativa de retirada do povo nativo, antes da chegada das máquinas de terraplanagem.

52 min. a 1 h. 14 min.

Sully apresenta-se para o início dos treinamentos, junto a Neytiri. À medida que Sully conhece a tribo, vai passando informações para o coronel Miles, mas um dos cientistas do laboratório o vê passando informações ao coronel. Em seguida, a doutora passa a tratá-lo com mais cuidado. Na tribo, o primeiro nível de treinamento de Sully será dominar a grande ave Ikran. Depois passa a dominar o idioma Na'vi e o arco-e-flecha. À medida que passa pela experiência, registra diariamente os feitos no seu *video log*, um diário virtual. Como Sully passa a entender a natureza local, ele também leva o avatar da doutora Grace, para que ela, pessoalmente, possa coletar amostras da natureza local. Na região das árvores flutuantes, passa no teste final, ao dominar a ave Ikran, da raça Banshee.

1 h. 15 min. a 1 h. 48 min.

A doutora Grace explica a Sully e aos cientistas que a Árvore das almas é o lugar mais sagrado da tribo, mas o local é estritamente proibido para estrangeiros. Sully vai investigar, mas o pássaro assassino Toruk o persegue e ele escapa. Somente os antepassados de Neytiri conseguiram domesticar esse ser voador. Ao sair do avatar, Sully passa a não saber mais como era sua vida antiga e isso o perturba. O coronel Miles encontra-se com Sully e diz que sua missão terminou, pois forneceu toda informação necessária sobre o planeta e sobre a aldeia Na'vi. Assim, fornece a notícia que Sully gostaria de ouvir: Miles conseguiu aprovar o tratamento de recuperação das suas pernas. Mas Sully pede mais um tempo para o coronel, a fim de esperar a cerimônia em que se tornará um dos integrantes dos Na'vi. Assim, propõe-lhes um plano de realocação, para que a mineradora não destrua o local da aldeia. O coronel lhe dá um ultimato. A cerimônia é realizada e Sully é batizado. Sai com Neytiri para comemorar, ficam uma noite juntos e se apaixonam.

Acabam dormindo na floresta e, durante o amanhecer, as máquinas gigantes de terraplanagem, a pleno vapor, estão prestes a passar por cima deles. Como Sully não está conectado ao avatar, Neytiri o tenta afastar das máquinas. Ele se conecta ao avatar a tempo e fogem. Desse modo, fica sabendo que o coronel agia sem sua permissão. Sully quebra as câmeras de vigilância e impede provisoriamente o avanço da máquina.

Coronel Miles reconhece nas imagens da câmera o rosto do avatar (que é semelhante ao de Sully, pois contém o mesmo genoma) e reúne forças para realmente começar a destruir o local. De volta à aldeia, Sully é culpado pelo ataque dos humanos e tenta convencê-los de que a guerra não adiantaria, mas, nesse momento, Miles e seus soldados invadem o laboratório e desligam as câmaras de conexão. Os avatares de Sully e Grace ficam desacordados na aldeia, em virtude da desconexão. Assim, Sully e Grace são levados por Miles para ter uma conversa com Parker, o chefe da expedição.

Durante a conversa, Parker ridiculariza os Na'vi e o bioma daquele planeta e decidem destruir tudo ao redor da aldeia para obterem o minério Unobtainium. Sully pede a Parker que lhe dê uma chance de pedir aos Na'vi a evacuação, mas em seguida a tribo recebe mais um ataque da pesada da artilharia de Miles. Conseguem derrubar a árvore mãe, local central da reserva dos Na'vi, e, por conta do ataque, os pais de Neytiri são mortos também. Sully e Grace são desconectados novamente e encarcerados a mando do coronel Miles, enquanto, seus avatares, inconscientes na aldeia, são levados e guardados pelos Na'vi que ainda estavam de pé.

1 h. 48 min. a 2 h. 08 min.

Em suas celas, Sully e Grace recebem ajuda do soldado Trudy, moça que está a favor da causa dos cientistas. Juntos dos cientistas, Norm e Max, todos saem do quartel em direção ao pátio com as aeronaves. Trudy pilota uma aeronave roubada e todos conseguem fugir da prisão militar. Miles dá alguns tiros contra a nave e deixa a doutora Grace ferida. Sully, assumindo seu papel de fuzileiro e líder, sabe a rota do local e os guia novamente até os Na'vi, mais precisamente no local místico Árvore das almas, a fim de salvarem Grace. Lá, Sully encontra sua ave guerreira, a fim de chegar até a ave mais perigosa, o Turok Makto, ave lendária e merecedora do verdadeiro líder da tribo. Realiza o feito e, de volta com a ave Turok e com o respeito reconquistado, pede ajuda, no idioma Na'vi, para que curem Grace.

Mais tarde, traz a doutora Grace ferida e realizam o ritual em nome da deusa Grande Mãe Ewya, mas Grace não sobrevive. Sully faz um discurso clamando os povos de outros clãs a lutarem contra o Povo do céu, os humanos. Planejam a defensiva e Sully conhece muito bem o campo de batalha, assim a meta é não permitir que o exército de Miles chegue até a árvore de almas e solte uma bomba atômica no local.

2 h. 8 min. a 2 h. 35 min.

Sully vai até a Árvore das almas e pede a bênção para o combate final. Miles conduz as naves ao local do combate, mas Sully tem uma vantagem, pois o vórtice do fluxo de energia da Árvore mãe impede a comunicação das naves de Miles. Sully, agora no comando do Turok, e a sua tropa de aves guerreiras vão ao encontro de Miles, que manda também a tropa de solo ao ataque. Mas Sully também possui uma tropa de guerreiros no solo, que atacam de surpresa. O combate entre as tropas encerra-se com a vitória do povo Na'vi e Sully vai ao encontro de Miles para um combate mano a mano. Jake vence mas, sem seguida, sua câmara de hibernação sofre um dano e ele precisa sair dela. Como não há oxigênio na atmosfera do planeta, Sully quase morre, mas é salvo pelo seu amor, Neytiri, que lhe dá uma máscara de oxigênio a tempo.

Terminada a guerra, a empresa RDA (seus soldados, chefe de expedição e superiores) é expulsa pelos nativos do planeta. Por meio do ritual Na'vi, Jake Sully é colocado lado a lado com seu avatar e tem sua consciência transportada misticamente para o corpo do nativo. Assim, terá sua habilidade de guerreiro (pode usar suas habilidades físicas plenamente) e ficará na tribo, junto de seu amor, Neytiri.

A narratividade

No início do percurso narrativo de Sully, o nível fundamental tendia a convergir para a oposição “ignorância x conhecimento”, pois, inicialmente, Sully buscava o valor modal vinculado ao programa de base da cura de sua paraplegia (voltar a andar). Mas, quando luta ao lado do povo Na'vi, observa-se delinear um outro nível fundamental, construído sobre a relação “cultura x natureza”, em que Sully nega os valores de sua cultura humana, ao construir a busca do saber, por meio do programa de base em que se torna um nativo, um ser pertence àquele planeta. Isso acontece quando rompe o contrato que possuía com o coronel Miles, na infantaria, e com a doutora Grace, no laboratório: Sully deixa de ser um soldado a mando da empresa RDA para ser um guerreiro da tribo; e deixa de ser um leigo cientista e passa a ser conhecedor dos segredos de Pandora, a fim de se convergir completamente para aos valores da tribo, junto de seu amor Neytiri.

Nessa direção, o programa narrativo de base, que compreende a busca do sujeito do fazer, é desempenhado por Sully, que desempenhará a fase narrativa da performance⁵². Por meio da modalidade do querer-fazer, ele busca a cura para o seu estado paraplégico, no papel de fuzileiro, conforme promessa de cura indicada pelo coronel Miles. O seu dever-fazer possui duas facetas: ao mesmo tempo em que está vinculado à memória do seu irmão morto, esse percurso narrativo também equivale ao objeto-modal, pois, enquanto projeta a mente no corpo de um avatar, cumpre a missão de fuzileiro, faz a diplomacia em meio às Na'vi e conhece o amor de sua vida, a integrante da tribo, Neytiri.

Sully é o sujeito do fazer, desse modo, é o destinatário-sujeito dos valores ligados ao exército (na infantaria), ao laboratório (enquanto cientista), à diplomacia (no contato direto com a tribo) e também ao amor de Neytiri. Seu papel temático é complexo, na medida em que instaura uma série de contratos com vários destinadores durante a sua missão.

A busca do sujeito Sully organiza-se da seguinte forma:

- A empresa mineradora interplanetária RDA é o sujeito destinador-manipulador, que, por meio do chefe Parker, delega uma cientista e um coronel, a fim de que o percurso narrativo de Sully possa ser realizado; assim, a empresa mineradora destina os valores modais do poder-fazer a Parker, o chefe da expedição, sujeito que não valoriza a biodiversidade de Pandora e que, desde o início, converge plenamente seus interesses para os valores da própria RDA, a saber, adquirir a qualquer custo o minério Unobtainium.

- Parker, por sua vez, irá chefiar a missão ao planeta, designando o saber-fazer vinculado aos valores de guerra ao general Miles (semantizada pelas figuras dos fuzileiros, do quartel, da artilharia e tematizada pela opressão em Pandora) e aos valores de biodiversidade e ciência à doutora Grace (semantizadas pelo laboratório, pelos cientistas, pelos avatares e tematizadas pela sustentabilidade naquele planeta); desse modo, o querer-fazer de Sully liga-se ao plano do coronel Miles (conhecer o povo nativo, mas para destruí-lo), enquanto o seu saber-fazer vincula-se ao trabalho dos cientistas e da doutora Grace, que o ajudam na obtenção do conhecimento (no projeto avatar, no idioma Na'vi, no bioma do planeta), para iniciar sua jornada por Pandora.

⁵² Será interessante observar que, nos outros três filmes analisados, os actantes-sujeitos deverão ser diversificados, pois estarão aptos a desempenhar, cada qual, o próprio percurso narrativo (cada um contribuindo com um ou mais programas de uso), a fim de produzir o programa narrativo de base.

- Sully, desse modo, é manipulado pelo querer, inicialmente, em virtude do dinheiro que receberá para assumir a posição do irmão, na medida em que também crê na possibilidade de voltar a andar; é manipulado pelo dever também, quando honra a morte do seu irmão e quando percebe que deverá lutar em favor da tribo Na'vi contra a maldade dos humanos; no decorrer de sua busca, passa a ser competente como cientista por meio de seu saber-ser fuzileiro e do seu poder-ser genético (tem o mesmo genoma do irmão, Tommy, domina o seu avatar e é bom com armas), a fim de que seja possível integrar-se à tribo Na'vi, não mais como soldado (campo semântico da cultura), mas como guerreiro (campo semântico da natureza); assim, compõe o seu saber-fazer (domina plenamente seu avatar, fala o idioma Na'vi, doma a ave gigante Turok e rege o destino da tribo no campo de batalha) e, ao conhecer Neytiri, amor da sua vida, e saber dos verdadeiros planos da empresa RDA passa a advogar em favor da causa do povo nativo de Pandora.

Tendo em vista as competências adquiridas, Sully combaterá os valores de destruição dos humanos em Pandora, uma vez que, no nível fundamental, negará a cultura e afirmará a natureza. Assim, a complexidade do percurso narrativo de Sully é composta pelo fato inicial de honrar seu irmão e ganhar bons dividendos (o dinheiro torna-se desnecessário ao final, pois o destinatador coronel Miles é morto), voltar a andar e salvar o povo nativo da destruição.

No que diz respeito ao papel temático, Sully é figurativizado como o fuzileiro perseverante, que, mesmo com suas características de sobrevivência e força aparentes, vale-se de sua resiliência e persistência para aprender o idioma Na'vi, na função de cientista, e comandar a mecânica complexa da projeção de sua mente no avatar. A partir do saber-fazer (científico e da infantaria), poderá executar a missão da diplomacia e do convencimento da tribo a respeito das intenções dos humanos naquele local hostil.

A figurativização construída em torno dos percursos narrativos remete a temas, como: sustentabilidade (a busca de recursos para sobrevivência em um planeta distante), limitações físicas e acessibilidade (mesmo paraplégico, Sully é capaz de realizar a missão), tecnologias contemporâneas (projeção da mente em um ser biótico) e uma possível neocolonização interestelar (o planeta Pandora seria como o Mundo Novo e suas riquezas, em meio a um povo nativo supostamente hostil).

Nível discursivo, intertextualidade e efeitos de sentido visuais

Em *Avatar*, podem ser observados elementos do mundo natural (sejam da cultura norte-americana (produtora do filme), do comportamento ocidental contemporâneo ou de questões ambientais) que entram em relação (intertextual e interdiscursivo⁵³) com o universo denso de expectativas a que o espectador pertence e, a partir das práticas semióticas⁵⁴ em que se insere, possui capacidade cognitiva para reconhecer tais elementos figurativos. São eles:

- nave com partes equivalentes a bolas de beisebol.

Muito embora, saiba-se da impossibilidade de haver bolas de beisebol formando a estrutura de uma nave espacial (e mesmo que naves espaciais não façam parte do conhecimento ordinário do enunciatário espectador), os quatro objetos arredondados remetem a esse objeto do mundo natural, que é marcado pelo sema “esportividade”.



Figura 35: Imagens cujos componentes exteroceptivos remetem a bolas de beisebol.

⁵³ Segundo Cortina (2004, p. 156-157), o ato de ler pressupõe a ação de um sujeito (a performance de um leitor ou, nesse caso, de um espectador) sobre o objeto semiótico lido. Esses sujeitos projetados no discurso, ao elaboram sua própria interpretação, transformam a leitura em um ato intertextual. Presentes no próprio enunciado fílmico, as temáticas tratadas e as referências implícitas e explícitas marcam questões ideológicas, que podem remeter a elementos do contexto em que tal ato interpretativo é produzido. Nessa dimensão, a ideologia representada nas produções de cinema pode ser depreendida por meio dos conceitos de intertextualidade e de interdiscursividade. Essas noções provêm da noção de dialogismo, enquanto modo de funcionamento real da linguagem, ou seja, uma forma particular de composição do discurso (FIORIN, 2006, p. 166-167). Por isso, quando vê o filme, o espectador possui uma competência cognitiva, que o torna apto a compreender (realizar um fazer interpretativo sobre) as referências a elementos de sua cultura e que são, no filme, projetados.

⁵⁴ No âmbito das práticas semióticas, observam-se os efeitos de verdade, cujo “dizer verdadeiro” (um efeito do discurso, portanto) reforça a construção do simulacro de realidade.

- tatuagens em formato de tribal.

Certas características figurativas, que dão concretude a um elemento actancial determinado, carregam valores comportamentais da época em que se passa o filme, mais especificamente, não do período fictício em que é narrado (pois a filme se passa em 2154), mas do período cronológico do enunciatário espectador, seu contexto, fato que figurativiza, desse modo, elementos do comportamento *cool* contemporâneo, como a tatuagem no braço direito de Sully.



Figura 36: Sully e sua tatuagem contemporânea.

- acessibilidade e inclusão de deficientes.

Dentre as preocupações contemporâneas, mesmo que forçadamente, pode-se dizer que a acessibilidade também tem ganhado importância na esfera das políticas sociais e isso tem sido transmitido nas mídias, no âmbito da cultura vinculadas às massas. Nesse caso, a busca de um ex-fuzileiro pela cura de sua paraplegia (figura da cadeira de rodas) destaca a importância dos percursos narrativos de Sully, ao mesmo tempo em que lhe concede um papel temático articulado com um tema em voga, a que o espectador também possui capacidade de ter o conhecimento e, sobre ele, poder opinar: a acessibilidade, a inclusão e o respeito pelas limitações físicas e mentais a que um ser humano pode estar submetido e, em virtude de seus esforços, conseguir um espaço em determinada sociedade.



Figura 37: Sully enquanto cadeirante.

- conexão entre seres como as conexões *USB* (*Universal Serial Bus*) e *Plug and Play* dos computadores.

Na mesma direção das referências à cultura contemporânea, a questão da emergência das tecnologias também aparece no filme futurista. Nesse caso, as tecnologias *USB* e *Plug and Play* dos tablets, impressoras, computadores, entre outros dispositivos eletrônicos pré-configuráveis na sociedade do século XXI, também são figurativizadas, mas relacionadas não ao campo semântico dos circuitos e da eletricidade, mas ao campo semântico do bioma integrado do planeta fictício de *Avatar*.

Nesse espaço de natureza e recursos abundantes, não somente as árvores possuem interligações entre suas raízes (à maneira dos próprios neurônios, como se fossem uma totalidade), mas também podem ser observadas interligações dos seres entre si. Ao domar a ave mística Turok, Sully interconecta-se com ela por meio dos fios de suas caudas, a fim de exercer pleno controle sobre o ser alado.



Figura 38: Sully em seu avatar, conectando-se a outro ser vivo.

Há outras questões envolvidas no domínio do interdiscurso. Elas carregam aspectos importantes da história em sua dimensão mais antiga ou mais recente, ao fazer referência indireta, no filme, a determinados fatos importantes da história do Ocidente, como: a colonização do novo mundo (uma espécie de Neocolonialismo); a preocupação com a sustentabilidade e com o meio ambiente; e, em virtude do desrespeito humano ao bioma do planeta Terra (em *Avatar* a Terra supostamente não tem mais recursos naturais), o último recurso é a exploração predatória rumo ao espacial sideral.

3.7.2 O senhor dos anéis – O retorno do rei: segundo colocado

Resumo da história do filme

0 min. a 6 min.

No passado, Smeagol (em sua forma humana, ainda quando não era uma criatura fascinada pelo anel O Um), está pescando com seu suposto parente, Deagol, que acidentalmente cai no rio e encontra um anel no fundo. Smeagol fica fascinado pelo anel e o pede a Deagol, que o nega, fato que gera um conflito momentâneo. Em luta corporal, Smeagol acaba matando seu amigo e se torna o detentor do poder do anel. Mas é amaldiçoado pelo anel (que fascina, corrompe, torna o possuidor seu servo) e se torna um *Gollum*, uma criatura feia, sinistra, que vaga sozinha, dizendo ao anel: “*My precious*” (“Meu precioso”). Depois de possuir a anel, Smeagol nunca mais seria o mesmo.

6 min. a 19 min.

No tempo presente da narrativa, o Hobbit Frodo, com seu amigo Hobbit Sam e a criatura Smeagol, encontram-se em uma jornada, a qual somente o perigoso Smeagol conhece o caminho. Frodo, o Hobbit responsável pelo anel O Um, é a única pessoa que não se corrompe frente a seu poder e deve, assim, levá-lo ao fogo da montanha Doom, único local em que o anel poderá ser destruído, a fim de selar a paz na Terra Média (reino dos homens) e selar o acordo com a Sociedade do Anel.

Enquanto isso, o mago Gandalf, conselheiro dos homens e da sociedade do anel, viaja com Aragorn, herdeiro do trono da Terra Média, junto a seus aliados para o território de Isengard, local onde as árvores gigantes habitam e restauram o local das perdas da última guerra contra Saruman. Lá, Gandalf segreda para Aragorn que Frodo está vivo e no caminho da montanha Doom. A eles, só resta esperar para que a jornada de Frodo seja bem sucedida, a fim de poderem travar uma guerra contra Sauron e seus Orcs asquerosos. De volta à jornada de Frodo, Smeagol tenta convencer Sam a furtar o anel de Frodo.

19 min a 26 min.

Em Isengard, Aragorn debate com o Elfo Legolas (raça equivalente a um anjo, mas em forma humana) a respeito de uma maldade que vem do Leste, em que sentem a presença do olho do inimigo. Nesse momento, Pippin levanta-se de sua cama, pois se sente atraído por uma bola de cristal negra, o Palantir, enviada pelo inimigo Sauron (do reino de Mordor), que estava na bolsa de Gandalf. Ao pegá-la e dela remover o manto, o mal consegue ver à distância o possível possuidor do anel. Gandalf tira a esfera da mão de Pippin, mas, mesmo assim, todos agora estão na mira de Sauron.

Com uma jogada de sorte, Pippin também conseguiu ver do outro lado: indica um local com uma árvore branca. Gandalf, assim, passa a saber o reino que está ameaçado pelo exército de Sauron: Minas Tirith (no reino humano de Gondor). Sauron pretende arrasar a terra dos homens e impedir que o rei da Terra Média suba ao trono. Gandalf oferece-se para ir com Pippin avisar Minas Tirith sobre o perigo iminente, enquanto Aragorn, o futuro rei, deve unir soldados no reino de Rohan a fim de pedir ajuda e se preparar para o ataque de Sauron.

26 min. a 1 h. 15 min.

No reino dos elfos, a elfo Arwen, pretendente de Aragorn e descendente da linhagem real de Elfos, encontra-se reunida com os súditos, pois seu pai, o Elfo Elrond, prevê um futuro diferente para ela, sem morte. Elrond mostra-lhe os meios de forjar novamente a espada ancestral que destruiu, no passado, o anel. Nesse ínterim, Gandalf vai até Minas Tirith avisar o rei temporário, Denethor, sobre a ameaça. Gandalf tenta convencê-lo de acender o fogo da torre de Gondor para avisar Rohan sobre a guerra, mas o rei regente tem dúvidas. Gandalf também revela a Pippin seu inimigo maior, braço direito de Sauron: o rei feiticeiro de Angmar, senhor dos Nazgul, que vive em Minas Morgul.

Em outra parte do reino, continuando a sua jornada, Frodo, Sam e Smeagol estão prestes a cruzar a Cidade Morta, caminho direto para o reino do mal de Mordor. Enquanto isso, em Rohan, as legiões de soldados do mal preparam para atacar. Nesse momento, o amigo de Pippin, Merry, escala a montanha do farol de Gondor e acende as suas chamas, com o fito de sinalizar o pedido de ajuda para o reino de Rohan. Lá, Aragorn dá as notícias sobre o perigo que ronda Minas Tirith e se reúnem para ajudar Gondor. Aragorn, enfim, terá dois dias para juntar um exército e partir para o reino de Gondor.

Em Mordor, o feiticeiro Argman, senhor dos Nazgul, ordena que todas as legiões avancem, com vistas a tomar Minas Tirith. Rumo a Mordor, Sam, Frodo e Smeagol finalmente escalam o monte Morgul. Smeagol semeia discórdia entre os dois amigos e Frodo decide continuar sozinho com Smeagol. Em Rohan, Gandalf tenta convencer o único filho do rei, Faramir (cujo irmão Boromir fora morto em batalha), a ficar em Minas Tirith. Enquanto Merry entoava uma canção triste para o rei regente, os exércitos de Gondor dispararam as primeiras flechas contra Gondor. Em Rohan, Aragorn apressa-se e reúne tropas para enfrentar as legiões de Sauron no dia seguinte.

1 h. 15 min. min. a 1 h. 30 min

O elfo, rei Elrond, vai até Aragorn para dizer que seu amor, Arwen, morre à medida que a força de Sauron aumenta e que a luz da estrela vespertina apaga-se. Elrond avisa que Aragorn precisará de mais homens e indica que deverá pedir ajuda, pois Aragorn será o rei de Gondor. Nesse momento, Elrond lhe entrega a espada Anduril, a chama do oeste (lendária, por destruir o antigo possuidor do anel), e diz que deverá falar com aqueles que habitam a montanha.

São almas de assassinos que não se submetem a ninguém, mas que poderão ceder ao pedido de Aragorn contra as forças do mal, pois ele é o rei que retorna, para governar a Terra Média. Assim, Aragorn parte com Gimli (o bárbaro) e com Legolas, em direção a Dimholt, uma caverna onde ficam esses soldados fantasmas assassinos. Aragorn encontra seu líder e os conclama à luta, a fim de que reconquistem sua honra: em nome do rei de Gondor e em nome da espada que destruiu o anel. Aceitam e retornam com o rei, Aragorn, para vencer a batalha.

1 h. 30 min. min. a 1 h. 57 min

Um cavalo leva o corpo morto de Faramir, com flechas, como sinal de desprezo ao rei regente de Mordor. Nesse momento, começa a destruição da cidadela de Minas Tirith, por meio de pedras catapultadas e depois por meio de ataques aéreos, com dragões. Frodo continua a caminhada com Smeagol, que arma uma cilada para Frodo. Uma aranha gigante o espera por uma estreita passagem. Frodo escapa e trava uma luta com Smeagol, que tenta obter o anel de Frodo, que vence Smeagol e o joga em um desfiladeiro. Frodo continua a jornada e avista a montanha de Mordor. Ao ser atacado novamente pela aranha gigante, aparece Sam e o salva, mas alguns orcs capturam Frodo.

1 h. 57 min a 2 h. 18 min.

No campo de batalha, os soldados de Rohan passam a dominar as legiões do mal. O rei de Rohan é morto no campo de batalha pelo malvado feiticeiro Angmar. Mas sua filha, herdeira do trono, encontra o feiticeiro Argman, vinga a morte do pai e o vence em confronto direto, em função da intervenção do Hobbit Merry.

Chegam também ao campo de batalha Aragorn, Legolas e Gimli, que trouxeram o exército de assassinos fantasmas para se unir a Gondor e Rohan na luta contra o mal. Nesse momento, a vitória do exército dos homens, dos reinos de Gondor e Rohan, é inevitável. Minas Tirith volta à paz. O rei retornado, Aragorn, cumpre sua palavra com as almas assassinas e as concede a honra que buscavam, pois cumpriram a missão de ajudar o exército dos homens da Terra Média. O Hobbit Merry, ferido no campo de batalha, dá suas últimas palavras a Pippin, que conseguirá sobreviver.

2 h. 18 min. a 2 h. 51 min.

Frodo é capturado pelos orcs e acorda na sala em que está preso. Observa os orcs discutirem e aproveita a distração para se libertar das amarras. Como Sam estava no encalço do amigo Frodo, ele entra na toca dos orcs e o salva. Vestem as roupas dos orcs mortos e vão em direção ao centro do reino de Mordor. Enquanto isso, no palácio de Minas Tirith, Aragorn, Legolas e Gandalf tomam fôlego para mais uma investida contra Mordor. Aragorn sugere que atraiam as hordas de Sauron para Minas Tirith (assim, manterão o olho de Sauron neles), a fim de que Frodo possa cruzar a planície de Mordor e chegar à montanha Doom. Então, as tropas, vitoriosas, marcham com Aragorn e Gandalf para os portões de Mordor.

Exausto pela caminhada, Frodo cai e se esforça junto a Sam para finalizarem a subida na montanha. Sam carrega Frodo no percurso final enquanto lembra da vida campestre dos dois no condado. No campo de batalha, o olho de Sauron evoca o nome de Aragorn, que conclama os soldados para batalha. Na montanha Doom aparece Smeagol para ameaçar a chegada de Frodo e Sam à montanha, mas se livram da criatura temporariamente. Frodo desloca-se para a boca do vulcão, mas é hipnotizado pelo anel e o coloca no dedo. Sauron detecta sua presença na montanha e manda as aves do mal para lá. Smeagol trava luta com Frodo e arranca seu dedo com uma mordida, obtendo o anel. Frodo reage e derruba Smeagol na lava, junto com o anel. Ao ser consumido pela lava, o olho de Sauron também desaparece do topo do castelo de Mordor, que despenca. Assim, todo o poder do exército de Sauron esgota-se e o exército dos homens vence a grande batalha.

2 h. 51 min. a 2 h. 58 min.

Mudança de imagem por meio de fusão: de Frodo na montanha para um lugar no condado. Acorda nesse local tranquilo rodeado por Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Merry e Pippin. Chega na porta, por fim, o grande amigo, Sam, e o olha com um sorriso fraternal. Em Minas Tirith, Gandalf cede a coroa ao rei, Aragorn, que faz o discurso da coroação. Depois, recebe a mão de Arwen, a fim de unir o reino dos homens ao reino do elfos.

2 h. 58 min. a 3 h. 12 min.

Frodo, Sam, Pippin e Merry regressam ao condado e voltam à vida campesina. O tio de Frodo recebe convite dos elfos para uma viagem: o último navio a deixar a Terra Média. Seu tio, Bilbo Bolseiro, lhe pede o anel para segurá-lo pela última vez, pois foi ele o portador do anel, antes de Frodo. Vai com o tio até o porto e o tio embarca no navio dos elfos. Junto com os elfos, irá também Gandalf, que se despede dos hobbits, pois a sociedade do anel acaba ali. Inicia a quarta era da Terra Média e a Sociedade do anel não mais existirá, pois o último anel foi destruído. Frodo também parte, pois sua missão no condado terminou. Deixa com Sam o livro das memórias do seu tio, Bilbo Bolseiro.

A narratividade

Diferente do percurso de Sully, em *Avatar*, o filme *Senhor dos anéis: o retorno do rei* representa o final de uma trilogia e, em virtude do fechamento da história, há vários percursos narrativos ocorrendo em diferentes locais do reino da Terra Média (por isso, muitos programas de uso) e que convergem para o programa de base: a destruição do reino de Mordor e de Sauron. Dessa forma, há um número diversificado de destinatários, que, por meio de programas de uso específicos, conduzirão a vitória da Terra Média (reinos de Gondor e Rohan) sobre Mordor.

Assim, de um lado, há os sujeitos investidos de valores vinculados ao mal, ao feio, à escuridão, comandados por Sauron, cujo poder é mantido pelo anel, que, em posse de Frodo, deverá ser destruído. De outro lado, existem os sujeitos investidos da bondade, da beleza, da claridade, responsáveis pela manutenção do reino humano na Terra Média e que convergem para a vitória do bem.

No que se refere ao nível fundamental de articulação do sentido, a oposição diz respeito a “opressão vs. liberdade”, uma vez que o retorno do rei irá liderar a batalha contra a opressão de Mordor, com o fito de buscar a liberdade da Terra Média e, assim, a paz.

Os percursos narrativos são, *grosso modo*, marcados:

- conforme a empreitada de Frodo, Sam e Smeagol (que, juntos, são competentes para atravessar Gondor até o reino de Mordor), a fim de levar o anel O Um para a montanha Doom e destruí-lo, pois somente Frodo é quem desempenhará o papel (possui o poder-fazer) para carregar o anel, enquanto seu amigo Sam possui o dever e o querer honrar a proteção de

Frodo, e, por fim, Smeagol carrega o saber-fazer, pois conhece a rota até a montanha Doom; portanto a competência para realizar a performance é dividida pelo fazer de Frodo e de Smeagol, embora sejam inimigos.

- de acordo com o percurso do mago Gandalf, que junto a Pippin, possuem o saber-fazer, uma vez que Pippin havia visto o destino de Minas Tirith na bola de cristal negra, enquanto Gandalf conhecia a rota e tinha amizade com o rei Denethor, para aconselhá-lo a pedir ajuda ao reino de Rohan; assim ambos são portadores do saber-fazer e, por isso, competentes para realizar seu percurso narrativo.

- e de acordo com o fazer de Aragorn (o rei que retorna), do elfo Legolas e do bárbaro Gimli, que, além de possuírem habilidade (o poder) de lutar no campo de batalha, também possuem o saber, na medida em que negociam com o exército de assassinos fantasmas a ajuda para combater o exército de Mordor em troca de ter sua honra de volta.

Tendo em vista as competências e performances mencionadas adquiridas, observa-se que elas congregam diferentes programas de uso, a fim de construir o programa de base, a saber:

- Frodo chega à montanha Doom, mata Smeagol e joga o anel nas lavas da montanha; em suma, Frodo deverá, a todo custo, resistir à tentação que o anel provoca, pois é o único que possui o poder-resistir. Assim, ele é o destinatário-sujeito incumbido do dever e querer cumprir a missão, enquanto seu saber-fazer está vinculado à proteção que possui, uma espécie de dom, contra a tentação do anel.

- Pippin sabe que Minas Tirith sofrerá um ataque e, por meio desse saber, Gandalf pode convencer o regente de Minas Tirith a pedir ajuda por meio do objeto-modal farol, a fim de pedir ajuda a Rohan.

- Aragorn retorna para ser o rei, pois podia sê-lo, mas deveria saber encontrar o exército para ajudá-lo na guerra contra o reino de Mordor e, para tanto, vale-se do objeto-modal espada ancestral Anduril, dada por Elrond (rei dos elfos), que o reconheceria como o rei a assumir o trono humano da Terra Média.

Nível discursivo, intertextualidade e efeitos de sentido visuais

No que diz respeito aos efeitos de sentido produzidos pelas imagens enquanto unidades significantes que produzem significações para além da simples analogia visual, observa-se em *O senhor dos anéis* a valorização das propriedades conotativas da imagem em poucos momentos, mais especificamente, no início dos percursos narrativos mais importantes do filme.

Um deles é marcado pelo percurso do rei Denethor, que, perturbado pela morte do filho, quer não-fazer, ou seja, não intercede pelo reino e deixa que as hordas de orcs de Mordor deem o primeiro passo no ataque ao reino de Gondor, Minas Tirith. Enquanto ouve uma música triste entoada por Pippin, o rei destroça e come pedaços de carne mal passada, que fazem escorrer um caldo sanguinolento de sua boca. Ao mesmo tempo, flechas são atiradas em pelos orcs, demarcando o início da guerra.



Sequência 6: Rei Denethor e transformação narrativa (ataque de Mordor a Minas Tirith).

Metaforicamente, o caldo sanguinolento marca o início da guerra. Sintagmaticamente, a flecha, presente no segundo e terceiros planos (em direção ao quadrante direito), apontam para o rosto de Denethor, que está situado no quadrante esquerdo da imagem. Assim, progressivamente, parte-se do que é unitário (um pedaço de carne, um orc, uma flecha, o rei) para o coletivo, na medida em que o quinto plano revela um ataque em massa de orcs e flechas, cujo sucesso dessa primeira investida é metaforizado novamente pelo sangue na boca do rei desacreditado. Vale lembrar que quase todos os planos, exceto o quinto, prezam por um tipo de enquadramento em plano detalhe (as mãos que destroçam o frango, o orc mirando, a ponta da flecha, a comida levada à boca), enquanto o quinto plano mostra em plano geral da coletividade de orcs prestes a atacar.

Em outro momento, em que o percurso narrativo dá indícios da virada de Gondor contra as legiões do mal, ou seja, em que o exército dos homens inicia a vitória, observa-se um paralelismo entre a cena de Gandalf sentindo a presença dos soldados de Rohan, no horizonte, e o Orc, no campo de batalha. Ambos, enquadrados em primeiro plano, parecem encarar-se, efeito esse criado pela metáfora do paralelismo de planos, produzido pelo corte seco do rosto do mago Gandalf para o rosto disforme do orc. Na mesma toada sintagmática, o plano seguinte (terceiro plano) traz o sema da coletividade novamente (os soldados de Gondor e Rohan unidos) e da diferenciação de traços gerada por cromatismos e características eidéticas distintas, se comparado ao quarto plano desta sequência 7, que também mostra uma coletividade indistinta de orcs.



Sequência 7 (parcial): Transformação narrativa referente à virada de Gondor.

Vale notar que esses dois últimos planos possuem enquadramento em grande plano geral (diferentes dos dois primeiros), cuja visão mostra a dimensão de todo o campo de batalha de um ângulo em plongé (perspectiva de cima para baixo), enquanto os rostos são focados em ângulo com orientação suave em contraplongé (perspectiva de baixo para cima).

Em *O Senhor dos anéis*, a intertextualidade produzida está indiretamente relacionada aos contos medievais de bruxos, hordas de seres do mal, castelos e reis, exércitos reais, reinos distantes, poderes ocultos – ou até mesmo uma espécie de cruzada do Ocidente contra o Oriente, visto as características figurativizadas e manifestadas visualmente pelos guerreiros da Terra Média (caucasianos, de olhos claros, uniformes) e das hordas de Sauron (místicos, desfigurados, disformes). A figura da Gandalf remete ao mago Merlim, dos contos do ciclo arturiano, por exemplo.

Em suma, como Gandalf (do bem) e Sauron (do mal) são seres superiores, de origem angelical, na literatura de Tolkien, são como seres caídos, que vêm interceder pelo bem e pelo mal e remetem, desse modo, à simbologia cristã em torno dos anjos e demônios, por exemplo. Até mesmo a tentação do anel está simbolizada nas culturas, desde o intertexto com a maçã proibida até os contos antigos, em que a simples desobediência a uma ordem direta (chegar próximo ao anel) resulta em uma punição severa, ou seja, na medida em que é proibido, é também um objeto-valor desencadeador de percursos narrativos.

3.7.3 Piratas do Caribe – O baú da morte: terceiro colocado

Resumo da história do filme

0 min. a 4 min.

Elizabeth Swann, enquanto espera seu noivo, prestes a casar, segura um buquê de flores sob uma forte chuva, que a deixa encharcada. Seu noivo, Will Turner, junto com ela, é capturado pelas tropas da Companhia das Índias Orientais. Em seguida, surge Lorde Beckett e seus comparsas para impedir o matrimônio. Ele possui um mandado de prisão e de enforcamento para o casal e também para o comodoro Norrington, que não está presente. O pai de Elizabeth, que é o Governador, à revelia, lê a acusação. Ela trata a respeito da conspiração por libertar um homem acusado de cometer crimes contra o Império e por ser condenado à morte: Capitão Jack Sparrow (personagem principal), comandante do navio Pérola Negra.

4 min. a 9 min.

Em outro local, um caixão é jogado ao mar por sujeitos desconhecidos. De repente, eis que surge do caixão Jack Sparrow (não é revelado como ele tinha sido apanhado), que se vale de um tiro de arma de fogo para explodir a tampa do caixão. Desse modo, escapa, coloca seu chapéu e volta ao seu navio, Pérola Negra, com sua tripulação. Os tripulantes reclamam por estarem sendo perseguidos pelo Império. Mas, portando um pergaminho com o desenho de uma chave, Sparrow promete encontrar o cofre que a chave abrirá e também o objeto de valor que guarda. Para a busca, Sparrow utiliza sua bússola mágica, que aponta o que o possuidor mais deseja, e começam a navegar.

9 min. a 19 min.

Enquanto isso, no seu gabinete, Lorde Becket também sabe do poder da bússola e tenta convencer Will Turner a fim de que subtraia esse objeto de Sparrow, para, em troca, conceder perdão total a Will e a Elizabeth e liberar seu casamento. De volta ao navio de Sparrow, ele vasculha o cais e encontra o pai de Will Turner, Bill Turner, que virou uma espécie de pirata morto-vivo, a serviço do pirata fantasma Davy Jones, capitão do navio fantasma Holandês Voador.

Bill deve ficar a serviço de Davy Jones por 100 anos, assim Davy o envia até o navio de Sparrow para lhe trazer uma mensagem. Diz que o leviatã (o monstro do mar) de Davy Jones irá naufragar seu navio, o Pérola Negra. Ao cumprimentar Sparrow, Bill deixa a “marca negra” em sua mão e fica, assim, marcado para ser seguido pela criatura de Davy Jones, chamada Kraken, um povo de tentáculos gigantes que, evocado por Davy, afunda navios. De volta à rotina com a tripulação, o macaco de Sparrow joga seu chapéu ao mar e ele tem uma ideia: Sparrow imagina que poderá distrair provisoriamente a criatura do mar, por meio do seu chapéu.

19 min. a 26 min.

A mando de Lord Beckett, Will Turner é convencido de encontrar a bússola de Sparrow. Solto, vai até a cela de Elizabeth e diz que irá procurar Sparrow, começando por Tortuga, e que voltará com a promessa de casar com ela. Chega em Tortuga e ninguém tem certeza do paradeiro dele. Uma pessoa o informa que viu um navio com velas negras em uma

ilha ao sul. Will vai até o local e é capturado por uma tribo de nativos. Coincidentemente, o líder dessa tribo é Sparrow, que finge não reconhecer Turner. Turner o convence que Elizabeth corre perigo e Sparrow cede. Ele pede que a tribo liberte Will e, em seguida, reconhecem que o próprio Sparrow é um impostor. Aprisionam ambos, junto com os outros piratas da tripulação de Sparrow, em celas suspensas sobre um penhasco.

26 min. a 48 min.

O pai de Elizabeth consegue a soltura provisória dela, mas quando iria enviá-la de navio à Inglaterra, são presos pelos capatazes de Lorde Beckett. Ao negociar com Elizabeth os interesses a respeito da bússola, Beckett revela que ela pode levá-los a uma infinidade de tesouros nas ilhas. De maneira oportunista, ela o ameaça com uma arma e pede que assine a carta de sua soltura. Mas ainda Beckett insiste em possuir a bússola, a fim de que assine a soltura de Will Turner. Enquanto isso, na ilha, os piratas suspensos conseguem escapar das celas e Sparrow também escapa da tribo, que o quer morto. Todos conseguem retornar ao navio.

A bordo do seu navio Pérola Negra, Will Turner pede a bússola de Sparrow para salvar Elizabeth. Mas Sparrow pede, em troca, que Will obtenha a chave que está com o capitão do navio Holandês Voador, visto que Turner pouco sabe a respeito do navio ou de Davy Jones. Nesse momento, a bordo do navio que vai para Inglaterra, Elizabeth também busca um meio de encontrar Sparrow para conseguir a bússola.

48 min. a 1 h. 5 min.

Sparrow, Turner e a tripulação vão até uma ilha encontrar a Tia Dalma, uma bruxa, a fim de que lhes revele como alcançar a chave e a como evitar o ataque da criatura do mar ao navio de Sparrow. Tia Dalma revela que o que Sparrow busca está dentro do baú que a chave abre: o coração de Davy Jones. De forma mágica, ele manteve seu coração preso em um baú, em virtude de um amor mal resolvido. Tia Dalma entrega um pote com terra a Sparrow, pois a terra afasta Davy Jones. Também lhes indica o destino do navio Holandês Voador.

A caminho, próximo da região do navio de Davy, Sparrow pede duas coisas: que Turner tome cuidado e que se for pego por algum tripulante, diga que Sparrow mandou saldar a dívida dele com Davy Jones. Ao invadir o navio, como se esperava, Turner é pego pela tripulação e recebe a visita pessoal do pirata fantasma Davy Jones.

A distância, Sparrow olha por meio de binóculos, mas Davy o avista. Também captura Sparrow e pede que salde a dívida arranjando cem tripulantes para lhe servirem e que manterá Turner cativo no navio. Sparrow despede-se de Davy com um aperto de mão, ao mesmo tempo em que lhe cede, sem que saiba, a mancha negra. Mal sabia Sparrow que isso não funcionaria com Davy Jones. Assim, em busca de piratas, Sparrow decide ir a Tortuga arrebanhar piratas, enquanto Turner é cativo.

1 h. 5 min. a 20 min.

Também a mando de Beckett, visto que Elizabeth também aceita subtrair a bússola, ela pega um navio. Disfarçada de homem, ela se vale de um truque para convencer a tripulação que também rumem para Tortuga. Enquanto isso, em uma taberna de Tortura, os piratas de Sparrow convocam piratas, com a desculpa que trabalhariam para o navio Pérola Negra. Na ocasião, surge um antigo aliado, James Norrington. Ele está claramente com sede de vingança. Acontece uma briga generalizada no bar e nesse momento, aparece também Elizabeth. Por fim, depois de resolvida a rápida briga de bar, Elizabeth, Norrington e Sparrow unem-se a fim de ir buscar Will Turner. Nesse momento, um dos soldados do Lorde Beckett os avista juntos.

Will Turner acidentalmente encontra seu pai, Bill Turner (escravo do navio), a bordo do Holandês Voador. Entrega-lhe o desenho da chave, e um tripulante diz que ela está com Davy Jones. Enquanto isso, em Tortuga, Sparrow apresenta a Elizabeth a famigerada bússola que aponta o que o portador mais deseja. Sparrow lhe explica que o que ela mais deseja é o coração de Davy Jones, pois o objeto os levará até Will. Com a bússola em mãos e com todos a bordo do Pérola Negra, Elizabeth define o caminho e partem atrás do Holandês Voador.

1 h. 20 a 1 h. 30 min.

Lorde Beckett conversa com o pai de Elizabeth, perguntando sobre o paradeiro da filha e pedindo sua influência como governador para que ajude a encontrá-la. Enquanto isso, no navio Holandês Voador, Will desafia Davy em um jogo de azar, apostando sua vida contra o objeto de desejo: a chave do coração de Davy Jones. Mas aparece o pai, Bill Turner, compra a briga do filho e entra no jogo. Infelizmente, Bill Turner perde e fica escravo eternamente de Davy Jones, no entanto, salva a vida do filho.

Assim, Will Turner sabe que a chave fica junto a Davy Jones, em meio a seus tentáculos, uma vez que a aposta era apenas um pretexto para Will saber onde que a chave ficava, pois Davy era obrigado a mostrar o objeto da aposta. Desse modo, na calada da noite, Will sorrateiramente retira a chave enquanto Davy está adormecido. Em seguida, Bill despede-se do filho enquanto Will sai do navio para salvar sua noiva, Elizabeth. Mas Will promete que voltará e matará Davy para salvar seu pai.

1 h. 30 min. a 2 h. 16 min.

No navio Pérola Negra, Sparrow e Elizabeth percebem que o objeto desejado por Beckett é o baú com o coração de Davy Jones, um objeto que lhe permite controlar o navio Holandês Voador e, por consequência, todo o sistema de navegação do oceano. A caminho, Will consegue pegar um navio para encontrar Elizabeth no Pérola Negra. Mas Davy Jones encontra o navio de Will antes e começa a atacar a embarcação, pois invoca a ajuda do monstro Kraken. Will consegue escapar do navio antes de sua destruição, mergulhando no mar, e, em seguida, nada até o Holandês Voador, pois estava próximo.

Escondido no navio, Will ouve o novo destino, a *Isla Cruces*, pois Davy Jones sabe que Sparrow irá para esse local, atrás do baú com o seu coração. No navio de Sparrow, enquanto ele conversa com Elizabeth, percebe que a mancha negra volta para sua mão. Em seguida, desembarcam em *Isla Cruces*, local onde a bússola havia apontado o local do baú com o coração. Davy Jones os avista sem que saibam e como não pode entrar em terra (é sua maldição), manda seus piratas fantasmas à ilha, a fim de que ataquem Sparrow e seus companheiros.

No mesmo instante em que Jack descobre o local do baú também aparece no local Will. Assim estão todos reunidos (Sparrow, Will, Elizabeth e Norrington) na *Isla Cruces*. Nesse momento, inicia-se a luta de Sparrow com os outros companheiros pela chave do baú, pois cada um possui um argumento diferente para ficar com o coração de Davy Jones. Norrington quer novamente sua honra e pretende entregar o coração ao Lorde Beckett. Sparrow o quer para controlar o mar e salvar sua pele de Davy Jones. Will o quer para libertar seu pai, escravo eterno de Davy Jones. Elizabeth o quer para receber a carta de soltura de Will. E Lorde Becket o quer, a fim de controlar o mar para uma possível despótica atuação da Companhia das Índias Orientais nos mares.

No momento em que Will, Turner e Norrington digladiam-se pelo baú, Elizabeth se distrai e dois piratas traidores fogem com o baú. Chegam também à ilha os piratas de Davy, que pretendem obter de volta o coração. Em meio à batalha, Sparrow consegue obter o cofre, usar a chave e pegar o coração. Mas ainda lhe falta o pote de terra, para que o monstro Kraken não o localize. Em um ponto da batalha, estão todos juntos (Sparrow, Norrington, Elizabeth e Will) contra os piratas de Davy. Assim, separam-se e Norrington corre com o baú para enganá-los, lhes entregando um baú vazio. Reunidos com os amigos, Sparrow tem o coração e o pote de terra. De forma inteligente, Sparrow coloca o coração dentro do pote de terra, a fim de que o objeto realize a sua principal função: proteja-lo de Davy Jones e ao mesmo tempo poder destruir o navio Holandês Voador.

Em pleno mar, os dois navios, Pérola Negra e Holandês Voador, entram em batalha, mas Davy Jones evoca o monstro Kraken. Sparrow derruba o pote de terra, observa que o coração não está ali e abandona o navio por meio de um barco salva-vidas. Enquanto seu barco é atacado pelo Kraken, Will pede à tripulação que reúnam barris de pólvora e, quando o monstro os agarra, aparece Sparrow novamente, pega o mosquetão e, com somente um tiro, explode em cadeia todos os barris e vence o monstro. Em seguida, Will e Elizabeth embarcam nos barcos salva-vidas junto com os piratas.

Elizabeth havia enganado Sparrow e o deixado preso em seu navio, para o Kraken o pegar, pois sabia que manter Sparrow por perto chamaria o monstro, que poderia a todos matar. Assim, surge o monstro, engole Sparrow e destrói o navio Pérola Negra. Elizabeth e Will estão a salvo. Davy Jones observa, à distância, o navio de Sparrow afundar e pede para abrirem o precioso baú. Também não encontra seu coração dentro do baú e amaldiçoa Jack Sparrow.

2 h. 16 min. a 2 h. 20 min.

De volta ao gabinete de Lorde Beckett, aparece Norrington. Ele havia pegado sorrateiramente o coração de Davy Jones e agora o entrega ao Lorde. O barco de Will e Elizabeth segue em direção à casa de Tia Dalma, a bruxa. Ficam afetados por deixarem Sparrow e o pai de Will Turner para trás. No final, aparece Hector Barbossa, o antigo capitão do Pérola Negra, que fica encarregado de ajudá-los a procurar Sparrow, fato que indica o fim dessa história, mas o início de uma nova aventura.

A narratividade

Jack Sparrow é o sujeito do fazer e deve lidar com vários destinatadores ao longo do seu percurso narrativo: com o casal Will e Elizabeth, com a Cia das Índias Orientais e com os piratas liderados por Davy Jones. Como possui empatia pelo casal (inclusive, tem uma “queda” por Elizabeth), Sparrow é manipulado por tentação a ajudá-los, mas também se acha intimidado a pedir ajuda ao casal, que possui contatos e força política para ajuda-lo. Por outro lado, um tipo de manipulação por intimidação rege a sua relação com a Cia da Índias, uma vez que precisa fugir dela para se manter vivo. Por sua vez, Davy Jones irá criar um tipo de manipulação voltada para a provocação dos valores de Sparrow, em virtude de sua honra de pirata e da dívida que mantém há anos com o pirata fantasma Davy Jones.

Pode-se dizer que *Piratas do Caribe* difere de *Avatar* e de *O Senhor dos anéis* no que se refere ao modo pelo qual os destinatários-sujeitos constroem a sua busca e isso reflete nos percursos narrativos. Neles, os sujeitos buscam a conjunção ora com a bússola, ora com a chave, ora com o baú, a fim de construir o programa de base: a posse do coração de Davy Jones. Por sua vez, esse pode representar um objeto-modal, a fim de alcançar outros valores descritivos, a depender do programa de base de cada destinatário-sujeito. Assim, cada qual possui um argumento diferente para ficar com o coração de Davy Jones:

- Sparrow somente quer salvar a própria pele (é manipulado por intimidação a manter a própria vida), pois Davy não mais utilizaria o Kraken contra Sparrow, por exemplo.

- Will o quer por dois motivos: inicialmente, para garantir a soltura de sua noiva (manipulado por intimidação) e, em seguida, para libertar seu pai de uma eternidade de servidão a Davy Jones (manipulado por sedução, pois quer salvar a vida do seu pai).

- Elizabeth o quer para receber a carta de soltura de Will (manipulação por intimidação).

- Norrington quer novamente sua honra e sua liberdade e pretende entregar o coração ao Lorde Beckett, sendo manipulado também por intimidação e pela sedução do seu antigo título de nobreza.

- E Lorde Beckett o deseja (é manipulado por tentação) para comandar o monstro Kraken nos mares e, assim, dominar as rotas para a Cia das Índias Orientais (ter riqueza), a partir de uma atuação despótica nos mares.

Em suma, ocorre um jogo complexo de manipulação, que vai da intimidação e provocação à tentação e sedução. A esse respeito, Barros (2008, p. 29) afirma:

Uma tipologia bastante simples prevê quatro grandes classes de manipulação: a provocação, a sedução, a tentação e a intimidação. A relação da mãe com o filho passa, em geral, por todas as formas de manipulação: Tentação: “Se você come tudo, a mamãe leva você para ver o filme da Mônica”. Intimidação: “Coma tudo, senão você apanha!” Provocação: “Duvido que você seja capaz de comer todo o espinafre!” Sedução: “Você é um menino tão bonito e que gosta tanto da mamãe, você vai comer tudo, não é?”.

A fim de que seja possível a construção desse objeto-valor modal “coração de Davy Jones”, o filme rege um encadeamento de programas narrativos de natureza transitiva, em que vários objetos-valor passam de mão em mão, ou seja, a posse do objeto para um sujeito implicará a depossessão para outro e isso ocorre repetidamente na história do filme. É diferente de *Avatar*, em que a construção do programa de base dependerá basicamente dos programas de uso vinculados ao fazer de Sully. Também tem uma estrutura narrativa diferente de *O senhor dos anéis*, pois o exército dos homens conta com vários sujeitos do fazer (Gandalf, Frodo, Aragorn, Pippin, entre outros), cada qual responsável por uma série de programas narrativos de uso, que, somados, desempenharão, ao final, a destruição do reino de Mordor.

O objeto coração de Davy Jones, ao longo da narrativa, está desmembrado, uma vez que sua composição dependerá de vários objetos: uma bússola, um pergaminho com o desenho de uma chave, uma chave, um pote de terra, um baú e um coração. Em cada momento das inúmeras transformações narrativas, os diferentes objetos estão com diferentes sujeitos e, assim, são complementados com diferentes sentidos, a depender de sua função e da busca de cada sujeito. Assim, os objetos modais (que são o meio para chegar ao coração), que representam a busca do sujeito Sparrow (cujo interesse está conectado ao fazer de outros) pelo coração de Davy Jones, são:

- a mancha negra; ela manipula Sparrow (pelo dever-fazer) a fugir do monstro, sendo levado a exercer uma transformação sobre seu próprio fazer (livrar-se da mancha ou buscar algum objeto-valor que o faça, como o pote de terra), pois sua vida está em risco.

- a bússola mágica de Sparrow; ela representa o saber-fazer, uma vez que indicará o local do baú; é, sem dúvida, o primeiro objeto-valor que desperta o interesse de Sparrow, dos seus companheiros e do Lorde Beckett, pois ela indica a localização do baú.

- a chave de Davy Jones e o baú; é o objeto composto vinculado ao programa narrativo de base, pois quem os obtiver poderá abrir o baú; muito embora sejam um objeto só, o seu desmembramento, na estrutura narrativa, serviu para a construção de outros programas narrativos de uso, pois a posse somente do baú não significaria a posse do coração, caso alguém já o tivesse aberto, assim como aconteceu, ao final, quando o coração não se encontrava na caixa, mas nas mãos do Comodoro Norrington.

- o coração de Davy Jones; objeto o qual nem todos os sujeitos sabem de seu uso (nem Lorde Beckett, pois queria somente a bússola, mas obteve o coração), ele fornecerá o poder-fazer, a fim de construir o objeto descritivo desejado pelo seu possessor (riqueza, segurança, etc.).

Em suma, a relação de vários programas narrativos de uso fornecerá a competência modal que dará conta dos interesses de um sujeito em questão: Lorde Beckett. Embora Lorde Beckett não exercesse, diretamente, nenhuma performance (pois o saber e o poder-fazer foram desempenhados por Sparrow e seus companheiros e pelos piratas de Davy), a forma como Beckett construiu a manipulação de cada sujeito, de modo até mesmo fortuito, fez com que o objeto-valor coração de Davy Jones chegasse à sua mão.

Inicialmente, manipulou por intimidação Will Turner e, em seguida, Elizabeth, uma vez que deveriam encontrar a bússola, a fim de receberem sua soltura. Estes sujeitos, por sua vez, manipularam Jack Sparrow, que intimidado pela ameaça do monstro, pede que os ajude a obter o coração de Davy Jones. Essa busca dos três os levou a encontrar o Comodoro Norrington, cujos planos estavam vinculados também ao seu perdão, pois era um dos que havia sido condenado no início do filme.

Assim, bastou a performance de Norrington, no momento em que todos estavam distraídos, para obter o objeto-valor e o entregar a Beckett. Este, portanto, configura-se, ao final, como o destinador-manipulador, cuja sanção cognitiva foi a de reconhecer o fazer de Norrington e cuja sanção pragmática foi positiva, somente em benefício do Comodoro.

No que diz respeito ao nível fundamental de articulação do sentido, a oposição manifestada em *Piratas do Caribe* diz respeito à relação “opressão vs. liberdade”, uma vez que a posse do coração constituirá poder pleno ao sujeito que o utilizar, pois servirá como maneira de exercer a opressão nos mares. Assim, diferente de *O Senhor dos anéis*, *Piratas do Caribe* constrói a mesma oposição, mas em direção inversa: nega os valores de liberdade e afirma a opressão ao final, pois Sparrow é engolido pela besta dos mares, o Kraken.

Nível discursivo, intertextualidade e efeitos de sentido visuais.

A respeito dos de efeitos de sentido, que são o resultado da maneira pela qual são construídas a tematização, a figurativização, bem como sua manifestação visual, observa-se em *Piratas do Caribe* pouca valorização das propriedades conotativas e semissimbólicas da imagem. Aparentemente, somente a primeira sequência do filme possui uma relação sintagmática de imagens que produzem efeitos de sentido semissimbólicos: eles resultam da oposição de traços eidéticos, presentes nos enquadramentos de Elizabeth, em oposição às característica eidéticas presentes nos planos em que se encontram as tropas do Lorde Beckett.



Sequência 8 (parcial): Planos alternados (Elizabeth e as tropas do Lorde).

Esse sintagma (primeira sequência) constrói-se por meio de planos alternados, em que se flagram dois momentos: um casamento a ser realizado; e a sua impossibilidade, devido à chegada das tropas (Companhia da Índias e Lorde Beckett) e, com isso, o impedimento da conjunção com o matrimônio.

Dessa forma, o primeiro plano (gotas que atacam os objetos ovalados: pires, bandeja, o rosto de Elizabeth) antecipa o sistema de relações que será estabelecido no todo dessa

primeira sequência. Nela, há uma chuva que cai torrencialmente. Ela compõe-se, eideticamente, de traços retilíneos/oblíquos da chuva em oposição aos traços circulares/ovalados das xícaras, dos pires e do semblante de Elizabeth, que são “atacados” pelas gotas. A expressividade vai além, e os traços retilíneos são reiterados nos planos seguintes, por meio da multiplicação também de pernas (de homens e de cavalos), armas (em riste, horizontalmente dispostas), corpos em pé e em movimento, em oposição aos traços circulares anteriormente mencionados.

Esse tipo de motivação constituída na visualidade (semissimbolismo) indica que a construção da expressão (vertical vs. circular) pode ser correlacionada ao conteúdo (ataque vs. defesa ou agressividade vs. passividade), na medida em que Swann representa o bem, a passividade, a singularidade. Por outro, a Cia. das Índias, ao ser manifestada por meio da predominância de traços retilíneos/oblíquos, atesta os conteúdos de agressividade, maldade, ataque surpresa, em sua multiplicidade de inimigos. Após essa primeira sequência (a ser apresentada detalhadamente no capítulo 6), não há aparentemente uma manifestação de visualidade no interior da qual possam ser observados efeitos de sentido semissimbólicos. De fato, e de forma recorrente nas sequências restantes, produz-se uma analogia visual, que é manifestada pelas cenas de ação (nos dois barcos e na ilha), por meio do constante jogo de “perde e ganha” a respeito dos objetos-valor mencionados.

Há, por outro lado, alguns poucos planos construídos por meio de intertextualidade ou de recursos que agregam sentido metafórico às imagens. Eles fazem referência ao monstro mitológico de tentáculos dos mares, Kraken, revelando o semantismo disfórico que tal ser representa, de maneira que uma de suas funções é naufragar navios.



Figura 39: Kraken, naufragando um navio pirata.

Há um momento em que Davy Jones toca habilmente um órgão gigante, cuja ambientação lúgubre (mostrada em plano geral), junto com o formato da sala e do clima de tempestade fazem intertextualidade com o musical *O Fantasma da Ópera*.



Figura 40: Davy Jones e seu órgão (intertexto com a peça “O Fantasma da Ópera”).

Em outro momento, a imagem ganha um sentido metafórico. Essa cena, figura 41, indica a depossessão do objeto chave por Davy Jones e, por outro, a obtenção do objeto por Will. Da mesma forma observada em *O Senhor dos anéis*, esse momento gera um sentido secundário na imagem que se manifesta, que demarca o contra-ataque de Will e Sparrow aos piratas fantasmas. Assim, ao roubar a chave, em seguida, mostra-se o plano detalhe abaixo, com a caixinha de música de Davy Jones (em formato de coração) cessando o seu funcionamento.

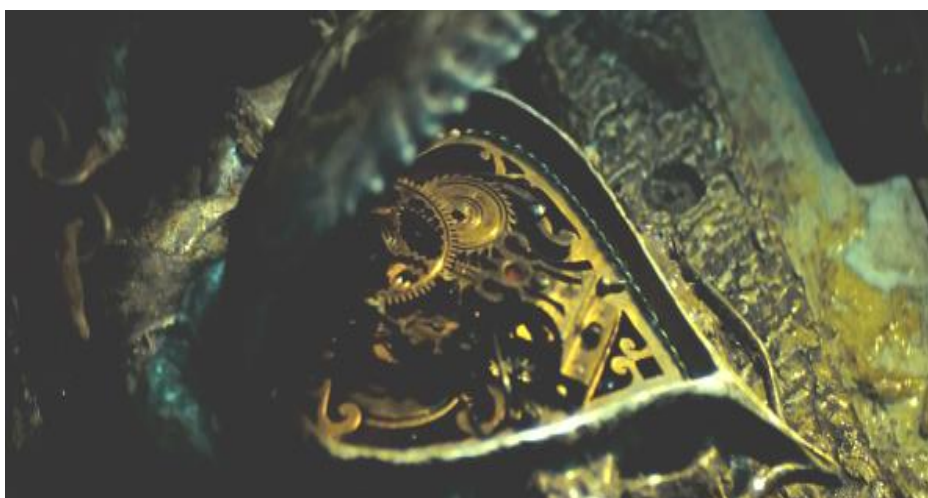


Figura 41: Caixinha de música, conotando a obtenção do coração de Davy Jones.

3.7.4 *Toy Story 3: quarto colocado*

Resumo da história do filme

0 min. a 6 min.

Já maduro e com os estudos básicos concluídos, Andy está prestes a ir para a faculdade. Já há alguns anos, ele abandonara seus brinquedos em uma caixa, por isso, seus brinquedos sentem falta da época em que eram úteis a ele, pois faziam parte de suas fantasias de criança. Assim, o filme se inicia em um cenário de fantasia de Andy, quando assistia a um vídeo de sua infância, enquanto brincava com a sua coleção de bonecos, cujos líderes são Woody (o cowboy xerife) e Buzz Lightyear (o patrulheiro estelar).

Nessa brincadeira, os brinquedos fazem parte de um filme de faroeste, em que Woody, seu brinquedo favorito, é o xerife que deverá capturar os assaltantes de trem e Buzz Lightyear deverá conter o ataque nuclear da nave do Doutor Porcão. No momento em que tudo parecia perdido para Buzz e Woody, interrompe-se a fantasia. Assim, aparece a tela da tevê, com uma gravação caseira, em que Andy, ainda criança, está com Buzz e Woody na mão e fica dando voz a eles e se divertindo.

6 min. A 18 min.

Os brinquedos (eles ganham vida quando não há ninguém por perto) encontram-se em um baú fechado e querem chamar atenção do seu dono, Andy. Ficam sabendo que não deverão ficar com Andy, mas não obtêm informações do motivo pelo qual não serão mais os brinquedos dele. O que sabem, sem muita certeza, é que irão para o sótão. Portanto, há duas mudanças em jogo: uma mudança de vida para Andy, que irá para a faculdade, e outra, relativa ao destino dos brinquedos.

Os dois brinquedos líderes, Buzz (um boneco com traje espacial cheio de parafernálias tecnológicas) e Woody (o típico bonequinho xerife e líder nato), confabulam com os outros brinquedos a respeito de seu destino. Nesse momento, aparecem no quarto Andy e sua mãe. Os brinquedos escondem-se no baú e param de se mexer (pois quando os mundos estão em interface, os brinquedos voltam a ser brinquedos, ou seja, aparentam para os humanos não ter vida própria). A mãe diz que Andy deverá optar: jogá-los no lixo, deixá-los no sótão, vendê-los ou doá-los para uma creche chamada *Sunnyside*. Andy abre o baú e coloca os brinquedos no saco de lixo, exceto Woody, pois o deixa em outra caixa, com o dizer *College* (faculdade).

Andy sobe a escada para colocar o saco no sótão, mas aparece sua irmãzinha. Ela desvia sua atenção e sua mãe pega o saco, achando ser lixo. Felizmente, antes que o lixeiro pegasse o saco, os brinquedos livram-se do interior do saco de lixo. Assim, os brinquedos acreditam terem sido descartados de propósito por Andy. Woody vai ao encontro deles, que se abrigaram na garagem de Andy. Triste, Buzz decide que todos devem ir para a creche *Sunnyside* e entram na caixa, que estava no bagageiro do carro. Woody intercede para que fiquem, pois tinha compreendido que Andy ia deixá-los no sótão e não descarta-los. Nessa ocasião, sem haver tempo para decisão, aparece a mãe de Andy, que dá partida no veículo, em direção à creche *Sunnyside*, levando, sem saber, todos à instituição *Sunnyside*.

18 min. a 40 min.

Chegam ansiosos à creche e espreitam o local pelo vão da caixa. Consideram um local apropriado para viver, pois veem crianças tratando bem os brinquedos. São recebidos pelos brinquedos do local (lá também os brinquedos tinham vida) e são bem tratados. Chega o urso de pelúcia responsável pela convivência dos brinquedos em *Sunnyside*, chamado Lotso. Com a aparência de um urso de abraçar (*hugger bear*), grande e rosa, Lotso os trata bem e lhes apresenta as dependências do local, cheio de outros brinquedos para amizade e de recursos para se divertir. Com o dizer, “Somos mestres da nossa própria vida” e “Comandamos nosso destino”, Lotso fica à disposição para a adaptação de Woody, Buzz e companhia.

Assim, os leva a um outro setor da creche, que diz ser o local onde se estabelecerão, chamado o “quarto da lagarta”. Lotso sai de cena, pois deixa o espaço para os novos brinquedos, dizendo que logo o local estará cheio de crianças para com eles brincar. Woody ainda tenta convencê-los a voltar para Andy, mas o restante pretende ficar na creche.

À revelia, Woody decide partir. Na parte de fora da creche, usa uma pipa como asa delta para escapar. Nesse momento, uma garotinha chamada Bonnie, aparentemente bem comportada e cuidadosa com brinquedos, o encontra e o leva para a casa dela.

Enquanto isso, na creche, bate o sinal do intervalo e as crianças invadem a sala. Nas mãos delas, os brinquedos amigos de Woody passam maus bocados, pois aquele setor era o de crianças mais velhas ou que não levavam jeito para cuidar de seus brinquedos. Em situação oposta, na casa de Bonnie, Woody fica confortável e seguro com as brincadeiras jeitosas dela e de seus novos amigos.

No orfanato, após sofrerem com o primeiro contato com as crianças sem modos, Buzz consegue escapar do quarto da lagarta com a ajuda dos outros brinquedos. Mas é pego pelos capatazes de Lotso, que são liderados por Ken (ironicamente, o próprio namorado da Barbie).

40 min a 52 min.

No quarto de Bonnie, preocupado com os amigos, Woody explica a seus novos colegas que pertence a Andy, por isso, pede ajuda para resgatar seus amigos na creche. Capturado pela gangue de Lotso, Buzz é colocado em uma sala de interrogatório e interrogado por Lotso, que usa o recurso do Reset, nas costas de Buzz, para ele voltar à programação inicial e poder ser manipulado a favor dos interesses de Lotso. Nesse momento, sem Buzz e Woody, os brinquedos que estão na sala da lagarta, na creche, conseguem saber, por meio da visão da Senhora Cabeça de Batata (que havia deixado para trás um de seus olhos na casa de Andy), que Andy os procura – nessa cena, há um tipo de referência aos filmes de fantasia, em que um dos personagens contribui com poderes de visão mediúnica, à distância.

Assim, ficam sabendo a verdade, pois a vidente relata aos brinquedos que Andy queria guardá-los no sótão e não jogá-los fora. Na Creche, Lotso e os algozes aparecem no quarto para dizer que os brinquedos não sairão mais de *Sunnyside*. Nesse momento, ao lado do mal, surge Buzz, que é manipulado por Lotso a manter os brinquedos cativos. Prende-os em jaulas e passa a ditar as regras, pois agora é um fantoche de Lotso. Enquanto isso, na casa de Bonnie, Woody descobre que um dos brinquedos, um palhacinho, já esteve em *Sunnyside* com Lotso. Explica que, por motivo de abandono (seus donos os esqueceram em um parquinho), tornaram-se brinquedos amargos. Assim, Lotso e seu capataz, Bebezão, acabaram encontrando a creche *Sunnyside* e dominando a rotina dos brinquedos locais, enquanto o palhacinho havia fugido e, por sorte, sido adotado por Bonnie.

52 min a 58 min.

Woody enfim consegue voltar à creche *Sunnyside* e descobre os maus tratos que sofrem seus amigos brinquedos. O algoz Ken fica compadecido pela causa dos brinquedos e resolve dar uma dica a Woody, Buzz e seus amigos: liga para Woody (por meio de um brinquedo telefone) e diz que a única saída da creche é pelo caminhão de lixo, cujo destino é o aterro sanitário da cidade. A partir dessas dica, no amanhecer, Woody vai ao encontro de seus

amigos, na sala onde estão cativos. Combinam fugir do local o quanto antes. Para isso, obtêm o manual de Buzz e o reiniciam novamente, para que fique ao lado dos seus amigos.

58 min. a 1 h. 25 min.

O plano é iniciado à noite. Ao distraírem os capangas de Lotso, conseguem fugir do quarto. No pátio da creche, procuram um caminho para chegar até a porta da dispensa do lixo. Na parte final da dispensa, onde não há passagem para o outro lado, e onde abaixo existe somente um precipício que leva à compactação de lixo, são interceptados por Lotso. Woody trava uma conversa com Lotso, explicando (por meio das informações do palhacinho) que o urso não fora abandonado pela sua dona, mas que fora esquecido pelos pais da menina. Um dos capatazes de Lotso sente-se enganado e empurra Lotso junto com Woody, Buzz e seus amigos, direto para a esteira do incinerador de lixo.

Após muitas reviravoltas na esteira de lixo e muita batalhas para não ser esmagados pelo compactador, escapam do fim trágico, por meio da ajuda de outros amigos (os *Pizza Planet*) que haviam achado um caminho para a cabine de controle do lixão e que içaram Woody e seus amigos para fora do local. Lotso tenta fugir e se finge de brinquedo abandonado no meio da rua.

Um motorista que trafegava pelo local para, pega Lotso e o amarra na frente do caminhão, junto com outros brinquedos achados. Lotso é obrigado a morar ali, tomando vento na cara e engolindo insetos. Woody e seus amigos avistam um entregador de lixo conhecido, que garantem passar próximo à casa de Andy. Enfim, sobem no caminhão de lixo, que os levaria à casa do seu antigo e estimadíssimo dono.

1 h. 25 min. a 1 h. 34 min.

Chegando à casa de Andy, limpam-se e sobem no seu quarto a tempo de Andy os ver, e cada um permanece na sua caixa: Woody fica na caixa que irá para a faculdade (pois havia sido escolhido por Andy como o único brinquedo que o acompanharia na vida adulta) e os outros, juntos com Buzz, ficam na caixa que irá para o sótão.

Antes de Andy e sua mãe chegarem ao quarto, Woody tem a ideia: trocaria o bilhete escrito na caixa que iria para o sótão (“*Attic*”) por um outro bilhete, escrito “Bonnie”. Andy pega a caixa e sai de carro, levando Woody, Buzz e todos os amigos para a casa da pequena Bonnie.

Ela recebe os presentinhos de bom grato e saberá tratar com dignidade seus brinquedinhos usados, que serão felizes com ela. Andy brinca a última vez com os brinquedos, junto a Bonnie, depois despede-se, rumo à faculdade.

A narratividade

Chama atenção a construção temático-figurativa de *Toy Story 3*. A isotopia temática envolve a importância da responsabilidade, em uma fase tão importante da vida: a passagem da infância para a vida de adolescente ou de adulto. Nesse âmbito da fantasia, além de Andy, os brinquedos também precisam entender que o desapego com seu dono é um dever a ser cumprido, pois a vida dos humanos e dos brinquedos segue caminhos diferentes. Enquanto Andy quer e deve entrar em conjunção com os valores da vida independente (e isso implica a deposição da fase da infância e, por extensão, das brincadeiras de criança), os brinquedos (embora não estejam modalizados pelo querer) já se encontram competentes para entrar em conjunção com os valores de outro dono, pois sabem e podem ser brinquedos – “brinquedos serem competentes para ser brinquedos ou para ser brincados” nos parece uma tautologia necessária aqui, ao mesmo tempo em que curiosa, pois, ao ganharem vida, realizam um fazer cognitivo a respeito de sua própria condição como brinquedos dos humanos, por isso a modalização do não querer-ser articulada ao poder-fazer.

Tendo em vista as diferentes buscas dos sujeitos, o programa narrativo de base de Andy é a vida universitária. Com respeito ao nível fundamental de articulação do sentido vinculado à sua busca, observa-se que ele se constrói por meio da oposição “tradição vs. ruptura”, pois ele deverá negar os seus valores tradicionais, ligados à sua infância, a fim de seguir em frente. Em outra direção, a busca dos brinquedos constrói-se em direção inversa, pois achavam que estariam conjuntos aos valores de ruptura, mas o que Woody os fez entender é que sempre estarão vinculados aos valores de tradição, pois o seu status de brinquedo será sempre o mesmo.

Diferentemente deste, os outros filmes versam basicamente a respeito da luta do bem contra um mal assolador, figurativizado pela empresa mineradora espacial, pelo reino de Mordor e pelo pirata Davy Jones. em *O senhor dos anéis*, manifesta-se um tom mais sério, como um romance de fantasia medieval, dos poderes do mal contra o bem. Por outro lado, observa-se um tom com pitadas humorísticas, em torno das constantes reviravoltas na busca pelo coração de Davy Jones e das caretas de Sparrow, em *Piratas do Caribe*, cujo mal a ser

evitado é o ser devorador de navios, Kraken. Por fim, nota-se um tom de ação e aventura, do mal “antissustentável” que assola Pandora, em *Avatar*.

Toy story 3 não manifesta a isotopia temática do bem contra o mal (como seu viu em alguma dimensão, nos filmes anteriores), mas de um rito de passagem na vida de um adolescente que busca compreender a necessidade de passar adiante os seus brinquedos, pois suas necessidades de criança dão passagem à vida adulta, cuja imaginação juvenil dá espaço a uma vida de responsabilidades. Assim, Andy precisa doar seus brinquedos a uma outra criança pobre, a fim de dar continuidade ao ciclo, enquanto os brinquedos sempre farão parte do muito juvenil, da imaginação e da inventividade. Para Andy, os brinquedos representam uma espécie de objeto-valor descritivo, que vão ganhando uma dimensão mais subjetiva quando vinculados a um período marcado por uma infância que chega ao fim. Dessa forma, outros valores descritivos estão ligados à universidade e à nova vida que espera por Andy (formação profissional, independência, sociabilidade, por exemplo.).

No que se refere às fases narrativas de competência e manipulação, observam-se o querer e o dever-ser desde o início do filme, pois Andy já está no processo de mudança no mesmo momento em que os brinquedos são capturados. No que tange ao ponto de vista dos sujeito brinquedos, a eles destinam-se os valores vinculados à tradição de serem sempre objetos-modais para um sujeito modalizado pelo querer, ou seja, são um meio para um criança, que desejosa por brincar, possa e saiba ser feliz.

Quanto aos percursos narrativos, no decorrer do filme, quando perdidos em *Sunny Side*, os brinquedos deverão voltar para o seu antigo dono, fato que torna os programas narrativos de cada um dos brinquedos, amigos de Woody e Buzz, fundamental para o cumprimento da fuga da creche. Assim, cada qual faz sua parte, mas não por meio de objetos-modais, como aqueles caracterizados em *O senhor dos anéis* (a bola de cristal negra, a espada Anduril, o anel O Um, os soldados fantasmas) e em *Piratas do Caribe* (a chave, o baú, a bússola, o coração). O percurso narrativo dos brinquedos possui um sujeito do fazer caracterizado pelo sema “coletividade”, pois o conjunto da performance dos sujeitos brinquedos é construída hierarquicamente. Assim, para escapar do orfanato *Sunnyside*, devem orientar-se por programas narrativos de base consecutivamente (escapar das celas, depois abrir a porta do quarto, ludibriar o vigia, cruzar o pátio, entre outras performances), que, somados, manifestam o percurso narrativo da fuga, cuja isotopia figurativa remete aos filmes de fuga de prisões de segurança máxima.

Nível discursivo, intertextualidade e efeitos de sentido visuais

Os efeitos de sentido presentes em algumas imagens constroem-se por meio da intertextualidade consoante ao universo de produções audiovisuais. Dentre as referências, observam-se:

- filmes de espionagem, em clara relação com o filme *Missão impossível*, estrelado por Tom Cruise.

Na parte de fora da creche, Woody utiliza uma pipa como asa delta para escapar. Ao cair do objeto voador, esbarra nos galhos de uma árvore e tem seu cordãozinho preso em um dos galhos. O resultado é a cena abaixo. Ela remete ao filme *Missão impossível* (1996), em função de ficar suspenso, a centímetros do chão, pelo seu próprio cordãozinho, mesma cena vinculada em vários contextos de divulgação do filme referenciado.



Figuras 42 e 43: Woody suspenso por um cordãozinho, em intertexto com *Missão impossível*.

- os conflitos em torno dos enredos de ação-intriga dos filmes de banguê-banguê (faroeste) e dos filmes de presídios de segurança máxima.

A intertextualidade também é manifestada, ao produzir um tipo de isotopia figurativa, típica dos filmes de fugas mirabolantes de prisões. Para escapar, em suma, é necessário que os brinquedos conheçam toda a rotina de segurança do local (carros-patrolha, guardas, muros altos, corredores vigiados, holofotes, câmeras, etc.).



Sequência 9 (parcial): Isotopia figurativa dos filmes de prisão.

- intertextualidade com os filmes de ação e de fantasia infantis.

Tais referências a esses conteúdos e a outras produções congregam temas, como invasão estelar, evocação de mascotes para o combate (desenho *Pokémon*, por exemplo), como se observa na primeira sequência, em que Andy fantasia uma história de banguê-banguê, naves gigantes e explosões. Essa intertextualidade é enriquecida de sentidos, na medida em que os personagens ganham poderes especiais (superescudo, evocação de criaturas poderosas e de naves gigantes com munição nuclear, etc.).





Sequência 10 (parcial): Isotopia figurativa com filmes e desenhos de fantasia.

Na medida em que foi possível discutir todos os filmes do *corpus* (suas histórias, suas transformações narrativas, seu nível discursivo e sua intertextualidade), a partir do próximo capítulo será possível tratar especificamente dos formantes plásticos e suas possibilidades de manifestar efeitos de sentido em torno da noção de semissimbolismo (capítulo 4). A partir da compreensão dessa noção e das formas de categorizar a imagem, será possível iniciar, no capítulo 5, a discussão acerca da problemática em torno do encadeamento de imagens, do ritmo visual, e dos tipos de planos no cinema (plano geral, plano americano, close, contraplongé, etc.). Em resumo, a descrição dos processos narrativos e do nível discursivo, em interface com as questões intertextuais, poderá ser integrada a um exame das unidades significantes “planos”, no capítulo 6, em forma de segmentos e de ritmos narrativos e ritmos da expressão característicos.

4. A COMPREENSÃO DO SIGNIFICANTE PLÁSTICO

Afora a presença esmagadora desse complexo emaranhado intersistêmico na comunicação de massa e da mídia em geral, o sincretismo está presente na comunicação do dia a dia, nos atos e práticas sociais, na maior parte das manifestações que nos rodeiam (OLIVEIRA, 2009, p. 84)

Retomam-se aqui as questões em torno do semissimbolismo e do ritmo em semiótica, com o fito de compreender a função poética (as relações sintagmáticas e paradigmáticas possíveis) e as categorias dos formantes plásticos (eidéticas, cromáticas e topológicas) de maneira mais detalhada e, quando possível, de forma a ser aplicados a diferentes objetos semióticos (a uma poesia concreta, a uma capa de disco, a um pôster de filme e ao campeão de bilheteria, *Avatar*).

Começemos pelo estudo do ritmo, que pode abrir caminhos para a observação das predominâncias de padrões de seriação das unidades significantes. Por meio disso, em seguida, pode-se definir o que é mais relevante na construção da significação global do objeto semiótico em análise. Assim, à medida que o filme é textualizado, suas unidades significativas podem ser observadas em recorte, desde a ocorrência de uma sequência completa, que envolva uma transformação narrativa, até um plano estático, que, por meio de enquadramentos específicos ou que estejam articulados com outros planos, podem gerar efeitos que vão ao encontro da ideia global do filme.

Esse tipo de recorte em que se observam ritmos configura-se, portanto, como um recurso para compreender a relação das partes pelo todo ou do todo pelas partes, ou seja, explica como as predominâncias vinculadas ao plano de conteúdo e ao de expressão do texto visual produzem uma unidade de sentido. Nesse caso, já dissemos que Greimas vai além da acepção corrente de ritmo, na medida em que o vê como uma forma significativa (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 386).

A fim de complementar o estudo da organização do conteúdo (do percurso gerativo de sentido), deve-se compreender a articulação das categorias da expressão em sua homologação com as categorias do conteúdo. A esse respeito, Floch (1985) aponta meios para o estudo da expressão dos textos visuais, delimitando o campo de atuação da semiótica plástica. Em *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*, o autor reflete sobre a constituição da imagem como uma forma de texto-ocorrência, ou seja, como o resultado de um processo complexo de produção de sentido, cujas etapas não diferem daquelas relativas aos processos que geram outros tipos de texto, sejam linguísticos ou não (FLOCH, 1985, p. 12).

O sentido, no âmbito da semiótica plástica, resulta da reunião de dois planos, que procedem em toda linguagem: o plano de expressão e o plano de conteúdo. Aquele é o plano em que as qualidades sensíveis que exploram uma linguagem para se manifestar são selecionados e articulados. Já o plano de conteúdo é o plano em que a significação nasce, a fim de pensar o mundo, ordená-lo, encadeando idéias e narrativas (FLOCH, 1985, p. 189)

Como a semiótica visa a dar conta da articulação das linguagens, centra-se nos sistemas de relações. A partir do modo como se articulam as relações, a finalidade da semiótica é a de elaborar modelos de análise que explicam a geração dos sentidos nos discursos. Assim, é necessário compreender as condições de produção e, sobretudo, a relação entre um significante (visual, auditivo) e um significado (FLOCH, 1985, p. 13). Essa relação entre plano de conteúdo e plano de expressão produz o sincretismo próprio do cinema.

O termo sincretismo provém da relação entre conteúdo e expressão, bem como da maneira como se organizam suas formas e substâncias. Um das possibilidades de sincretismo audiovisual constitui-se por meio do que Peñuela Cañizal (2008) designa como signo analógico. A sua unidade expressiva estrutura-se por meio da aglutinação de elementos pertencentes a diversos códigos, por meio de substâncias específicas (visual, sonora, verbal). Para explicar seu efeito de sentido mais autêntico, que reside na justaposição desses códigos (e não no seu significado isolado), o exame da organização desses elementos da expressão depende de uma gramática dos textos visuais (PEÑUELA CAÑIZAL, 2008, p. 147-8).

Semiotique II, de Greimas e Courtés (1986, p. 217), define semióticas sincréticas ou discursos sincréticos como semióticas-objeto que se caracterizam por colocar em funcionamento diversas linguagens de manifestação. Dessa forma, um cartaz, desde que contenha imagem e texto, é uma semiótica sincrética. O filme chega a ter quatro linguagens manifestadas simultaneamente (por meio dos significantes: imagem, música, fala e texto escrito) – ou cinco, se se considerar todas as formas que a substância sonora pode tomar nos ruídos (sons-ambiente) que acompanham as situações do filme.

4.1 Semióticas sincréticas e semissimbolismo.

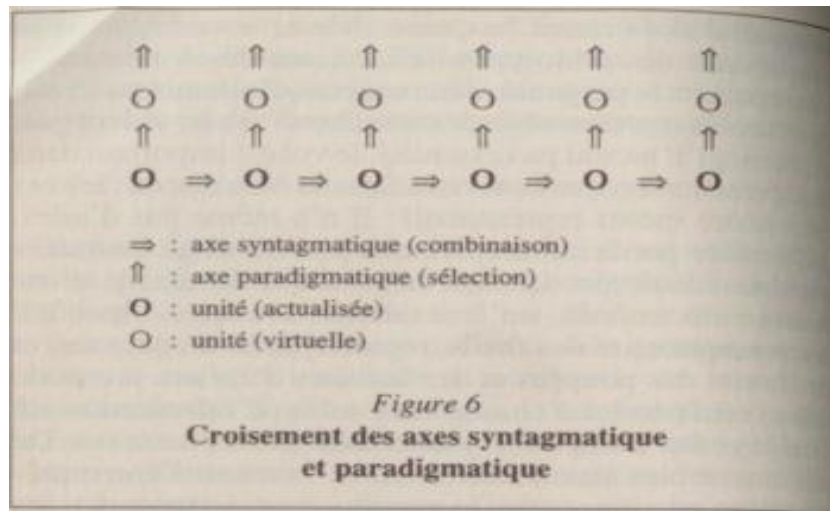
Se as semióticas sincréticas são o resultado da aglutinação de códigos justapostos, o seu efeito mais característico está no semissimbolismo. *Semiotique II* (GREIMAS e COURTÉS, 1986, p. 203-206) define a origem do conceito de acordo com a busca dos seus autores por precisar a teoria hjelmsleviana sobre as linguagens monoplanas ou sistemas

simbólicos. O símbolo tem plena conformidade com aquilo que representa (cruz = cristianismo); a noção de semissímbolismo funciona diferente.

Os sistemas semissimbólicos são caracterizados pela conformidade entre unidades da expressão e do conteúdo, ou seja, pela correlação entre categorias dos dois planos. Greimas cita a linguagem gestual, no interior da qual é possível homologar os conteúdos “sim” e “não” às categorias da expressão “verticalidade” e “horizontalidade”. Por meio dessa homologação de diferentes planos, a compreensão dos sistemas semissimbólicos mostra-se, então, operatória no âmbito dos textos poéticos e plásticos.

Nas línguas, o estudo da predominância da função poética sobre outras funções (a referencial, a metalinguística, a emotiva, entre outras) abre o caminho para a compreensão dos mecanismos semissimbólicos em outros sistemas semióticos. A importância do texto de Jakobson (1995), “Linguística e poética”, é mencionada em *Semiotique II* quando torna claro o procedimento de projeção do paradigma sobre o sintagma, mecanismo de produção de sentido cujo alcance vai além dos textos poéticos. Greimas e Courtés (1986, p. 204) deixam claro que a essência da linguagem poética está na projeção do eixo paradigmático sobre o sintagmático e que essa paradigmáticação está longe de ser específica somente das linguagens plásticas, uma vez que seu alcance estende a objetos semióticos verbais e não verbais.

Será observado que a noção da projeção do eixo de combinação (sintagmático) sobre o eixo de associação (paradigmático) permite compreender o mecanismo por meio do qual as virtualidades do significado são atualizadas no plano de manifestação do significante. Klinkenberg (1996) apresenta um modelo visual do funcionamento dos eixos sintagmáticos e paradigmáticos, em torno de combinações e de seleções de unidades atualizadas e virtualizadas. Nele os círculos em negrito demarcam as unidades atualizadas, pois dependem da linearidade, enquanto os círculos sem negrito são as possibilidades, portanto, as unidades virtuais:



Esquema 7: Paradigma e sintagma (KINKEBERG, 1996, p. 150).

No interior dessas relações, as noções estruturalistas de continuidade e descontinuidade, presentes no *Curso de Lingüística Geral* (SAUSSURE, 2006) e que podem ser regidas pelas questões em torno do aspecto (durativo ou pontual), são úteis e gerenciam como as unidades significantes organizam-se e produzem sentido:

De um lado, no discurso, os termos estabelecem entre si, em virtude de seu encadeamento, relações baseadas no caráter linear da língua [...]. Estes se alinham um após outro na cadeia da fala. Tais combinações, que se apoiam na extensão, podem ser chamadas de sintagmas. O sintagma se compõe sempre de duas ou mais unidades consecutivas [...]. (p. 142).

A relação sintagmática existe in *praesentia*; repousa em dois ou mais termos igualmente presentes numa série afetiva. Ao contrário, a relação associativa une termos in *absentia* numa série mnemônica virtual. (p. 143).

A diferença presente nos fonemas, do ponto de vista do modo de articulação, por exemplo, tem uma orientação voltada para as continuidades presentes nas fricativas e laterais em oposição às descontinuidades das oclusivas plosivas. Nesses casos, a compreensão do signo ocorre através desses contrastes e oposições próprias do arranjo entre unidades significantes⁵⁵.

⁵⁵ A consecução de imagens no cinema também produz oposições entre os planos, do contrário, não seria possível observar contrastes e diferenças, o que não possibilitaria ver uma consecução de imagens produtoras de sentidos. Mas pode haver, na organização de um plano para outro, graus de continuidade e descontinuidade, na medida em que um plano pode estar ligado a outro por meio de graus de dependência (com o plano anterior ou com o que o sucede) a partir de efeitos que resultem em graus de subordinação ou de independência entre planos. Isso será apresentado no capítulo 5.

A respeito do dizer de Saussure, descrito na citação anterior (“O sintagma se compõe sempre de duas ou mais unidades consecutivas”), pode-se ir além do caráter linear da língua e do simples encadeamento de unidades da expressão. Nesse caso, é possível analisar os efeitos de sentido em torno da atualização característica de significantes visuais em um mesmo ponto sintagmático, como observados nas imagens de *Avatar* e como serão vistos na organização de alguns segmentos de filme examinados.

A seguir, serão discutidas as noções envolvidas no semissimbolismo e na produção e descrição de categorias plásticas, próprias ao significante visual.

4.2 Semissimbolismo e função poética

Com respeito à semiótica sincrética do filme, para que exista o sentido, o significante deve produzi-lo por meio de efeitos de continuidade ou descontinuidade. Nesse caso, a virtualização do paradigma atua em conjunto com a atualização do sintagma. Enquanto efeito de sobreposição de significantes, isso resulta em um tipo de paradigma específico (pois “escapa-lhe” o destino de ser virtual), alterando o efeito do sintagma ou provocando nele uma mudança que lhe acresce um sentido metafórico. O arranjo da função poética de Jakobson (1995) explica bem como ocorre a projeção do paradigma sobre o sintagma, fato que no cinema também pode ser observado e descrito.

As questões sobre continuidade/descontinuidade (relativa à linearidade do significante), paradigma e sintagma e seus efeitos semissimbólicos podem ser notados, de forma prática, nas poesias do concretismo. No poema “Código”, de Augusto de Campos, a ordem dos significantes grafemáticos da palavra “código” sofre efeito paradigmático, mostrando a dominância da função poética sobre as outras, sobretudo no que diz respeito à sua manifestação visual (PIGNATARI, 2005, p. 39)⁵⁶.

⁵⁶ Segundo Ezra Pound, a recorrência à visualidade é chamada fanopoeia. Sua explicação dos tipos fundamentais de poema gira em torno das predominâncias de elementos de conteúdo ou de expressão (ou mais de um simultaneamente) e seus efeitos poéticos: se se predominam as idéias, tem-se a logopoeia; se se predominam as imagens, tem-se a fanopoeia; se se predominam os sons, tem-se a melopéia (PIGNATARI, 2005, p. 39). Criar condições de o significante significar é, creio, a busca da poesia. Daí depreende-se a importância das semióticas que manipulam os efeitos semissimbólicos característicos, com o fito de se aproximar da linguagem artística.



Figura 44: Poema Código (1973), citado em Pietroforte (2004, p. 147), disponível em: http://www2.uol.com.br/augustodecampos/06_05.htm. Acesso em 30 jan. 2014.

No caso desse poema visual, a leitura de “Código” dá-se da periferia para o centro (PIETROFORTE, 2004, p.147), provando que houve efeito no eixo de combinação (sintagmático) pelo fato de a sua construção “atacar” paradigmaticamente, com vistas a “ferir” o sintagma, ou seja, transgredindo um dos princípios dos eixos constituintes do signo linguístico de Saussure. Essa quebra da linearidade do signo motiva a construção poética desse estilo, ou seja, valoriza a simultaneidade da poesia concreta e não a consecutividade da prosa, por exemplo. A partir dessas realizações, a semiótica possui no conceito de semissimbolismo uma aproximação com as noções da função poética.

Ao reconfigurar a consecução visual do significante (“decodificando” C + O + D + I + G + O) em formas esféricas sobrepostas, ensejam-se outros sentidos por meio da nova configuração plástica gerada. O olhar pode iniciar por uma das três formas básicas geradas: pelos grafemas que lembram semicírculos (“C”, “D” e “G”); pelo círculo que engloba “D”, “G” e “O”; bem como pela forma de traço do grafema “T”, central. Ao tentar ler as formas enquanto letras, o poema quebra a linearidade do significante. Nesse caso, a leitura ganha um efeito simultâneo, podendo começar ou terminar por qualquer um dos elementos do poema, cuja sincronia das formas, organizadamente sobrepostas, sugere quase um *puzzle*, um desvendamento de “CODIGO”.

A expressão plástica do poema é formada pela categoria “circular vs. retilíneo”. As formas circulares, mais periféricas, convertidas em letras, estão orientadas para a categoria do conteúdo “identidade”, enquanto as formas retilíneas, orientadas ao centro, estão relacionadas à categoria do conteúdo “alteridade”, pois quebram a identidade do padrão de círculos. “Isso faz com que a relação entre expressão e conteúdo, antes arbitrária, pareça motivada [...]”.

A relação linguística entre conceito e imagem acústica continua arbitrária, mas a relação do significado com sua imagem é motivada por uma relação semissimbólica (PIETROFORTE, 2004, p. 149).

Essa “transgressão” do código linguístico (quebra da linearidade do significante, de Saussure) é possível, por exemplo, na poesia concreta. Nesse sentido, a proposta do concretismo “brinca” com as potencialidades do paradigma ao compor, à sua maneira, o plano de expressão poético. A respeito da “transgressão”, Teixeira (2009, p. 57) diz não haver poemas concretos ou visuais puramente sincréticos. Um poema escrito em forma de figura, para a autora, é ainda linguagem verbal, mesmo que manifestada visualmente.

É importante notar que a função poética e as questões semissimbólicas não são comuns somente na poesia. Na expressão do cinema, há casos em que o significante visual ganha uma espécie de motivação suficiente para que o conteúdo (sua ideia) seja significado diretamente pela própria expressão. O filme de David Fincher (2011), *A rede social*, como visto na Introdução, produz um padrão de planos cuja consecução de cortes (no todo de cena e por meio da recorrência da categoria topológica do enquadramento em primeiro plano) traz a dinâmica de um bate-papo em uma rede social, tema do filme. A esse respeito, observou-se não haver a predominância de um traço da expressão nos significantes da cena, mas a concatenação desses significantes (a repetição sintagmática do padrão de planos), a fim de gerar o sentido pretendido; um código secundário, um sentido metafórico, portanto.

Esse tipo de relação e o efeito criado remetem ao que Saussure trata em seu *Curso* a respeito do arbitrário absoluto e arbitrário relativo. Explica Saussure (2006, p. 152) que “vinte” é arbitrário absoluto, na medida em que o significante não evoca termos dos quais se compõe ou outros aos quais se associe, mas no caso de “dezenove” fica aparente uma construção motivada, por isso cria-se uma relação, entre seus termos primitivos “dez” e “nove”, do tipo arbitrário relativo.

No caso do cinema, existe uma composição diferente entre os seus significantes (se comparados à manifestação verbal explicada por Saussure), uma vez que o filme constrói-se por meio de signos motivados por meio da denotação (analogia) fotográfica, no interior da qual existe um processo espontâneo de atualização de coordenadas de tempo, espaço e pessoa (METZ, 1972).

Vale notar que o simples fato de “mostrar”, peculiar à imagem de característica fotográfica, já indica um fator de atualização e de motivação, pois Metz afirma que o signo, no cinema, nunca é plenamente imotivado, como afirmamos com nos capítulos 1.4 e 3.6.1.

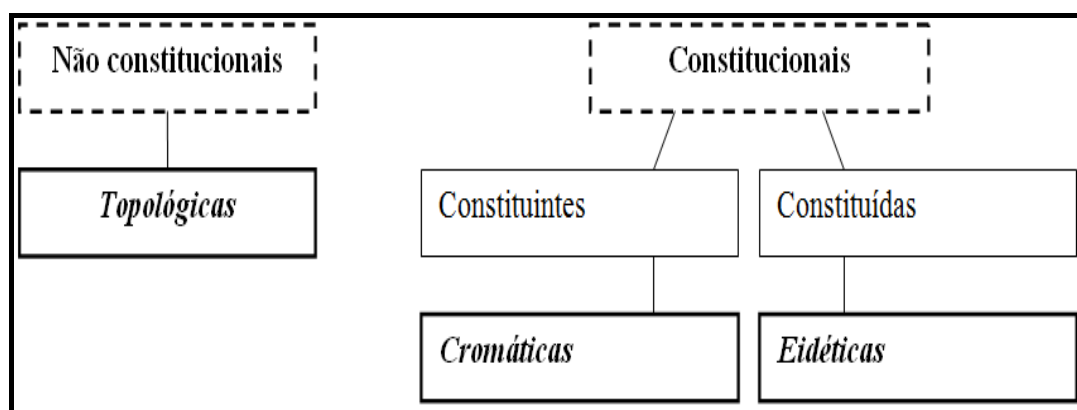
4.3 Categorias plásticas no exame do texto sincrético.

Na medida em que se definiu a potencialidade de efeitos de sentido dos significantes visuais, agora demonstra-se a aplicabilidade da semiótica plástica, com vistas a apresentar esquematicamente as categorias plásticas definidas por Floch, por meio do Dicionário de Semiótica, tomo II (GREIMAS; COURTÉS, 1986) e exemplificadas por Pietroforte (2007).

A começar pelas palavras do mestre lituano, Greimas (2004), no artigo “Semiótica figurativa e semiótica plástica”, define a semiótica visual pelo seu caráter construído, artificial, opondo-a ao caráter natural das línguas. Segundo Greimas e Courtés (1986, p. 168), os formantes plásticos organizam as supracategorias (constitucionais e não constitucionais).

L’opposition formelle *constitutionnelle* vs. *non constitutionnelle* sert à un classement fondamental des catégories plastiques de l’expression, dans une perspective générative. Sont appelées constitutionnelles les catégories qui permettent la saisie d’une configuration plastique. Deux sous-classes de catégories plastiques remplissent ce rôle: les catégories chromatiques, de nature *constituante*, et les catégories eidétiques, de nature *constituée*. Par opposition [...] les catégories topologiques sont dites non constitutionnelles dans la mesure où elles règlent la disposition des configurations déjà constituées dans l’espace planaire (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 53).⁵⁷

As supracategorias constitucionais e não constitucionais são assim esquematizadas:



Esquema 8: Categorias plásticas a partir de Greimas e Courtés, 1986, p. 168.

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

⁵⁷ Tradução nossa: A oposição formal “*constitucional* vs. *não constitucional*” fundamenta uma classe de categorias plásticas da expressão, em uma perspectiva gerativa. São chamadas constitucionais as categorias que permitem a apreensão de uma configuração plástica. Duas sub-classes de categorias plásticas compõem esse papel: as categorias cromáticas, de natureza *constituente*, e as categorias eidéticas, de natureza *constituída*. Por oposição [...] as categorias topológicas são chamadas não constitucionais, na medida em que elas regem a disposição de configurações já constituídas no espaço planar.

O termo “constitucional” refere-se aos elementos que compõem os limites da forma visual nas semióticas configuradas plasticamente, sendo a forma do traço (o eidético – mais homogêneo ou heterogêneo, mais fino ou grosso, pontilhado, serrilhado ou uniforme, sinuoso, reto, inclinado, etc.) uma categoria delimitada pela maneira como são organizados os elementos constituintes, as categorias cromáticas e acromáticas. Essas são compostas pelas paletas de cores (não graduáveis), bem como pelo jogo de tons preto-e-branco e cinza e pelo jogo construtivo (graduável) de sombra, luz, saturação, brilho, etc.

No que diz respeito ao texto planar⁵⁸, Greimas postula três considerações importantes:

Dizer que um objeto planar construído produz “efeitos de sentidos” já é postular que ele próprio é um objeto significante e que como tal, faz parte de um *sistema semiótico* do qual é uma das manifestações possíveis.

Dizer que um objeto planar é um processo, que é um texto que realiza uma das virtualidades do sistema, é já comprometer-se implicitamente a considerar a superfície que nos é dada em sua materialidade como a manifestação de um *significante* e, com isso, comprometer-se a interrogar a sua articulação interna como “possibilidade de significar”.

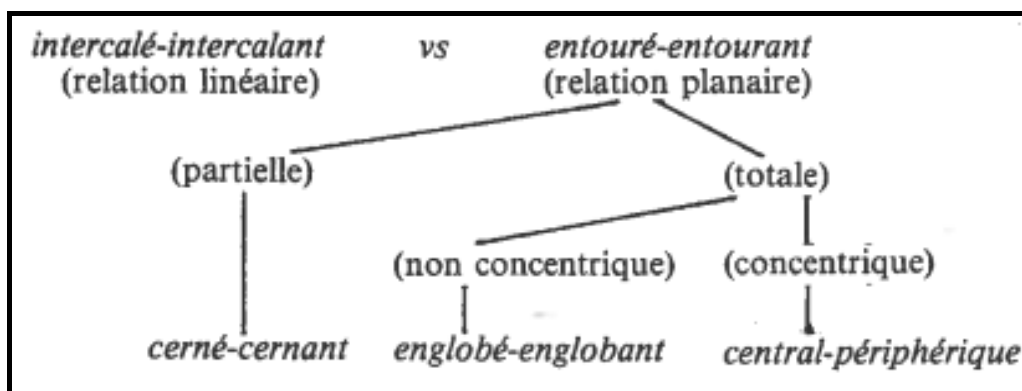
Sendo assim, diante de um texto visual que se considera como um significante segmentável, não resta senão enunciar o derradeiro postulado, o da *operatividade*, sendo que isso consiste em dizer que todo objeto não é senão pela sua *análise*, ou, numa formulação ingênua, não é senão pela sua decomposição em partes menores e pela reintegração das partes nas totalidades que [o] constituem (GREIMAS, 2004, p. 84-85 – grifos do autor).

Em seguida, Greimas (2004, p. 86) sugere que a sua leitura comece pelo recorte topológico. Ele diferencia o texto planar do texto escrito, na medida em que este é linear e unidimensional, permitindo interpretar a fala por meio de uma sintagmática achatada, enquanto aquele, por meio da superfície desenhada ou pintada, não revela de imediato o processo semiótico que se pensa estar nela inscrito. Como único ponto de partida seguro, o quadro (o enquadramento da imagem) concebe, assim, um crivo topológico virtual subjacente à superfície de leitura (GREIMAS, 2004, p. 86).

⁵⁸ Quando à dimensão dos significantes (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 123), “O número de dimensões tomadas em consideração [...] pode constituir seu caráter específico: assim, a semiótica planar tem um significante bidimensional, enquanto a semiótica do espaço serve-se de um significante de três dimensões”. Nessa direção, quando o significante planar não contém elementos que indiquem profundidade, passa ao domínio do linear. Assim, uma imagem impressa (fotografia, pôster, etc.) é plana (bidimensional). Por outro lado, uma estátua, um objeto arquitetônico, um dado de seis faces, etc., possuem uma terceira dimensão perceptiva, pois a sua percepção não é “chapada”, como a de uma imagem impressa, mas dependente da proprioceptividade para que seja percebida no seu todo.

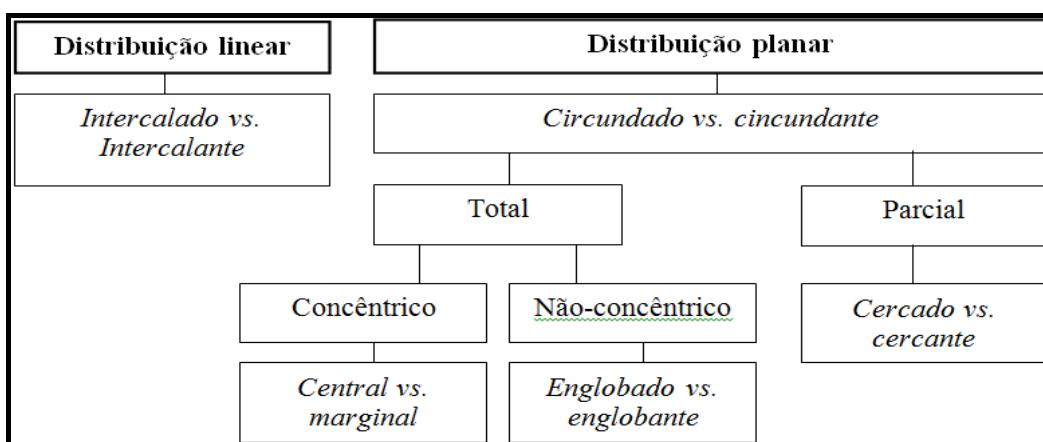
Dessa forma também é concebido o cinema, pois o plano cinematográfico vale-se de técnicas de enquadramentos e ângulos que regem o ponto de vista visual. Categorias do tipo retilíneas (alto/baixo, direito/esquerdo), periféricas, centrais crivam a superfície, delimitando as regiões. Isso possibilita segmentar um conjunto visual determinado em partes discretas e orientar os eventuais percursos de leitura.

Assim, existe uma categorização dos elementos topológicos visuais, depreendidos da leitura de Floch (1985, p. 29-30), e que foram organizados, mais recentemente, pelo trabalho de Pietroforte (2004, p. 113-114). Em Floch (1985, p. 30), as categorias topológicas aparecem assim configuradas, em artigo que discute o retrato “Nu”, de Edouard Boubat:



Esquema 9: Configuração topológica conforme relações lineares e planares.

Em Pietroforte (2004, p. 114), o esquema ganha uma organização específica, com a transposição dos elementos do esquema acima na aplicação em um objeto semiótico de estrutura rítmica e sequencial: um gibi. A partir da análise feita, Pietroforte aplica os elementos categóricos pertencentes à subdivisão topológica em questão:



Esquema 10: Adaptação do modelo topológico de Floch, por Pietroforte (2004).

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003) e tradução nossa do esquema 9.

Ao ser opostas as relações planares das lineares, observam-se nestas a colocação de elementos plásticos em sequências lineares de espaços marcados lado a lado. Já as relações planares marcam os elementos uns em torno dos outros, pois estão projetados em um tipo de espaço com profundidade (PIETROFORTE, 2004, p. 113).

Visualmente, essas distribuições podem corresponder à seguinte disposição das imagens abaixo (moça vestindo boné e sobretudo), da história de quadrinhos *Umbigo*, publicada na Revista *Porrada*, por Roko (ibid., p. 114):

- distribuição linear, cujo efeito bidimensional resulta em intercalado / intercalante;



Figura 45: Distribuição linear do quadrinho *Umbigo*.



Figura 46: Imagem de *O senhor dos anéis* com distribuição linear.

- distribuição planar, cujo efeito de profundidade resulta em circundado / circundante, subdividido em:

Total

a) Concêntrico: central / marginal.



Figura 47: Distribuição planar: central vs. marginal.



Figura 48: Imagem de *O senhor dos anéis* com distribuição planar.

Parcial

b) Não concêntrico: englobado / englobante;



Figura 49: Distribuição planar: englobado vs. englobante.



Figura 50: Imagem de *O senhor dos anéis* com distribuição planar.

c) parcial (cercado / cercante).

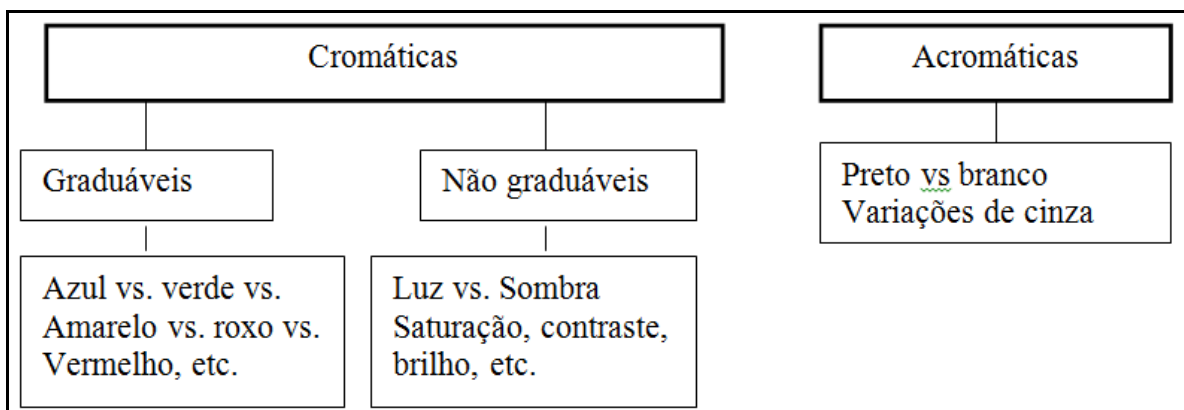


Figura 51: Distribuição planar: cercado vs. cercante.



Figura 52: Imagem de *Piratas do Caribe* com distribuição planar.

Por sua vez, as categorias cromáticas são consideradas constituintes e as eidéticas, constituídas. Naquelas, apreendem-se contrastes que repousam sobre as categorias plásticas para que exista a configuração de uma categoria plástica (GREIMAS; COURTÉS, 1986, p. 42). Assim, a análise do elemento cromático nos objetos visuais compreende: categorias cromáticas, que são do tipo graduável (a saturação vs. a luminosidade) e não graduável (verde vs. azul vs. vermelho vs. amarelo, etc.); e categorias acromáticas (preto vs. branco).



Esquema 11: Categorias cromáticas e acromáticas.

Com respeito ao modelo das categorias eidéticas, elas definem categorias plásticas no nível da forma, tal como o contorno (reto, curvo) e outras oposições, do tipo côncavo vs. convexo, homogêneo vs. heterogêneo, pontilhado vs. traço (ibid., p. 73). As categorias eidéticas não possuem ainda uma subcategorização como as cromáticas e topológicas. Seu exemplo de análise poderá ser visto no exame da imagem abaixo, do disco *New directions?*.

Ao aplicar o método descritivo em torno das categorias plásticas no exame de uma capa de disco, Pietroforte (2007, p. 26) diz que o conteúdo é conceitual e a expressão é sincrética, pois aquele se liga ao verbal (texto escrito) e a expressão, à plástica da fotografia. De forma análoga, o componente plástico do cinema reside nas imagens concatenadas em forma de planos, enquanto o componente verbal está nas falas, nas legendas, nas partes escritas, enfim, no seu conteúdo narrativo e discursivo.

Com respeito ao exame da expressão, Pietroforte exemplifica o uso das três categorias plásticas propostas por Floch (1985) e Greimas (2004) e que são definidas no “Dicionário de Semiótica”, tomo II (GREIMAS; COURTÉS, 1986). Por meio de relações de contraste entre essas categorias, pode-se determinar como é articulada a expressão visual. Diz Pietroforte (2007, p. 26) que analisar semioticamente uma capa de disco indica defini-la como texto, que é produto da articulação do plano de conteúdo com o de expressão. Assim, o conteúdo é conceitual e a expressão, sincrética. Na imagem do disco *New directions?*, é possível entender como se articulam as diferentes categorias da expressão nos textos plásticos, havendo semiótica plástica na fotografia e semiótica visual no título e no nome dos músicos.



Figura 53: Capa do álbum *New directions* (PIETROFORTE, 2007, p. 20).

Imagem obtida de: http://images.amazon.com/images/P/B000026FJ5.01_SCLZZZZZZZ.jpg

Acesso em: 30 jan. 2014

Veja-se que a categoria topológica articula a relação intercalado/intercalante por meio das disposições “horizontal vs. vertical”. A categoria eidética articula outra relação, por meio da disposição de traçados do tipo “homogêneo vs. heterogêneo” (a forma do portão e a forma dos músicos).

Por sua vez, a categoria cromática contrapõe categorias do tipo graduáveis (luz e sombra, ao fundo) e não graduáveis (cores das roupas e pele), que se constituem por meio da relação “monocromático vs. colorido”.

Assim, Pietroforte (2007, p. 28) apresenta a esquematização das relações, considerando que produzem sentido – ao projetar relações de oposição – por meio da articulação dessas categorias da expressão com as do conteúdo, que dele dependem para produzir a unidade de sentido gerada pela imagem:

Plano de expressão	Categoria eidética	homogêneo vs. heterogêneo
	Categoria cromática	monocromático vs. colorido
	Categoria topológica	horizontal vs. vertical
Plano de conteúdo	Figuras do discurso	Portão vs. músicos

Esquema 12: Homologação das categorias da expressão com as do plano de conteúdo.

No quadro das relações apresentadas, há um primeiro contraste entre os homens em pé e o portão fechado. De acordo com as categorias eidéticas, a regularidade das linhas homogêneas do portão faz oposição à heterogeneidade presente nos contornos variados e definidos dos músicos de pé.

O cromatismo está presente no portão monocromático⁵⁹ em oposição ao colorido das vestimentas. Enfim, as categorias topológicas configuram a direção no espaço horizontal do portão vs. a verticalidade dos corpos dos músicos. De um lado, as categorias “homogêneo, monocromático e horizontal” ligam-se à figuratividade do portão (é um objeto), enquanto as categorias “heterogêneo, colorido e vertical” relacionam-se, pois, à figurativa composta pelo coletivo “músicos” (são pessoas).

4.4 Categorias plásticas no cinema de Hollywood

A análise do pôster de divulgação do filme *Eu, robot* (2004) revela articulações de expressão ligadas ao seu conteúdo narrativo (MERENCIANO, 2011). Segundo a narrativa dessa produção, no futuro, o detetive Spooner (Will Smith) é encarregado de procurar um robô assassino que infringiu o código de não matar humanos.

⁵⁹ O esforço do analista deve estar relacionado às recorrências e predominâncias em torno de formas de expressão articuladas e dependentes das formas do conteúdo. O monocromatismo do portão não é absoluto, e sim produzido pela ocorrência do branco no todo do portão, uma vez que também existem traços pretos (finos e horizontais) no seu. Esse fato não impede de considerar o portão, no todo, como branco (um observador, no mundo natural, o consideraria um portão branco), enquanto, no âmbito das formas das categorias de expressão relacionadas aos músicos, interpreta-se uma predominância de cromatismos diversos, resultando, portanto, na recorrência da heterogeneidade cromática mencionada desenho – mesmo assim, essa predominância de branco não significaria, considerando a sua substância apenas, como algo vinculado ao conteúdo paz, por exemplo.

Apesar de ser um agente da polícia e combater pessoas e máquinas, Spooner afirma o seu modo de ser ao não gostar de robôs e não lidar bem com o mundo tecnológico que o rodeia. Por isso, opta por móveis antigos em casa e se veste de forma “retrô” (usa um tênis dos anos 80) – figuras essas do discurso. Suas roupas e sua compleição física possuem cromatismo heterogêneo e não graduável. O seu jeito instintivo e seu andar cambaleante relacionam-se a categorias eidéticas de obliquidade. Ele contrasta, portanto, com o modo de ser dos robôs: o andar é reto (retilineidade), o modo de agir é lógico, calculado e a aparência dessas máquinas gira em torno dos tons de branco e cinza (cromatismo homogêneo).

As categorias (eidética e cromática) são também observadas em um dos pôsteres de *Eu, robô* (2004) por meio de duas formas de expressão (a figura do homem e a do robô), nas extremidades da foto (excetuando a parte central, com uma faixa alaranjada de propaganda):

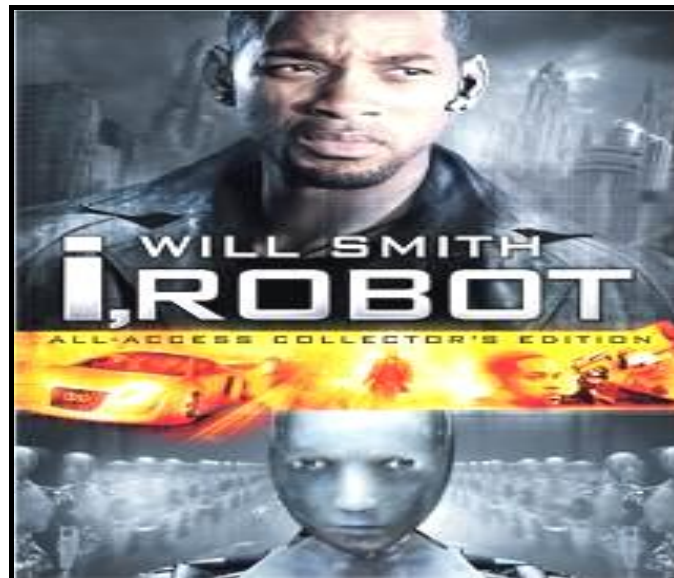


Figura 54: Um dos pôsteres do filme *Eu, robô* (2004).

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/eu-robo>

Na extremidade superior, Spooner está inclinado para a direita e olha enviesado; os prédios, ao fundo, também têm traços oblíquos; seu rosto e roupa compõe-se de tons heterocromáticos, assim como as diferenças de luz, sombra e saturação projetadas no seu rosto, portanto um jogo entre categorias cromáticas graduáveis e não graduáveis.

Essa extremidade da foto é regida pelo categoria eidética “obliquidade”, assim como o fato de ser “torto” (ligado ao conteúdo de sua imperfeição humana) faz parte da sua vida. Na extremidade inferior, está a imagem de um robô centrado, que olha para frente (como que fitando o espectador); ao fundo, duas fileiras de robôs idênticos formam um corredor preciso,

exato; o jogo de cores é regular, monotonal, vinculados, portanto, à categoria acromática do preto e branco. Essas categorias da expressão remetem, no universo do filme, a conteúdos de exatidão e clareza tecnológicos.

Dessa forma, o agente Spooner remete à humanidade sem tecnologia, dependente dos instintos (homem que age sobre as coisas). Já, o robô, como máquina, remete à mediação feita pela tecnologia. O robô é uma entidade lógica, reta, futurista. Spooner é impulsivo, “torto”, saudosista. O semissimbolismo pode ser observado por meio da relação das categorias relativas a Spooner com as do robô, de acordo com o modelo relacional de Pietroforte (2007):

Plano de conteúdo (figuras do discurso)	Tecnologia vs. humanidade	Perfeição vs. imperfeição
Plano de expressão (categorias da expressão)	Categorias eidéticas Retilíneo vs. oblíquo	Categorias cromáticas Monocromatismo vs. heterocromatismo

Esquema 13: Categorias de expressão e de conteúdo em *Eu, robô*.

As categorias da expressão relativas a Spooner (eidética e cromática) ligam-se, no plano de conteúdo, à luta do homem contra a máquina. Por isso, existe uma relação semissimbólica das categorias do conteúdo (tecnologia, perfeição vs. humanidade, imperfeição) com as da expressão (retilíneo, monocromático vs. oblíquo, heterocromático) (MERENCIANO, 2011).

Se no exame das figuras “portão” vs. “músicos” e “homem” vs “máquina” foi possível observar a recorrência de categorias cromáticas e eidéticas como elementos mais evidentes para os sentidos construídos nesses objetos visuais de sentido, no filme *Avatar* pode ser observada como a organização das categorias cromáticas e também as topológicas são importantes para a construção do percurso narrativo do sujeito do fazer, Sully.

A recorrência de categorias cromáticas e topológicas nas imagens, em momentos importantes da narrativa de *Avatar*, está relacionada à sua capacidade de executar ações de fuzileiro (o seu fazer) ou do impedimento dessa função. Em suma, marcam os momentos de estados e transformações narrativas à sua competência e à sua performance nessa história.

Na figura 55, nota-se que a sua limitação física é anulada pelo espaço sem gravidade, das câmaras de hibernação.

Nesses contextos de afirmação de sua habilidade (ou de igualdade do seu fazer frente aos “seres normais”), as categorias da expressão, recorrentemente, vinculam-se ora aos tons de azul (categoria cromática – fig. 55), ora ao posicionamento da objetiva da câmera na altura dos seus ombros (categoria topológica – em enquadramento *overshoulder* – fig. 56), que diz respeito, aproximadamente, ao seu ponto de vista, na medida em que esse efeito de sentido mais subjetivo é projetado também a quem assiste.



Figura 55: Cromatismo em *Avatar*.



Figura 56: Cromatismo e topologia em *Avatar*.

Esse efeito de sentido é ressignificado quando aparece o componente verbal no filme (fig. 57), tradução do idioma local Na’vi, na conversa da doutora com outro especialista, conforme legenda: “mas há muito para aprender”. Nesse momento, Sully faz um menear de cabeça, atestando sua incapacidade provisória em advogar a favor da ciência. Nesse caso, a categoria topológica não está na altura de seu ombro, mas acima dele, em enquadramento plongé (de cima para baixo) e conforme distribuição topológica do tipo cercado/cercante. Outros momentos parecidos atestam conteúdos narrativos de incapacidade, como neste, abaixo:



Figura 57: Categoria topológica e componente verbal em *Avatar*.

A hostilidade da sua futura adjuvante, doutora Grace (frente ao desconhecimento científico de Sully, por ter apenas o DNA do irmão, mas não o título P.H.D), também está relacionada à projeção da categoria topológica da imagem em plano superior ao de Sully (veja-se o ponto de vista da câmera, por sobre o ombro direito da doutora Grace – fig. 58), que não recebe o aperto de mão .



Figura 58: Categoria topológica e correlação com o conteúdo “incapacidade de Sully”.

O cromatismo também pode ser dependente e estar articulado aos diferentes momentos da narrativa, gerindo categorias não graduáveis e cromáticas em uma mesma dimensão de sentidos. Nas ocasiões em que é focado o modo de vida dos nativos, na floresta, as categorias cromáticas não graduáveis são do tipo heterogêneas, em padrões intensificados de verde, azul e roxo (em situação de quase sincretismo cromático) ao mesmo tempo em que se projeta um forte jogo de luminosidade e contrastes, categorias graduáveis resultantes, portanto, da oposição entre luz e sombra (fig. 59). A categoria topologia também orienta essa relação opondo frente (imagem focada) e fundo (imagem desfocada), por exemplo.



Figura 59: Categoria cromática e topológica em *Avatar*.

Essa junção dos cromatismos verde com tons de azul ao roxo, quando Sully realiza o percurso narrativo em meio ao povo Na'vi (espaço semantizado pelo sema “natureza”), produz sentido diferente daquele narrativizado pelo seu percurso quando na empresa RDA (espaço semantizado pela “cultura”), a respeito do qual verde e tons de azul funcionam como categorias com pouca gradação. Assim, parece haver uma espécie de cromatismo menos intenso e mais homogeneizante nos ambiente fechados (palleta de cores frias) e outra espécie de cromatismo, heterogeneizante, nos ambientes externos (na floresta, fig. 59, ou na parte externa da base, figs. 60 e 61)⁶⁰, uma palleta de cores mais intensas, portanto.



⁶⁰ Com respeito às categorias fundamentais mencionadas em *Avatar* (capítulo 3.7.1), a figura 60 apresenta o sema “natureza” “atacando” a “cultura”, em que o heterocromatismo figurativizado pelas flechas dos nativos somente “fere” as rodas dos tratores, incapazes de vencer a ameaça que a cultura exploradora representa ao planeta local.



Figuras 60 e 61: Cromatismo heterogêneo em ambientes externos e *Avatar*.

A recorrência das categorias de expressão podem ser homologadas ao “poder-fazer” e “não poder-fazer” de Sully. O cromatismo homogeneizante (cromatismo ora azul ora verde dos ambientes internos do laboratório e do quartel – figs. 55 a 58) relaciona-se aos momentos de sua incapacidade científica ou àqueles em que Sully ainda não é plenamente capaz de realizar a performance de salvar o povo Na’vi. Somente quando está em ambiente externo (com a mente projetada no seu avatar, na floresta, no campo de batalha), é que o cromatismo heterogeneizante (mistura dos tons intensos de verde, azul e roxo – figs. 59 e 62) evoca os conteúdos plenos de “poder-fazer” e “saber-fazer”.

A topologia presente nos ângulos de câmera (projetados ora de cima ora de baixo – nas figuras de 57 e 58) também é uma categoria que direciona a construção da personagem para o seu querer-ser fuzileiro ou capacitado intelectualmente (dever-ser tão competente quanto o seu irmão fora). Assim, o ponto de vista ao alto (câmera em plongé) equivale aos conteúdos de não-dever e não querer-ser competente, enquanto a câmera de baixo (em contraplongé, equivalendo ao seu ponto de vista) homologa-se a conteúdos de capacidade: seu saber e poder-ser.

As narrativas hollywoodianas também tendem a destinar um percurso narrativo específico para o sujeito do fazer, por meio da constituição figurativa do papel temático ligado ao ser predestinado (o herói, o salvador, o Anjo da guarda, o atleta exemplar, etc.). Certas imagens desses sujeitos tendem, assim, a remeter a construções figurativas ora mitológicas, ora referentes à simbologia cristã, ora a categorias de sujeitos sociais representados por um tipo de semantização eufórica (o bom soldado, o presidente engajado, o esportista campeão, o bom advogado, o frentista de posto ou desempregado que vencem na vida, etc.). Em *Avatar*, o papel temático de Sully é figurativizado pela imagem conotada de um salvador:



Figura 62: O saber e poder de Sully e intertexto o salvador.

Nessa direção, demarca-se a importância do fator intertextual, processo responsável por estabelecer com discursos autorizados ou reconhecidos na esfera da cultura. Trabalham com o fazer persuasivo do espectador, na medida em que este possui um saber-crer relacionado ao objeto semiótico com o qual tem contato. Trabalhar, assim, com as representações inscritas no imaginário do público também é um dos meios de uma produção fílmica convencer seu enunciatário-espectador. De braços abertos, em um momento crucial de sua destinação, Sully é mostrado – ou descrito de forma plástica – criando efeito da imagem de Cristo (fig. 62), pois os seres puros do lugar atestam seu dom de salvação. Ao ser agraciado pelos seres puros daquele planeta, passa a saber lidar com as forças naturais que governam o planeta Pandora e, a partir disso, poder ser aceito pela tribo Na'vi.

4.5 Das categorias plásticas às unidades de ritmo

A semiótica de orientação greimasiana (GREIMAS; COURTÉS, 1979) herda do sistema formal linguístico sua inspiração imanentista e alarga o campo analítico da frase, pois o percurso gerativo desenvolvido pela teoria abarca o domínio do texto (que não é simplesmente um amontoado de orações, mas um todo de sentido). Ao caminhar além do limite da frase e ao propor uma solução que ultrapassa o limiar da linguística saussuriana – Saussure (2006) já mencionara a importância de uma semiologia geral – a teoria greimasiana segue, pois, em direção ao domínio discursivo que emana das diferentes manifestações de sentido.

Abrangendo o domínio complexo da significação, a semiótica tratou inicialmente da problemática do significado, especificamente, o estudo da forma do conteúdo. Com o auxílio de um percurso de sentido, a descrição é orientada a partir de um nível mais profundo e complexo (de oposições sintático-semânticas fundamentais); passa pela narratividade e pelos estados e transformações de actantes funcionais e posicionais (dando-lhes competência e meios de realizar a ação); até o nível discursivo, mais superficial, mais concreto (de temas e figuras, espaços, tempos e pessoas) e mais próximo, assim, à manifestação textual.

Passando à dimensão do significante, o entendimento da organização do plano da expressão faz parte do desenvolvimento da semiótica plástica (ou semiótica visual), que possui em Floch (1985; 1990) um estudo dos formantes plásticos, influenciado pela formalização da semiótica greimasiana. Segundo os conceitos de Floch, categorias plásticas (cromáticas, eidéticas, topológicas) podem ser homologadas a categorias do conteúdo, sendo com ele articuladas e dele dependentes para significar.

Na medida em que a semiótica plástica de Floch proporciona recursos analíticos para a imagem “congelada” (propaganda, pintura, fotografia), em uma direção complementar, é possível realizar um exame do ritmo plástico (a maneira como a imagem flui e seus efeitos criados) por meio do estudo semiótico do ritmo. A partir da relação entre significante e significado, o professor Louis Hébert (2011) menciona ser necessárias três operações para produzir ritmo e que orientam os tipos de consecução relativos às diferentes semióticas:

- a segmentação em unidades significantes;
- a disposição dessas unidades;
- e a sua forma de seriação.

Hébert (2011) vale-se de critérios de segmentação, com vistas a dispor os elementos (unidades significantes) e propor meios de como seriá-los. Observa a lógica inerente aos processos de seriação de unidades de sentido. Assim, uma unidade mínima de ritmo é obtida, por exemplo, a partir de configurações particulares que constituem ao menos duas unidades, de valor idêntico (A, A) ou diferente (A, B), em ao menos duas posições em sucessão no tempo. Esses critérios podem ser utilizados na segmentação das partes do filme. O cinema concebe o encadeamento de suas unidades significantes conforme o ponto de vista adotado pela lente da câmera (nos planos).

Cada uma dessas unidades que regem o ponto de vista receberá uma denominação técnica (plano geral, plano médio, close, contraplongé, entre outros). Assim, o uso de dois planos gerais em sequência é explicado pela relação de ritmo (A, A) e o uso de um plano geral seguido por outro plano distinto (close, por exemplo) gera o padrão (A, B). Assim, à medida que o filme é executado, vão sendo gerados os padrões de ritmo na cadeia sintagmática dos significantes “planos”, oriundos das formas pelas quais são organizados os enquadramentos, movimentos e ângulos da câmera.

Com respeito à disposição das unidades e à forma de sua seriação, a lógica das associações de ritmo, observada no âmbito desses critérios de segmentação, poderá ser associada aos eixos de constituição do signo linguístico. O paradigma é o eixo associativo, concebido segundo possibilidades de atualização dos elementos, em condição virtual, ou seja, que rege as possibilidades de um ou outro plano aparecer em cada posição ou também em posições sucessivas. O sintagma é o eixo das combinações, de elementos lineares (efetivadores das escolhas paradigmáticas), em presença, que atualizam as posições no eixo de consecução próprio dos significantes plásticos no filme.

Antes da apresentação dos tipos de planos, é necessário observar um tipo de lógica contida nas associações por meio das quais cada semiótica pode ser descrita. Isso envolve tipos de apreensão dos objetos semióticos, que, segundo Hébert (2011), devem articular tempo-espço e consecução às formas restrita ou livre de sua apreensão. A forma elucidativa pensada pelo autor em questão permitirá ver como o cinema, de forma mais ou menos complexa, articula sua linguagem visual (ora mais estaticamente, como um fotograma, ora iconizando o fluxo temporal, por meio do movimento), assim como dois tipos de consecução (livre e restrita) na manifestação de seu processo sincrético de semiose.

4.6 O ritmo nas semióticas: consecução e apreensão dos significantes

Com respeito aos termos “livre” e “restrito”, que serão apresentados em seguida, foi adotada uma tradução livre para eles, a partir da versão francesa do artigo de Hébert (2011), *Petite sémiotique du rythme*. O primeiro termo vem de *libre* e o segundo, de *forcé*. Há também uma versão inglesa do artigo, cujos termos, consecutivamente, são *unconstrained* e *constrained*. Adotou-se o termo “restrito” em vez de “forçado” ou “constrito”, de maneira a representar uma oposição mais adequada para o termo “livre”, aproximado do francês, idioma original do artigo.

Hérbert (2011) indica pistas sobre como entender as semióticas por meio das diferentes concepções rítmicas ligadas ao tempo e ao espaço da percepção de seus significantes, bem como suas possibilidades ou não de concomitância. Isso quer dizer que, conforme as possibilidades adotadas na percepção de um certo objeto semiótico (as unidades significantes em sucessão no tempo-espaço, durante sua manifestação), as semióticas podem diferir-se por meio do ritmo.

O autor parte da teoria do signo linguístico, para exemplificar e dizer que os significantes dependem de duas formas de distribuição quanto à forma da sua expressão: os significantes fonêmicos e os significantes grafêmicos. Diz que as duas distribuições nem sempre coincidem. Um fonema, por exemplo, pode estar associado a mais de um grafema (ou seja, a mais de uma unidade significativa), como o “ch” do português. Ao dar importância às características da serialidade inerente a unidades significantes, faz distinção entre a realização das semióticas, articulando os tipos de consecução à restrição ou liberdade do tempo-espaço envolvidos na apreensão do significante.

4.6.1 Consecução restrita + tempo-espaço livre.

A leitura de um texto em prosa, por exemplo, depende da linearidade do significante (ordem fixa). Portanto, a organização do seu tempo-espaço é restrita, mas a consecução é livre, pois a apreensão dos significantes está condicionada ao modo pelo qual se lê: “[...] *un texte se lit en principe d’un mot au suivant, mais on peut prendre une pause entre deux mots, on peut revenir en arrière, devancer, etc.*” (HÉBERT, 2011, s/ p.).

A leitura de um poema, por sua vez, também demanda um tipo de consecução restrita (obedece à linearidade do significante), mesmo que o seu tempo-espaço por vezes tenda a ser predominantemente restrito, em função das equivalências da expressão (ritmo, rimas, etc.) serem específicas de um poema a outro e, assim, demandarem um tipo de consecução menos livre. Essa consecução +/- livre também pode ser observada nas formas fixas, como é o caso dos sonetos e das marcações silábicas, sobretudo nos versos binários e ternários, ascendentes e descendentes (PIGNATARI, 2005, p. 22-24) ou nas formas clássicas, a exemplo dos versos alexandrinos, decassílabos, entre outros poemas metrificados, pois a leitura é marcada por ritmos, da mesma forma que a música o é.

4.6.2 Consecução restrita + tempo-espaço restrito.

As semióticas que dependem de uma fonte de projeção ou de execução, do tipo audiovisual (o cinema, clipe, documentário, telejornalismo) ou sonoro (música) possuem um tipo de consecução determinado pelo suporte em que são textualizadas: “*la projection d’un film en salle n’est pas en principe interrompue, ralentie, accélérée, inversée, etc.*” (HÉBERT, 2011, s/ p.).

Mesmo que o audiovisual ou sonoro sejam executados em outros dispositivos (DVD, tevê aberta, rádio), quando não se considera a intervenção humana (com pausas, avanços, retrocessos e *stops*), a consecução e o tempo-espaço dessas semióticas são sempre restritos. Com respeito à natureza cinética dos filmes (que iconizam o fluxo temporal), as suas imagens capturadas, compreendidas estaticamente como fotogramas, pinturas ou desenhos, comportam outras características. Veremos isso abaixo.

4.6.3 Consecução livre + tempo-espaço livre.

Uma pintura, um desenho, uma escultura, uma fotografia ou uma charge de jornal, por se constituírem como semióticas visuais, demandam um tipo de consecução livre, assim como tempo-espaço livre, uma vez que se pode ir de um detalhe a outro perspectivamente, sem a necessidade de uma ordem restrita, portanto.

Diferentemente de unidades grafemáticas, que dependem de uma sintagmatização fixa para que se atualizem, uma imagem tende a condensar de forma sintagmática e paradigmática seus elementos no espaço representado. Dessa forma, cria-se o efeito de captação simultânea, conforme os elementos predominantemente denotados (na fotografia, por exemplo) e predominantemente conotados (no caso de uma charge). Klinkenberg (1996, p. 145-146) afirma que na linguagem verbal a ordem sequencial linear é capital, enquanto nas linguagens visuais, os sintagmas são espaciais, tabulares e suas unidades são apreendidas ao mesmo tempo.

Um texto escrito também pode ser manifestado visualmente. A proposta concretista, por exemplo, dá aos significantes verbais características de consecução e tempo-espaço livres, como já foi observado por meio da afirmação de Teixeira (2009, p. 57), a respeito da qual não há poemas concretos ou visuais puramente sincréticos (um poema escrito em forma de figura é ainda linguagem verbal, mas manifestada visualmente).

No caso da arte sequencial típica do HQ, é possível tanto seguir uma consecução restrita, quanto percorrer os quadinhos livremente (consecução e tempo-espaço +/- livres na HQ), pois as imagens seriadas não possuem uma articulação complexa como a de um texto, cuja linearidade restrita de leitura, obrigatoriamente, resultará no sentido organizado conforme o todo das unidades.

4.6.4 Consecução livre + tempo-espaço restrito.

Uma peça de teatro possui a consecução baseada na performance do elenco. Ela é livre, pois a cada performance atualizada, a consecução pode diferir, uma vez que diferem também as condições de realização da peça, ou seja, alternam-se as condições relativas aos diferentes contextos da encenação. Por outro lado, as transformações no enredo da peça dependem de tempo-espaço restrito, pois os momentos marcantes dos atos e suas transformações narrativas principais (ligadas ao programa de base) dependem da sincronia dos personagens com a equipe de produção, no auxílio da peça. A dança também poderá seguir uma sintagmática livre (como em uma discoteca, em que cada qual faz seu passo e atualiza, ao seu modo, essas “unidades”, como espécies de “dancemas”), mas o tempo-espaço é marcado ritmicamente, restrito às batidas, enquanto marcações de ritmo da música.

Essas formas sintagmáticas (livres ou restritas) de conceber as unidades significantes das diferentes semióticas, segundo Hébert (2011), podem explicar, talvez, uma das inúmeras dificuldades em se analisar o sincretismo presente nas unidades do cinema, pois há dois tipos de ritmo de leitura implicados na manifestação fílmica:

- um aliado ao fotograma, cuja estaticidade de alguns enquadramentos mais lentos (ou “pinçados”, por motivo de análise) permite lê-los como imagens quase decompostas (cujo efeito de estaticidade permita ver as nuances do fotograma no enquadramento), a tempo de identificar até mesmo seus formantes (consecução livre);

- e outro, aliado à mobilidade (à ilusão de movimento, segundo consecução restrita), que vai desde a combinação de gestos e pequenas ações dos personagens e transformações de instâncias espaço-temporais, até as performances de perseguição típicas de Hollywood, com respeito às quais nem sequer é possível que o espectador as acompanhe sem a necessidade de recursos de exibição, como *pause*, quadro a quadro, etc., ou até mesmo precisar rever o filme, uma vez que os olhos não capturam (ou melhor, não compreendem a tempo) determinadas mudanças mais velozes de planos).

Em virtude da complexidade do filme e de seu sincretismo característico (ser fotografia – aspecto descontínuo ou iterativo – e ser movimento – aspecto contínuo ou durativo), será preciso articular e demonstrar, no próximo capítulo, dois tipos de consecução presentes no encadeamento dos planos do filme. Ao ser determinado por meio de consecuições de unidades significantes, em uma certa organização de tempo-espço que permita a apreensão desses significantes, de forma livre ou restrita, ao cinema serão aplicados esses dois termos (livre e restrito) no esquema geral do ritmo, no capítulo 6.

Dessa maneira, os termos “livre” e “restrito” podem ser articulados ao modo pelo qual o filme será, em certos momentos, conduzidos conforme um aspecto mais contínuo (quando houver predominância de planos-sequência ou planos ligados, de subordinação por hipotaxe) ou por meio de aspecto descontínuo (quando houver predominância de mudanças constantes de plano, orientados, assim, pela cisão gerada pelos cortes, coordenados de forma independente, por meio de parataxe).

Na medida em que as unidades “plano” podem ser articuladas conforme aspectualização mais contínua ou mais descontínua e ligadas às definições apresentadas em torno dos termos “livre” e “restrito”, em seguida e por conta disso, será importante esclarecer três questões:

- descrever os tipos de unidades significantes no cinema, ou seja, apresentar os tipos de planos suficientes para o exame dos filmes, conforme o ponto de vista didático adotado por Rodrigues (2002) ao explicar as principais técnicas de tomadas de câmera;

- a partir disso, mostrar as possibilidades de combinação dos planos em continuidade (planos ligados e em sequência) ou em descontinuidade (planos em corte), e que podem ser articulados aos termos “livre” ou “restrito”, no plano de expressão;

- e explicar as suas possíveis combinações na cadeia sintagmática, por meio de sintagmas narrativos (descritivos, cronológicos e acronológicos), apresentados por Metz, que orientam a narratividade dos filmes e organizam logicamente o plano de conteúdo.

Assim, os padrões de ritmo na expressão dependerão, pois, da compreensão dos nomes dos planos (enquadramentos, movimentos e ângulos de câmera – RODRIGUES, 2002), das possibilidades dos efeitos de continuidade e de descontinuidade (HÉBERT, 2011) e da organização dessas unidades significantes em torno de sintagmas narrativos (METZ, 1972) e do conteúdo narrativo que manifestam no percurso gerativo de sentido (GREIMAS e COURTÉS, 1979, 1986), textualizando, assim, a unidade de sentido global própria do filme.

5. UNIDADES MÍNIMAS ENQUANTO SIGNIFICANTES: OS PLANOS

Antes de fornecer uma articulação mais complexa de termos, por meio de um esquema geral dos ritmos possíveis, no capítulo 6, é necessário apresentar como as noções linguísticas de **paradigma** e **sintagma**, construtoras de relações de independência (**parataxe**) ou subordinação (**hipotaxe**) entre planos, ajudam a compreender qualitativamente as possibilidades de organização dos planos: **homoplanos** ou **heteroplanos**. Por sua vez, as noções em torno da aspectualização da **continuidade** e da **descontinuidade** (GREIMAS, 1973, p. 28) – que podem variar entre **livre** e **restrita** (HÉBERT, 2011) – oferecem recursos para medir as relações quantitativas de um encadeamento de planos (sua **homogeneidade** ou **heterogeneidade**).

Inicialmente, apresentam-se os tipos de plano (RODRIGUES, 2002) e seus efeitos em torno das noções de descontinuidade e continuidade. Em seguida, articula-se essa aspectualização aos ritmos possíveis, com vistas a observar o processo em torno da organização de planos conforme sua quantidade (homoplanos ou heteroplanos), que produzem efeitos qualitativos determinados (homogêneos ou heterogêneos). Essas relações serão projetadas em um esquema geral, no capítulo 6, que englobará, desse modo, um ritmo vinculado a relações sintagmáticas (ritmo paratático) e um ritmo vinculado a relações de efeito paradigmático (ritmo hipotático).

5.1 Plano em cortes I: descontinuidade entre significantes

Inicia-se por uma descrição dos planos mais utilizados nos filmes, com o fito de complementar a teorização de Metz. Assim, com base em Rodrigues (2002, p. 26-36), será feita uma explicação técnica e ilustrada dessas unidades significantes representadas pelas tomadas de câmera. Dessa forma, à medida que forem descritos os planos, também poderão ser relacionados aos efeitos gerados pela predominância de continuidade ou descontinuidade (existência ou ausência de cortes entre planos), a fim de produzir ritmos que vão do mínimo e brando ao mediano e acelerado.

Há predominância de cortes entre os planos cuja sucessão ocorra por meio da predominância de planos distintos. Como seu padrão é ser **descontínuo livre** (enquadramentos, movimentos e ângulos), são denominados **heteroplanos-heterogêneos**. Seu ritmo tende a ser **acelerado**, uma vez que há tendência em variar os planos.

5.1.1 Enquadramentos

Os tipos de enquadramento compõem as maneiras diversas pelas quais a imagem é enquadrada, por meio de um ponto de vista em que a câmera está fixa. É o modo mais tradicional de se apresentar a imagem e suas características actâncias, espaciais e temporais de forma figurativa. Isso cria a impressão de realidade, enfatizada por Metz (1972), bem como uma espécie de iconização do fluxo temporal, na medida em que os enquadramentos são discursivizados na cadeia fílmica (CARMONA, 2010).

Os tipos de enquadramento (assim como todos os tipos de planos restantes, os tipos de movimentos e de ângulos), da esquerda para a direita, segundo Rodrigues (2002, p. 26-36), são:

1 – GPG (grande plano geral): dimensão geral de um espaço externo, englobante de toda a cena em questão.

2 – PG (plano geral): dimensão geral de um espaço definido, que pode ser interno ou externo.

3 – PI (plano interior): personagem em pé, de corpo inteiro.

4 – PA (plano americano): personagem captado do joelho para cima

5 – PM (plano médio): personagem captado da cintura para cima

6 – PP (primeiro plano): personagem captado do peito para cima

7 – CL (close up): personagem captado do pescoço para cima

8 – SCL (super close up): Enquadramento fechado somente do rosto ou aproximando um detalhe do rosto.

9 – PD (plano detalhe): aproximação de um objeto ou parte do corpo (pé, dedo, mãos, etc.).

10 – PCA (plano de conjunto aberto): enquadramento de personagens, mais de dois (cenas de jantar, equipes em diálogo, etc.).

11 – PCF (plano de conjunto fechado): enquadramento de dois personagens (casal conversando, etc.).

12 – OS (*overshoulder*): ponto de vista próximo do ombro e por sobre ele.

13 – CS (câmera subjetiva): a câmera simula o olhar de certo personagem, em primeira pessoa (projeta o olhar do espectador).

14 – PF (plano frontal): a câmera simula o ponto de vista de alguém em terceira pessoa, que projeta seu olhar para o espectador, comum no telejornalismo.



Figura 63: Conjunto de imagens dos tipos de enquadramento.

5.1.2 Movimentos

Não são mostrados, com relação ao movimento, os pontos de vista da câmera, mas a forma como são feitos os planos, por isso, quando necessário, serão mencionados os aparelhos usados para produzir movimento no espaço (Steadycam [STD], Câmera na mão [CM], etc). No caso de movimentos nomeados, tem-se, por exemplo, o Tilt (TLT), feito pelo equipamento denominado grua, o Travelling (TD), feito por equipamento Dolly.

São recursos técnicos em que o ponto de vista produz um tipo de movimento (horizontal e verticalmente, de baixo para cima e vice-versa, ou lateralmente ao solo, acompanhando o próprio movimento do personagem) com o fito de apreender uma dimensão espacial mais abrangente da imagem.

Os tipos de planos em movimento são:

1 – TD (*Travelling/Dolly*): aparelho que acompanha uma cena em movimento, frontalmente ou lateralmente, que é executado por meio de um equipamento, deslizante sobre trilhos, chamado *Dolly*, que acompanha os passos do personagem ou o movimento retilíneo da cena.

2 – STD (*Steadycam*): acompanha cena em movimento da mesma forma que o travelling, mas com câmera acoplada ao corpo e estabilizada para evitar tremulações – muito embora, em determinados filmes, como os de Daren Aronofsky (*Réquiem para um sonho*, *PI*, *Cisne Negro*, entre outros), a tremulação represente os estado de alma do sujeito ficcional).

3 – CM (*Câmera na mão*): muito usada para provocar o efeito citado anteriormente, sobretudo nas propostas de cinema de vanguarda, como os filmes do Dogma 95 (*Os idiotas*, *Festa de Família*, entre outros filmes idealizados por Thomas Vinterberg e Lars Von Trier), cuja proposta é a filmagem sem equipamentos de sustentação de câmera, ou seja, com a câmera sempre apoiada nas mãos.

4 – TLT (*Tilt*): recurso semelhante à panorâmica, mas com movimento vertical, como no seriados televisivos de faculdades, cujo campus tende a ser focado por meio de um movimento que vem de cima.

5 – PAN (*Panorâmica – movimento horizontal de um plano aberto, imagem de São Paulo S/A, 1965*).

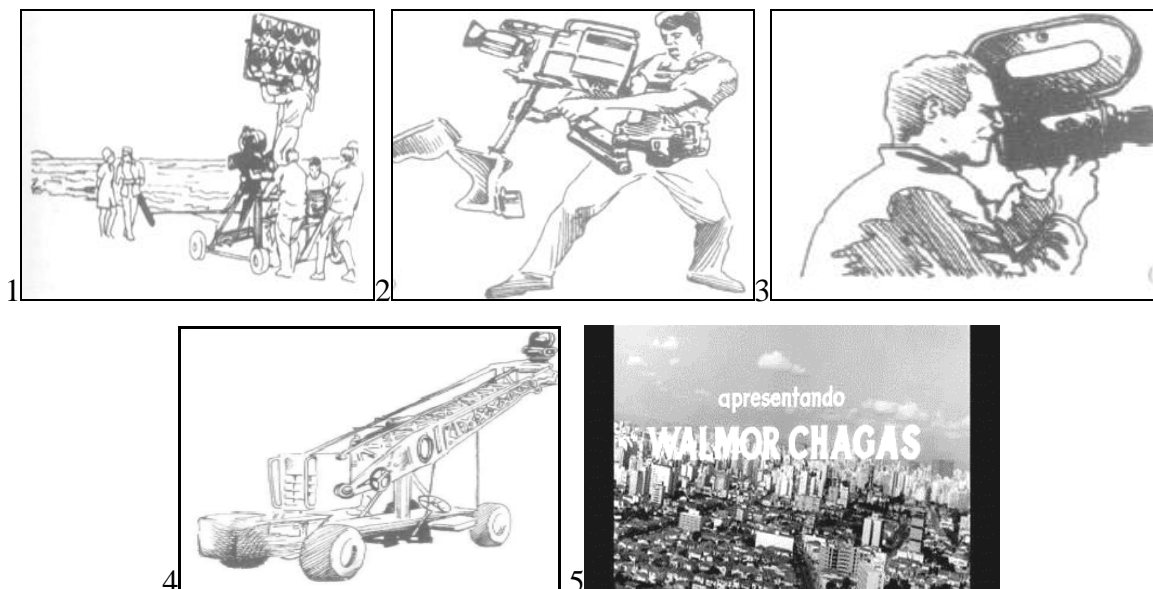


Figura 64: Conjunto de imagens dos tipos de movimento.

5.1.3 Ângulos

Com vistas a produzir um efeito mais subjetivo, a angulação da câmera é um recurso muito comum. A depender do ponto de vista (se mostrado obliquamente de cima para baixo ou de baixo para cima), acrescentam-se sentido de inferioridade, esmagamento, pressão psicológica, etc., ou de superioridade, confiança, opressão, de acordo com a carga dramática na cena em questão e da distância que a câmera posiciona-se em relação ao personagem.

Assim, os tipos de ângulo são:

1 – CP (Câmera plongé): ponto de vista oblíquo, de cima para baixo, simulando poder, pressão psicológica, superioridade, etc.

2 – CCP (Câmera contra-plongé): ponto de vista oblíquo, de baixo para cima, simulando opressão, sofrimento psicológico, inferioridade, etc.

3 – PZ (Plano zenital – ponto de vista de cima, 90 graus, perpendicular ao solo, em que se produz efeito semelhante ao CCP, mas com deformação dos objetos e sujeitos apresentados, em virtude da perspectiva, como a imagem 3, de *São Paulo S/A*.



Figura 65: Conjunto de imagens dos tipos de ângulos.

Em suma, como são tipos de planos independentes, sem elementos de ligação demarcados de um plano para outro, constituem-se de forma paratática, em que cada unidade possui uma independência sintagmática, não dependente de uma relação direta com o plano anterior ou o consecutivo, por exemplo. Caso ocorra uma dependência de um plano para outro, produz-se, por outro lado, um tipo de ritmo hipotático, baseado na quebra da descontinuidade, como será explicado a seguir.

5.2 Planos em cortes II: quebra na descontinuidade entre significantes

Nesse caso, entre os planos há predominância de cortes, mas a sucessão é produzida por meio de efeitos indicadores de **quebra na descontinuidade**, ou seja, conservam-se elementos de continuidade entre os cortes. Como sua **descontinuidade** é **restrita**, são denominados **heteroplanos-homogêneos**, pois, mesmo que essas unidades componham-se de planos diversificados (heteroplanos), predominam-se elementos de continuidade (ligação) de um plano a outro, por isso, homogêneos.

Tendo em vista que a articulação entre dois ou mais planos é necessária para criar o efeito de descontinuidade, seu ritmo não é acelerado, mas **mediano**, uma vez que há um efeito de ligação entre planos, que resulta na maior fluidez dessas unidades visuais.

5.2.2 *Raccord* (RC)

Pode abranger os tipos de planos chamados “picado” (termo usado em Portugal), campo-contracampo, cut in, cut away. Peñuela Cañizal (2004, p. 49) fornece uma definição mais fluida desse plano: “*Raccord* é um termo francês [...] utilizado na terminologia cinematográfica para designar o ajuste harmônico entre planos diferentes”. Tanto podem exibir personagens de frente e depois de costas (180 graus), como mostrar de frente, por exemplo, e depois lateralmente (90 graus). Pode também focar o rosto, por exemplo, depois as pernas e voltar para o rosto. Por esse motivo, a descontinuidade é relativizada pela fluidez entre planos.



Figura 66: Conjunto de planos ligados: *raccord* (*Closer*, 2004).

Em muitos casos, esses tipos de planos acabam fazendo composição com outros. Além de produzir quebra na descontinuidade por meio do *raccord* (picado), o trecho retirado de *Closer* produz um enquadramento em *overshoulder*.

Esse é um exemplo das possibilidades de exploração dos efeitos paradigmáticos das unidades no cinema, pois em uma unidade sintagmática de planos em relação de continuidade pode-se projetar uma possibilidade (um paradigma) de enquadramento (um *plus* em *overshoulder*) sobre o ombro.

5.2.3 Fusão (FU), *Fade in* (FI) e *Fade out* (FO)

Durante a fusão, o final de um plano esmaece à medida que surge o seguinte. Semelhante ao comentário em 1.4, figuras 8 e 9 (em *Avatar*), em que o fundo esmaecia para o surgimento da gotinha, mas o recurso utilizado foi o de foco na lente. Assim, para provocar os efeitos de transição, há vários recursos.



Figura 67: Conjunto de planos ligados: fusão (*Vicky, Cristina, Barcelona*, 2008).

De forma parecida, também ocorre essa harmonia de troca de planos nos casos de *fade in* e *fade out*. Aquele se configura como o efeito de surgimento da imagem, de forma gradual, enquanto o *fade out* é o apagamento gradual da imagem, como o sujeito Smeagol, abaixo.

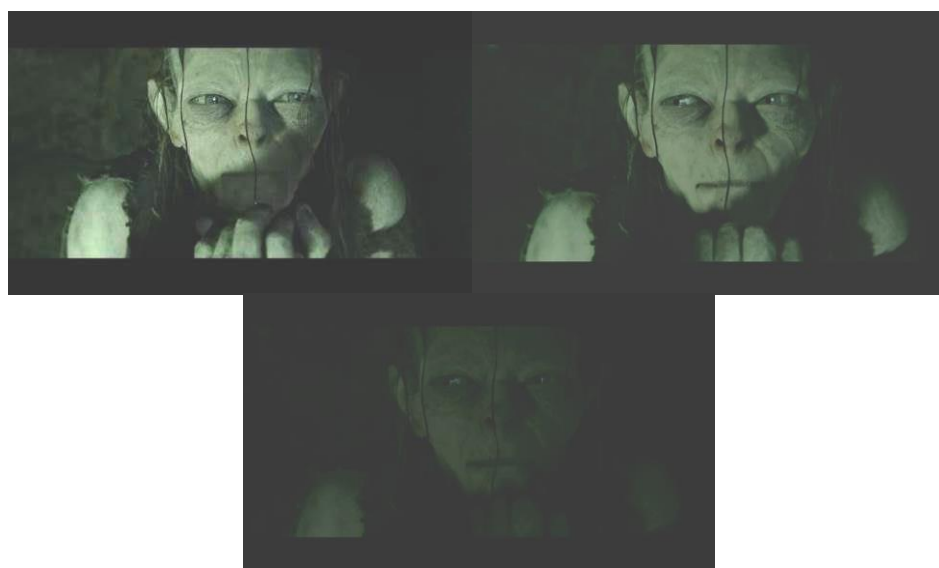


Figura 68: Conjunto de planos ligados: *fade in* e *fade out* (*O senhor dos anéis*, 2003).

5.2.4 *Zoom in e Zoom out*

O recurso de *zoom in* produz aproximação da imagem, enquanto o recurso de *zoom out* produz um efeito contrário, ou seja, de afastamento da imagem inicialmente focada.



Figura 69: Conjunto de planos ligados: *zoom in* e *zoom out* (*O senhor dos anéis*, 2003).

5.2.5 *Stablising* (STA)

Plano corriqueiro no cinema norte-americano, mostra inicialmente uma área externa (espaço mais genérico), para, logo em seguida, situar uma localização específica, como um ambiente interno ou um espaço mais reduzido, subordinado ao primeiro, e focado no mesmo eixo de câmera. Nesse caso, as instâncias temporais e espaciais podem sofrer alterações de um plano para outro, cujas oposições, como no exemplo, são escuro/claro, fora/dentro, chuva/seco, frio/calor, etc.

O exemplo abaixo, de *Piratas do Caribe*, mostra o final do primeiro segmento analisado no capítulo 6, em que se projetam relações de conteúdo frio/úmido vs. quente/seco, ao focar o plano externo de igreja e, em seguida, projetá-lo, no mesmo eixo, para o local interno, na cena de captura de Will Turner.



Figura 70: Conjunto de planos ligados: *Stablising* (*Piratas do caribe*, 2006).

5.2.6 Foco na lente (FL)

O foco (de um objeto ou pessoa) é deslocado no mesmo enquadramento, com o objetivo de aproveitar a variação do que é mostrado no espaço geral, construindo dois ou mais focos diferentes. No caso da imagem do exemplo, há um deslocamento da categoria topológica, no que tange à característica linear, intercalado/intercalante ou a relação frente/fundo, por exemplo.



Figura 71: Conjunto de planos ligados: Foco na lente (Piratas do caribe, 2006).

5.2.7 Arco 180/360 graus (AC)

Câmera gira no próprio eixo ou em movimento de arco, a fim de mostrar elementos do espaço situados além de um enquadramento simples. Também pode criar efeitos subjetivos. No plano abaixo, além do plano em arco, existe uma projeção em contrapongé (de baixo para cima) por meio de um enquadramento em plano geral, cujas combinações podem resultar em um tipo de plano composto.



Figura 72: Conjunto de planos ligados: Arco (São Paulo S/A, 1965).

5.3 Plano-sequência I: ausência de cortes e predomínio da continuidade

Nesse tipo de plano não há cortes, ou seja, uma sequência única é manifestada a fim de compor a cena toda. Seu efeito é o de **continuidade livre**, em função da ausência de cortes. Seu **ritmo é mínimo**, pois não se compõe de unidades significantes diferentes, pontuadas pelo corte. A condição desse tipo de unidade é ser **homoplano-homogêneo**, indicado pela continuidade de um plano, homogeneizado pela ausência de cortes – esta sequência está disposta em forma de seis imagens somente para destacar o efeito de movimento no espaço: do apartamento até a sacada.



Figura 73: Conjunto de imagens em plano-sequência (*São Paulo S/A*, 1965).

5.4 Plano-sequência II: inserção de imagens ou efeito de quebra na continuidade

Apesar de não haver cortes no plano-sequência (PS), pode haver inserções rápidas de imagens no desenrolar do plano-sequência, resultando no PSI. O efeito gerado por essas inserções é **contínuo restrito**, pelo motivo de criar efeitos de justaposição (dois ou mais planos) em um mesmo ponto do sintagma, fato que interrompe a fluidez plena de um plano em continuidade. Seu **ritmo é brando**, pois a inserção de um plano alheio – ou de uma imagem alheia – faz aumentar o ritmo mínimo típico do plano-sequência. Em suma, é um tipo raro de plano, pois depende de um plano-sequência e de alguma inserção de imagem ou de algum efeito da câmera, em que se conjuga ZO, ZI, FL, etc., ao plano-sequência.

Abaixo, mostram-se os planos de *São Paulo S/A* (1965) e de *Clube da luta* (1999), por meio de tipos de PSI diferentes.



Figura 74: Conjunto de plano-sequência + inserção = PSI (*São Paulo S/A*, 1965).

Enquanto *São Paulo S/A* faz uma inserção em forma de pequenos flashes das lembranças de Carlos, *Clube da luta* (1999) conduz um plano-sequência com efeito diferente, quando o sujeito Tyler Durden caminha pela calçada com sua futura amante, Marla Singer. Em plena sequência, o foco desloca-se, sem perder a continuidade, por meio de recurso topológico e eidético, quando o foco passa para o fundo da imagem, no quadro 3.

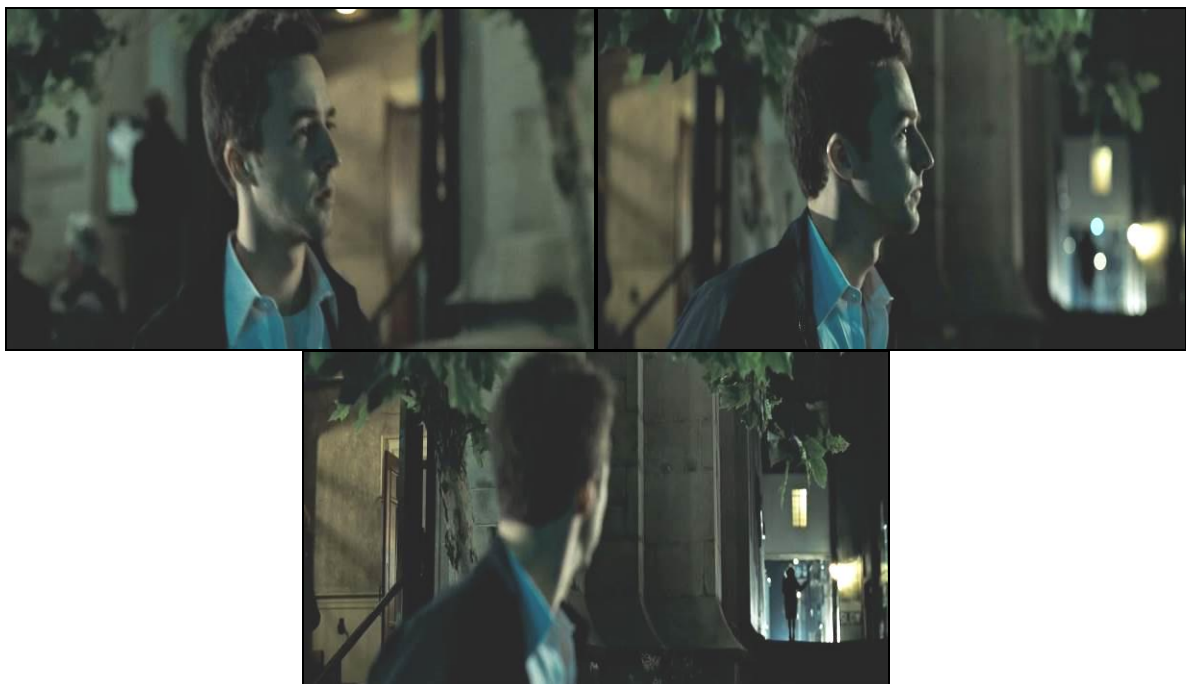


Figura 75: PSI em *Clube da luta* (1999).

A partir dessa primeira relação entre os planos e suas características contínua e descontínua, livre e restrita, e acordo com a maior ou menor diversificação, pode ser elaborado um primeiro quadro esquematizador dos quatro tipos de ritmos obtidos a partir da organização das unidades significantes do cinema.

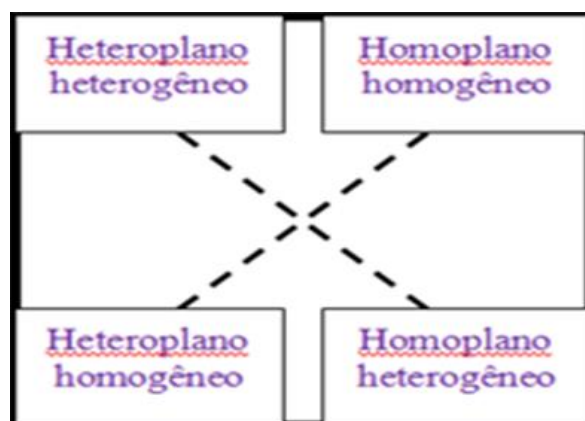
- heteroplano-heterogêneo (ritmo acelerado): segmentos com predomínio de cortes, sem elementos de ligação (planos descontínuos livres – uso de enquadramentos, movimentos e ângulos);

- heteroplano-homogêneo (ritmo mediano): segmentos com predomínio de cortes, mas com elementos de ligação (planos descontínuos restritos – uso de recursos, como *contraplongé*, *zoom in*, *zoom out*, *fade in*, *fade out*, *raccord*, etc.);

- homoplano-heterogêneo (ritmo brando): segmentos sem cortes, em forma de plano-sequência, mas com inserção de imagens ou efeitos (planos contínuos restritos);

- homoplano-homogêneo (ritmo mínimo): segmentos sem cortes, em forma de plano-sequência (planos contínuos livres).

É importante frisar que os tipos de ritmo acima, que estão esquematizados logo abaixo, darão conta da articulação do filme como um todo, pois indicarão uma predominância estrutural do filme em análise. Assim, tem-se, por exemplo, que *Toy Story 3* tende a ser heteroplano-heterogêneo e, por isso, é classificado nessa região do quadrado. Por sua vez, *São Paulo S/A*, por conter uma organização rítmica do tipo heteroplano-homogêneo, jaz em outra posição do esquema, uma vez que contém, predominantemente, elementos de ligação entre os planos. Essas questões serão mais bem esclarecidas no capítulo 6.



Esquema 14: Quatro tipos de ritmo segundo organização dos planos.

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

As diferentes maneiras pelas quais se articulam os planos geram os diferentes ritmos. Assim, na progressão dos planos, sendo orientados pela presença ou ausência de cortes, as relações de continuidade e de descontinuidade orientam os tipos de ritmo. Se o filme constituir-se por um tipo de consecução organizado pela diversificação de planos (uso de enquadramentos, movimentos e ângulos) e pelos cortes constantes, tem-se um tipo de descontinuidade livre. Seu ritmo tende a ser acelerado.

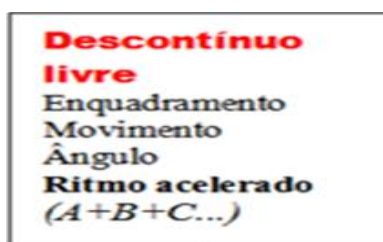


Figura 76. Descontínuo livre. Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

Esse tipo de descontinuidade é restrita, quando há elementos de ligação de um plano a outro, fato que ameniza a descontinuidade conforme planos em continuidade, derivados, assim, dos efeitos dos planos (*raccord*, *stablishing*, *fade in*, foco na lente, etc.).

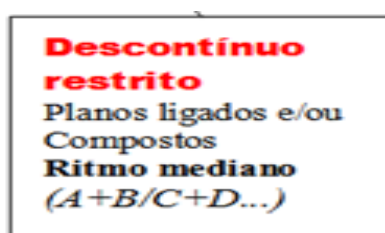


Figura 77: Descontínuo restrito. Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

Por sua vez, o efeito de continuidade no cinema é produzido quando a consecução do filme é manifestada sem cortes entre planos, o que resulta no plano-sequência. Esse tipo de plano, cuja execução técnica é mais difícil, possui uma extensão que vai além do plano simples, pois constitui-se como uma cena completa, portanto, seu efeito é o de continuidade livre.

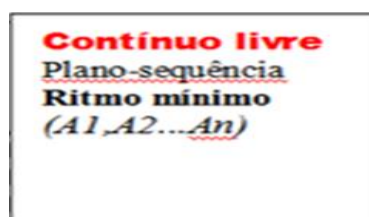


Figura 78: Contínuo livre. Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

Um plano sequência pode conter, por sua vez, uma inserção que torne a sua continuidade livre um tipo de continuidade restrita.

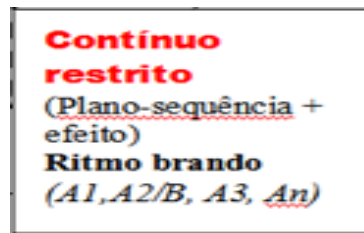
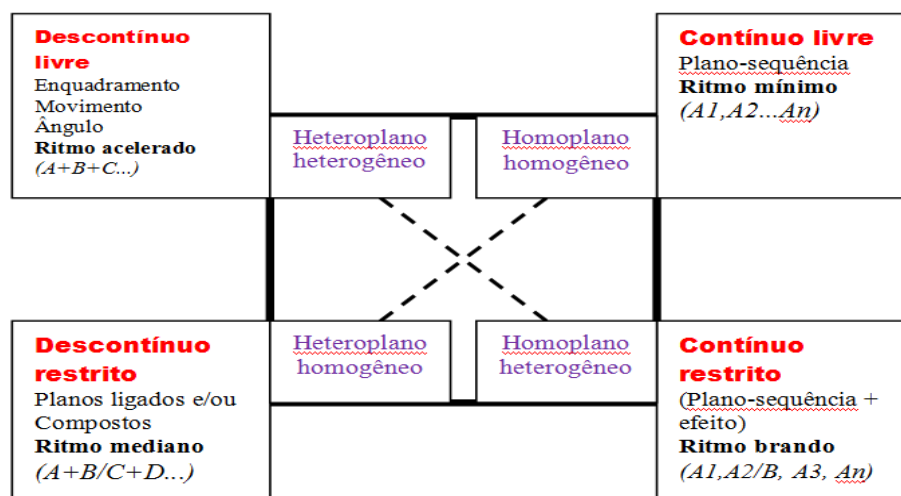


Figura 79: Continuo restrito. Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

Embora possa ser subentendida uma lógica relativa ao quadrado semiótico no que tange aos termos “heterogêneo vs. homogêneo” (cuja “contradição, implicação e contrariedade” equivaleria a “homogêneo, não homogêneo, heterogêneo” e vice-versa), é notório que um mesmo filme pode transitar por todas as relações desse quadrado esquemático (assim, não nos valem da mesma lógica do quadrado semiótico, de Greimas e Courtés, 1979). Com os filmes, pode-se iniciar por um encadeamento de planos em corte (heteroplano-heterogêneo) e, em seguida, partir diretamente para o seu termo contrário (homoplano-homogêneo) caso manifeste um plano-sequência, por exemplo. Assim, mesmo que esse esquema evoque uma lógica do quadrado semiótico, a sua mobilidade é diferente. Ao ser fluida, pode articular dois termos por região, de maneira a se complexificar no esquema final, do capítulo 6, quando é articulado a ritmos hipotáticos (paradigma) e paratáticos (sintagma).

Assim, um primeiro quadro resultaria nas seguintes articulações de sentido, em que podem ser observados e aplicados no exame dos filmes os seguintes ritmos da expressão:



Esquema 15: Quatro tipos de ritmo e suas continuidades e descontinuidades.

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

Mais adiante, no capítulo 6, a tabela anterior será integrada a um quadro geral, articulado pelas noções de paradigma e sintagma. Primeiramente, é preciso compreender os planos e sua organização, em torno de sua diversificação (homoplano e heteroplano) e da possibilidade de ser contínuo ou descontínuo (homogêneo e heterogêneo).

5.5 Tabela de planos e seus efeitos: continuidades e descontinuidades

O quadro abaixo ilustra os valores de continuidade e descontinuidade, importantes na observação de como os planos são concebidos qualitativa e quantitativamente. Ele organiza os tipos de enquadramento, movimento e ângulos à maior ou menor capacidade de continuidade entre planos ligados e planos-sequência.

Tabela 4: Planos, denominações e efeitos articulados.

Tipos de Planos / efeito rítmico	Descontinuidade livre		
Enquadramentos	GPG	Grande plano geral	Heteroplano-heterogêneo
	PG	Plano geral	
	PI	Plano inteiro	
	PA	Plano americano	
	PM	Plano médio	
	PP	Primeiro plano	
	CL	Close	
	SCL	Super close	
	PD	Plano detalhe	
	PCA	Plano conjunto aberto	
	PCF	Plano conjunto fechado	
	OS	Overshoulder	
	CS	Câmera subjetiva	
	PF	Plano frontal	
Ângulos	CP	Câmera plongé	
	CCP	Câmera contraplongé	
	PZ	Plano zenital	
Movimentos	TD	Travelling – dolly	
	STD	Steady cam	
	CM	Câmera na mão	
	PAN	Panorâmica	
	T	Tilt	
Descontinuidade restrita			
Planos ligados ou em composição			
	STA	Stabllishing	
	RC	Raccord	
	FL	Foco da lente	
	FU	Fusão	
	FI	Fade in	
	FO	Fade out	
	ZI	Zoom in	
	ZO	Zoom out	
	AC	Arco	
Continuidade livre			
Plano-Sequência	PS	Plano-sequência	Homoplano-homogêneo
Continuidade restrita			
Plano-Sequência + inserção	PSI	Plano-sequência + inserção de imagem ou de efeito	Homoplano-heterogêneo

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

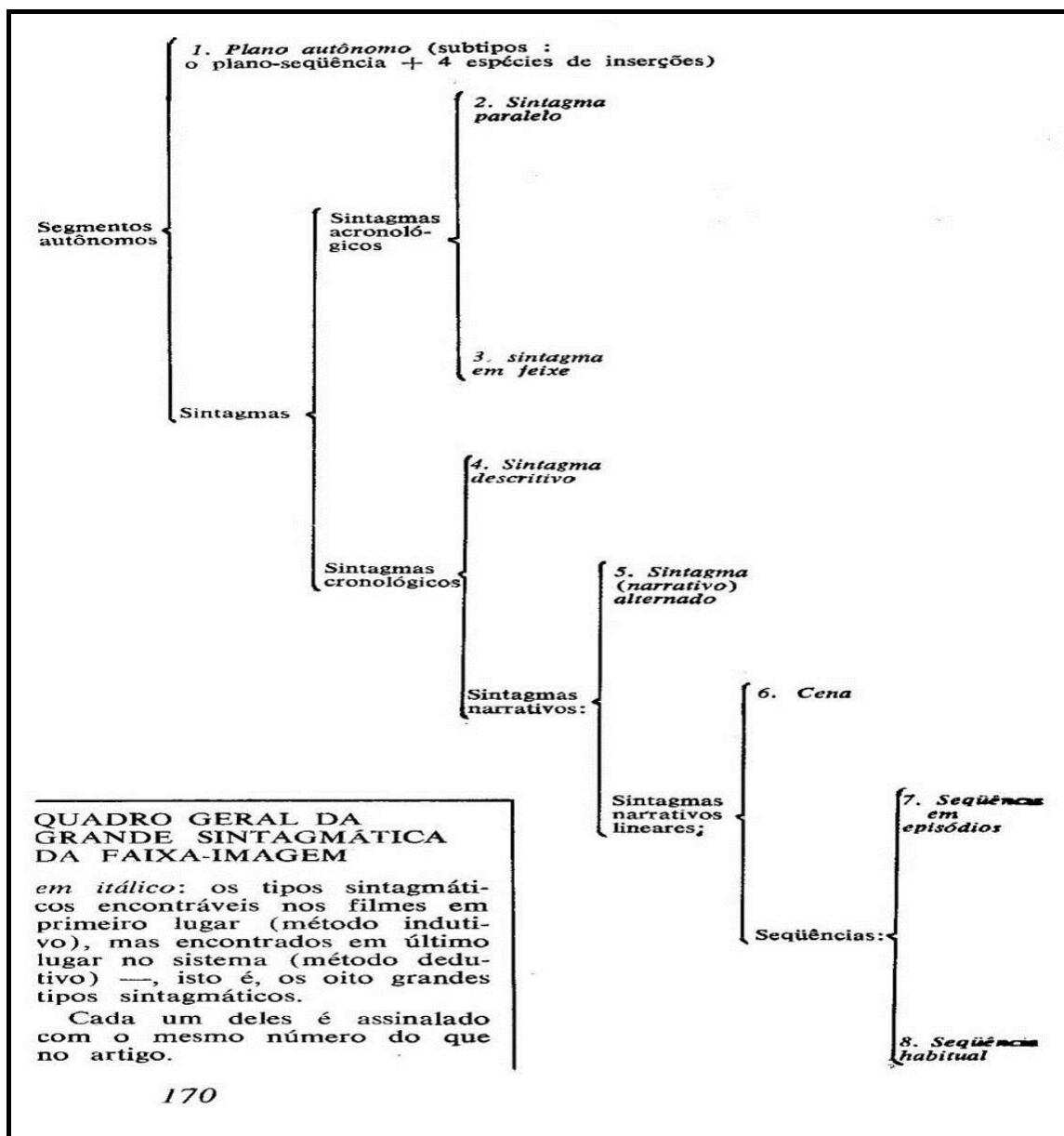
5.6 O plano e sua consecução: os segmentos autônomos de Christian Metz

Com relação às possibilidades de organização dos planos em unidades maiores, Christian Metz fornece um quadro sintagmático de segmentos autônomos, por meio do qual propõe recortes do significante cinematográfico. A esse respeito, os planos agora são organizados por meio de segmentos, em unidades maiores, os sintagmas de Metz (equivalentes a cenas).

Lembra-se que não existe no cinema algo semelhante à segunda articulação do sistema linguístico. No que diz respeito a unidades significativas no cinema, Metz prevê a falta de elementos discretos, mas a presença de “blocos de realidade”, cuja significação global é atualizada pelo discurso (METZ, 1972, p. 136). Nessa direção, Metz continua e afirma:

“O que chamamos de filme, é um conjunto de sequências, mas é também um conjunto de planos, e é igualmente um conjunto de ‘grandes episódios’ etc. Cada um desses níveis esgota em si toda a *matéria* do filme; mas para conhecer sua *estrutura* global é necessário (idealmente) tê-lo analisado em todos os níveis sucessivamente” (p. 142 – nota 17 – grifos do autor).

Ao fazer um primeiro recorte do filme de maneira sintagmática, Metz define as formas pelas quais as unidades menores são concatenadas e organizadas por meio de planos autônomos (planos-sequência) e sintagmas autônomos (equivalente a planos em corte): cronológicos ou acronológicos, narrativos ou descritivos (METZ, 1972, p. 142-157). O esquema apresentado abaixo é denominado pelo autor como “Quadro geral da grande sintagmática da faixa-imagem”:



Esquema 16: Quadro geral da grande sintagmática da faixa-imagem.

Fonte: *A significação no cinema* (METZ, 1972, p. 170).

Devido ao grau de complexidade do esquema de Metz, bem como da dependência da narratividade a que a compreensão desse esquema é submetida, reduzimos para um sistema mais simples, em dois tipos de sintagmas: de um lado, os sintagmas acronológicos e cronológicos (entendidos pela descontinuidade, ou como preferir, o corte de cena, que resulta no “plano”); e, de outro, um tipo de segmento autônomo⁶¹, o plano autônomo, que, prezando pela continuidade, é chamado no cinema de “plano-sequência”.

⁶¹ O Plano autônomo (PA), considerado o mesmo que um PS, não é um sintagma, pois ele não é uma unidade descontínua, mas um segmento com efeito contínuo, pois não há o corte em um plano-sequência. Por sua vez, o sintagma preza o corte, e sua descontinuidade ocorre, no cinema, graças às colagens, que ligam um plano a

O esquema apresentado por Metz, com os sintagmas escolhidos e simplificados para o exame dos segmentos dos filmes, pode ser visto abaixo.

<i>Sintagma mínimo = Plano = unidade do plano da expressão do cinema</i>				
<i>Segmentos autônomos</i>	<i>Plano autônomo (plano-sequência)</i>			<i>1 (PA)</i>
	<i>Sintagmas</i>	<i>Sintagma acronológico</i>	<i>Sintagma paralelo</i>	<i>2 (SAP)</i>
			<i>Sintagma em feixe</i>	<i>3 (SAF)</i>
	<i>Sintagma cronológico</i>	<i>Sintagma narrativo</i>	<i>Sintagma descritivo</i>	<i>4 (SCD)</i>
			<i>Sintagma narrativo alternado</i>	<i>5 (SCNA)</i>
			<i>Sintagma narrativo linear</i>	<i>6 (SCNL)</i>

Esquema 17: Quadro de sintagmas de Metz, simplificado.

Fonte: Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003)

Do sintagma acronológico derivam o sintagma paralelo e o sintagma em feixe. Do sintagma de tipo cronológico, derivam o sintagma descritivo, o sintagma narrativo linear e o narrativo alternado. O plano autônomo é um tipo de segmento autônomo, cuja técnica de filmagem o denomina plano-sequência⁶².

outro. Será visto que o ritmo plástico no cinema aumenta à medida que existem mais cortes, causando, assim, mais descontinuidades, enquanto o plano-sequência valoriza um tipo de ritmo mais cadenciado, menos ritmo plástico, portanto, e mais continuidade.

⁶² “Como o termo indica, trata-se de um plano bastante longo e articulado para representar o equivalente de uma sequência” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 231). Nesse caso, o que diferencia primordialmente um plano-sequência de um plano é o fato de o primeiro tendera a apresentar enunciados narrativos ou programas narrativos, enquanto o plano não necessariamente indicará uma transformação narrativa, até mesmo pela brevidade causada pelo corte.

5.6.1 A continuidade: o plano autônomo.

O plano autônomo (PA) confunde-se com o plano-sequência (PS). É um segmento que não apresenta cortes e valoriza, com isso, o efeito de continuidade do significante. Há experiências no cinema de filmes rodados em somente um plano-sequência (sem cortes, portanto) como fez Hitchcock em seu *Festim diabólico* (1948).

O exemplo de plano autônomo é o primeiro plano-sequência de *São Paulo S/A*, fig. 61. Esse tipo de sintagma pode conter inserções específicas. Segundo a descrição de Metz (1972, p, 146-147), as inserções podem ser do tipo:

- Não diegética: de um objeto exterior à ação, cuja imagem é de valor comparativo.
- Subjetiva: imagem não presente, como sonhos, premonições, medos do protagonista.
- Diegética deslocada: imagem inserida, tirada da sua posição (ex: uma sequência dos sujeitos perseguidores e uma imagem inserida dos perseguidos); como na fig. 74, em que a inserção de outra imagem no plano-sequência alterna entre um processo de narrativa do passado, relativo ao personagem que fala, Carlos, e outro, relativo ao presente.
- Explicativa: detalhe ampliado, efeito de aumento (ex: objetos em primeiro plano).

Esses tipos de inserção não esgotam os tipos de PA existentes, mas atentam para os diferentes efeitos que podem estar conotados ou denotados no cinema. Para o exame dos filmes aqui pretendido, os planos-sequência serão qualificados (apesar de seu ritmo mínimo) de acordo com a possibilidade de conter, por outro lado, ritmos narrativos diversificados – como observado nas figuras 74 e 75, por meio de inserções que provocam tanto uma aceleração expressiva como de conteúdo.

Lembra-se que não somente a expressão pode ter um ritmo, mas o conteúdo também pode ser medido no interior de um PA, seja por meio de um plano-sequência onde não há transformação narrativa evidente (uma pessoa somente olhando para outra) ou um PA em que se evidencie um programa narrativo e que, por conseguinte, opere estados e/ou transformações. As possibilidades de ritmo narrativo já foram abordadas e serão aplicadas efetivamente no capítulo 6.

5.6.2 A descontinuidade: os sintagmas cronológicos e acronológicos

O **sintagma acronológico** pode conter um efeito conotado. Ele pode configurar um sintagma paralelo (SAP) ou um sintagma em feixe (SAF). O SAP apresenta um mix de dois ou mais motivos (vida de pobre, vida de rico, em paralelo.), cuja alternância é mais ou menos sistemática (A+B+A+B+A...), como se verá na figura 80.

O SAF (fig. 81), por sua vez, traz uma mesma categoria de fatos (mesmo tema), exposto por meio de ceninhas, sem situar no tempo corrente, umas em relação às outras (repetições parciais evocam significado global por meio de tema específico): amor moderno, juventude, etc. e o faz por meio de efeitos óticos (fusões, escurecimento). Não há nele uma alternância sistemática e isso é visto em *São Paulo S/A*, uma vez que o tema “vida cotidiana urbana” é mostrado por meio de planos de transeuntes na estação de trem, na rua, depois alguns prédios e mais transeuntes, alguns indo para o trabalho, etc., sem situar um espaço e tempo específicos, por isso, sintagma acronológico.



Figura 80: SAP, Sintagma Acronológico Paralelo (*Piratas do Caribe*, 2006).



Figura 81: SAF, Sintagma Acronológico em Feixe (*São Paulo S/A*, 1965).

O **sintagma cronológico**, por outro lado, tende à denotação, em que há temporalidade literal do enredo, com fatos narrados consecutiva ou simultaneamente. Seu subtipo, o sintagma descritivo (SCD) carrega um efeito de simultaneidade, por isso, a consecução de fatos não fica clara. Por exemplo: descrição de coisas em coexistência espacial (um morro, depois um riacho, as árvores, etc.), sem apresentar transformação narrativa aparente.



Figura 82: SCD, Sintagma Cronológico Descritivo (*2001: Uma odisséia no espaço*, 1968).

O sintagma narrativo alternado (SCNA) – equivalente no cinema à montagem alternada – é um tipo de sintagma cronológico que entrelaça consecuições temporais distintas, por meio de alternância de imagens. Diferentemente do SAF ou SAP, há alternância de imagens, mas simultaneidade de fatos, por isso ele é cronológico.



Figura 83: SCNA, Sintagma Cronológico Narrativo Alternado (*São Paulo S/A*, 1965).

O sintagma narrativo linear (SCNL), como seu nome diz, apresenta uma consecução única, linear. Sua constituição pode possuir hiatos temporais, em que um corte de plano para outro pode indicar mudanças temporais variadas (segundos, dias, anos)⁶³. Pode também não possuir hiatos, sendo comum, nesse caso, a linearidade plena de causas e consequências. No cinema de Hollywood são comuns os sintagmas cronológicos, pois no seu interior são regidas a maioria das transformações narrativas.



Figura 84: SCNL, Sintagma Cronológico Narrativo Linear (*Piratas do Caribe*, 2006).

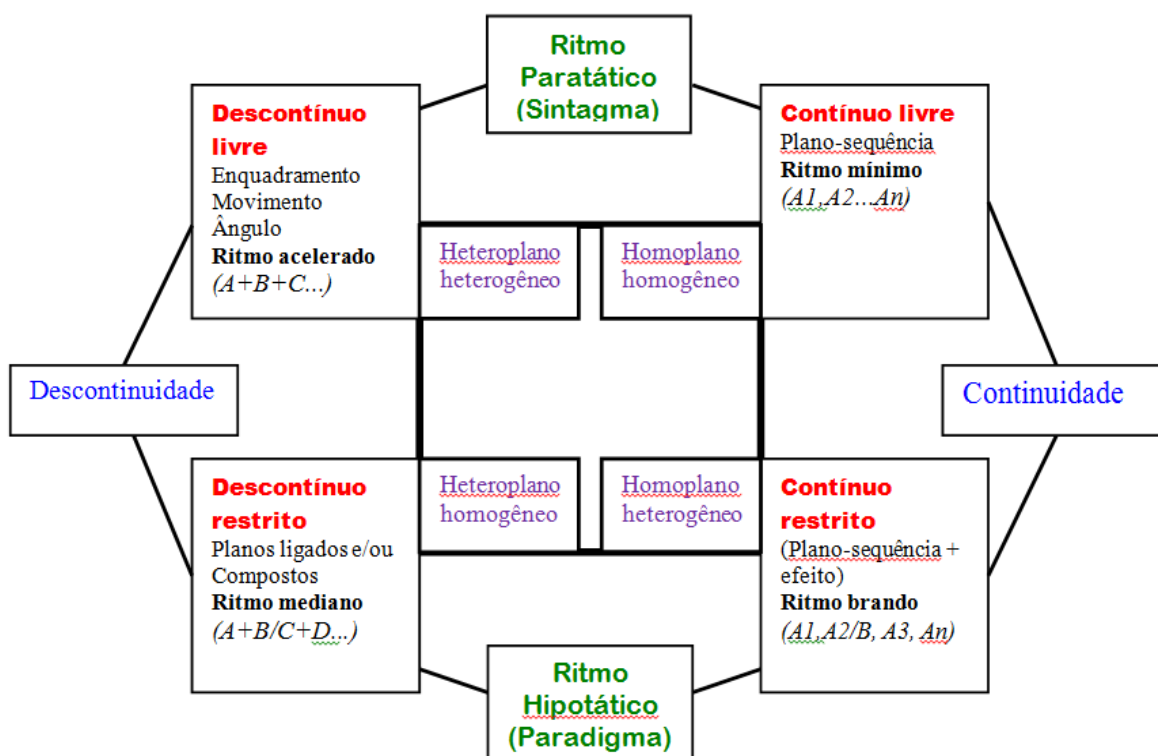
A caracterização dos sintagmas na qualidade de unidades maiores, se comparadas ao plano (unidades menores), indica, assim, a possibilidade de conceber o filme por meio de sequências (unidades que englobam sintagmas, que englobam planos, que, por fim, poderão ser analisados de acordo com seus formantes plásticos). Metz (1972, p. 137) afirma que a sequência cinematográfica é uma unidade real, uma espécie de sintagma solidário. No seu interior, os planos interagem uns sobre os outros, em que foi possível descrever os tipos de sintagmas descritos.

Em seguida, na análise dos filmes do *corpus*, será possível integrar todas as relações apontadas até o momento com os tipos de planos e sintagmas em torno da noção de ritmo.

⁶³ São saltos no tempo (elipses, hiatos temporais), uma vez que o filme com predominância de cortes (como é recorrente no filme comercial), tende a ocultar certas ações por meio de elementos narrativos implicados nos e entre os processos narrativos e que, por isso, são subentendidos nas sequências fílmicas.

6. ESTUDO SEMIÓTICO DO RITMO VISUAL E NARRATIVO

A fim de complementar o exame semiótico do discurso e das categorias plásticas, será apresentado um quadro esquemático, com os tipos de ritmo da expressão. Nele, resume-se a discussão a respeito dos planos e de suas combinações, conforme organização sintagmática e paradigmática, com o fito de indicar a que região (ou a quais regiões do esquema) os diferentes tipos de filme podem estar relacionados.



Esquema 18: Representação dos planos e de seus efeitos contínuos / descontínuos.

Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003).

Será apresentada a hipótese de que o filme hollywoodiano tende a estar representado na região do ritmo paratático, lado superior esquerdo do esquema 18, referente ao “descontínuo livre”, uma vez que é composto predominantemente por planos descontínuos. Essa organização gera, portanto, um ritmo visual acelerado, se comparado aos filmes mais autorais – como em *São Paulo S/A* ou os aqueles estudados por Peñuela Cañizal (*Morangos Silvestres*, entre outros), que produzem sentidos mais simbólicos – produções essas com ritmo menos acelerado e que tendem a se situar, por sua vez, no lado direito do esquema 18, ou seja, tendem a gerar planos com efeitos de continuidade.

Primeiramente, pode-se notar que o domínio do “restrito” (quadrante inferior) é regido pelo paradigma, pois o efeito do paradigma no sintagma restringe (forçando) uma condição naquele ponto do sintagma, visto que gera, na linguagem visual, tipos de subordinação entre planos.

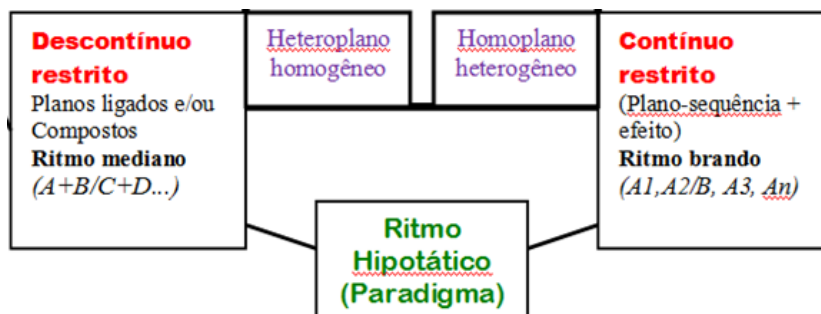


Figura 85: Recorte em detalhe do esquema 18: ritmo hipotático.

Toma-se de empréstimo dos estudos semânticos (HALLIDAY, 2004) o conceito de Hipotaxe, para adjetivar e, ao mesmo tempo, especificar o ritmo observado: ritmo hipotático. Câmara Jr. (2007, p. 172) define hipotaxe como subordinação. Halliday (2004, p. 374) descreve o conceito a partir da relação entre um elemento dependente e seu dominante. Certamente, no plano-sequência com inserção de imagem (PSI – contínuo restrito), o plano-sequência é o dominante e a imagem inserida é o elemento dependente, assim como os planos ligados (regra do descontínuo restrito) possuem um plano dominante e outro a ele ligado durante a sua consecução, como se viu em *Closer* (2004), figura 66, em que o plano dominante no segmento é o *Overshoulder*, sendo que o *raccord* é o plano dependente, responsável pelas ligações de um a outro na sequência apresentada.

Assim, a **virtualização** latente nos efeitos potenciais paradigmáticos pode projetar (acrescentar, ampliar) sentidos em determinados pontos da cadeia significativa do sintagma⁶⁴ e relativizar o ritmo da expressão (mediano e brando). Acrescendo sentido à atualização das unidades significantes, esse efeito do paradigma sobre o sintagma (essa projeção, em inglês, *overlapping*) aproxima-se do mecanismo por meio do qual Jakobson descreve sua função poética. Sobretudo, tornar-se-á necessário provar, nesta tese e em futuros trabalhos, se esse quadrante inferior explica a geração de efeitos poéticos no cinema.

⁶⁴ Lembra-se que o componente plástico do cinema (sua imagem) pode atualizar, em um mesmo ponto do sintagma, mais de um significante, sem prejudicar sua manifestação; fato que não ocorre com o significante grafemático, por exemplo, cuja alteração da ordem ou sobreposição de letras torna não legível o texto – no exemplo da poesia concreta, vimos que isso é possível, pois a função dominante é a poética, e a concepção e uso do espaço difere, por exemplo, daquele produzido pela linearidade da prosa.

No que se refere ao conceito “livre” (quadrante superior), figura 86, nota-se que ele deverá ser regido pelo sintagma, uma vez que as unidades sintagmáticas funcionam de maneira independente (por isso, livres), tanto quanto a partir do encadeamento de planos diferentes (por isso, não conectados – ritmo descontínuo livre), como por meio de planos-sequência (ritmo contínuo livre).

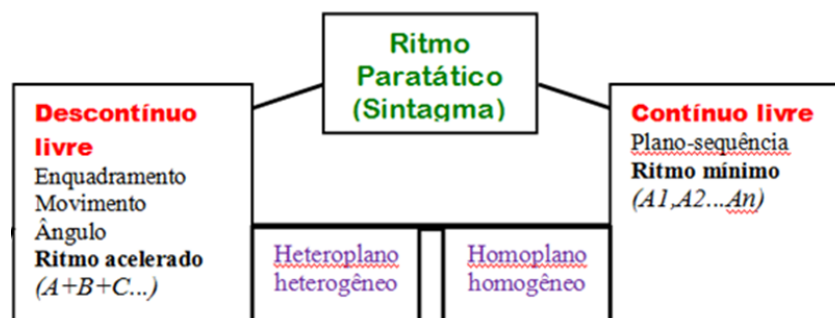


Figura 86: Recorte em detalhe do esquema 18: ritmo paratático

A organização sintagmática desses planos é coordenada e independente, por isso, não se observam planos subordinados a outros. Por esses motivos, esse quadrante é regido pelo ritmo paratático. Câmara Jr. (2007, p. 232) define o conceito de Parataxe como sinônimo de coordenação, enquanto Halliday (2004, p. 374-375) amplia a questão, pois esclarece que uma unidade é a iniciadora e a outra, a continuadora, mas ambos possuem o mesmo status, são unidades independentes, como em 5.1.1, figura 63, com os planos regidos por enquadramento, movimento e ângulo diversos. Pode haver também uma unidade iniciadora única, como um PS, que é uma cena com cortes e independente para significar, como insistimos em demonstrar com o primeiro plano-sequência de *São Paulo S/A* ou a proposta mais ousada de Hitchcock, com sua produção filmada em um único plano, *Festim diabólico*.

Em suma, a **atualização** do sintagma é caracterizada pela linearidade de significantes, ou seja, a concatenação de significantes é livre, variando somente o grau contínuo (plano-sequência) ou descontínuo (enquadramentos, movimentos e ângulos). Com isso, ou o ritmo é acelerado (nas associações de planos por meio de cortes, como acreditamos ser organizado o filme hollywoodiano) ou minimamente acelerado (quando se trata de um plano-sequência, como no primeiro segmento de *São Paulo* ou como mencionado em 5.6.1 sobre *Festim diabólico*).

Assim, é possível observar no esquema 18, nas regiões do quadrante, a formação de quatro macrorregiões, cuja combinação resultará nos efeitos criados pela expressão do significante visual:

- Região superior esquerda: **ritmo paratático + descontinuidade = descontínuo livre** (recorrência de ritmo plástico acelerado): filmes de ação valorizam o ritmo acelerado, pois há muitos sintagmas (geralmente SCNL com hiatos temporais) focados nos planos curtos, com predomínio de mudança nos tipos de enquadramento, movimento e ângulos. Como os planos tendem a se diversificar, seu ritmo é dado pelo padrão (A + B + C ...) ⁶⁵.

- Região superior direita: **ritmo paratático + continuidade = contínuo livre** (recorrência de ritmo plástico mínimo): filmes com predomínio de planos longos (que equivalem a cenas completas) valorizam os planos-sequência, pois há poucos cortes e, com isso, muito pouco ritmo plástico. Compõem-se também de SCNL, mas sem hiatos temporais, uma vez que o fluxo temporal representado acompanha o tempo cronológico da reprodução do filme – Hitchcock fez essa experiência com *Festim diabólico*, filme com efeito de continuidade do início ao fim. Como é um segmento em plano contínuo, seu ritmo é dado pelo padrão (A1, A2.... An) – a vírgula marca a continuidade e o elemento matemático “n” indica repetição do padrão.

- Região inferior esquerda: **ritmo hipotático + descontinuidade = descontínuo restrito** (recorrência de ritmo plástico mediano): verificam-se tanto os planos ligados como a composição desses planos com outros (enquadramentos, ângulos e movimentos). Assim, um filme pode conter um plano geral, acrescido de um efeito em arco (AC), por exemplo (como em *São Paulo S/A*, item 5.2.7). Apesar de ser heteroplano, sua descontinuidade é relativa, pois seu padrão permite tanto a soma quanto a justaposição, em alguns pontos do sintagma, de dois ou mais planos (A + B/C + D) – a barra indicará quando mais de um plano coabita (por meio de efeitos característicos) o mesmo ponto sintagmático.

- Região inferior direita: **ritmo hipotático + continuidade = contínuo restrito** (recorrência de ritmo plástico brando): nesse caso, o plano-sequência sofre um efeito, semelhante aos tipos de inserção mencionados por Metz, em que o eixo paradigmático justapõe algum efeito ou imagem, sem comprometer o plano-sequência. O ritmo desse tipo de segmento é dado pelo padrão (A1, A2/B, An), como visto no item 5.4, figuras 74 e 75.

Esse modelo visual da consecução de unidades de sentido será aplicado inicialmente a um filme pertence ao Cinema Novo, com o intuito de comparar filmes de Escolas de cinema

⁶⁵ Trata-se, conforme Hébert (2011), do número de unidades capazes de ocupar cada posição (sucessiva ou simultaneamente). Pode-se representar um padrão rítmico por meio de letras relativas a cada unidade de natureza diferente: Se A é um enquadramento em primeiro plano e B, o enquadramento seguinte, de natureza diferente, em close, por exemplo, logo, tem-se o padrão (A+B). Se forem dois planos seguidos do mesmo tipo, como plano geral e depois um corte para outro plano geral, temos (A+A).

distintas, a fim de conferir se existe a produção de ritmos diferentes, se comparado aos filmes hollywoodianos, tendo em vista que Escolas de cinema são idealizadas a partir de propostas estéticas distintas. Em seguida, serão examinados os ritmos dos quatro filmes hollywoodianos do *corpus*.

O critério para a seleção dos segmentos a ser analisados diz respeito à primeira sequência de cada um dos quatro filmes selecionados como os mais vistos, já apresentados e semioticamente analisados (o seu plano de conteúdo) no item 3.7. A partir daqui, a análise será conjugada com o plano de expressão, portanto. Começamos pelo exemplo de análise de *São Paulo S/A*, com uma dupla finalidade: apresentar como será feita a análise do *corpus* e, a partir dos seus resultados, ao final, produzir uma aproximação comparativa com os próprios filmes do *corpus*.

6.1 Análise dos segmentos (os planos em forma de sintagmas e seus ritmos)

6.1.1 São Paulo S/A – Sequência em 3 segmentos (19 planos)

Filme pertencente ao movimento instaurado no Brasil, denominado Cinema Novo, é utilizado por Metz (1972, p. 248-281), em sua obra *A significação no cinema*, com o fito de mostrar, de forma prática, como a sua teoria dos sintagmas pode ser aplicada. Valemo-nos aqui da primeira sequência de *São Paulo S/A*, com vistas a ir além da definição a respeito dos sintagmas, de maneira a integrar uma análise rítmica, envolvendo plano de conteúdo (narratividade e discursividade) e plano de expressão (ritmo, categorias plásticas, semissimbolismo, função poética), em torno das possibilidades paradigmáticas e sintagmáticas do signo visual.

Desse modo, os segmentos organizados pela lógica dos sintagmas serão apresentados, a fim de observar os efeitos de sentido proeminentes de uma Escola de cinema distinta dos filmes comerciais, na medida em que os efeitos analisados poderão ser aproximados e contrapostos à organização estrutural dos filmes hollywoodianos do *corpus*. Em seguida, começar-se-á pela análise de *Avatar* e dos outros filmes, seguindo a ordem dos *rankings* dos mais vistos, bem como o padrão de análise exemplificado abaixo.

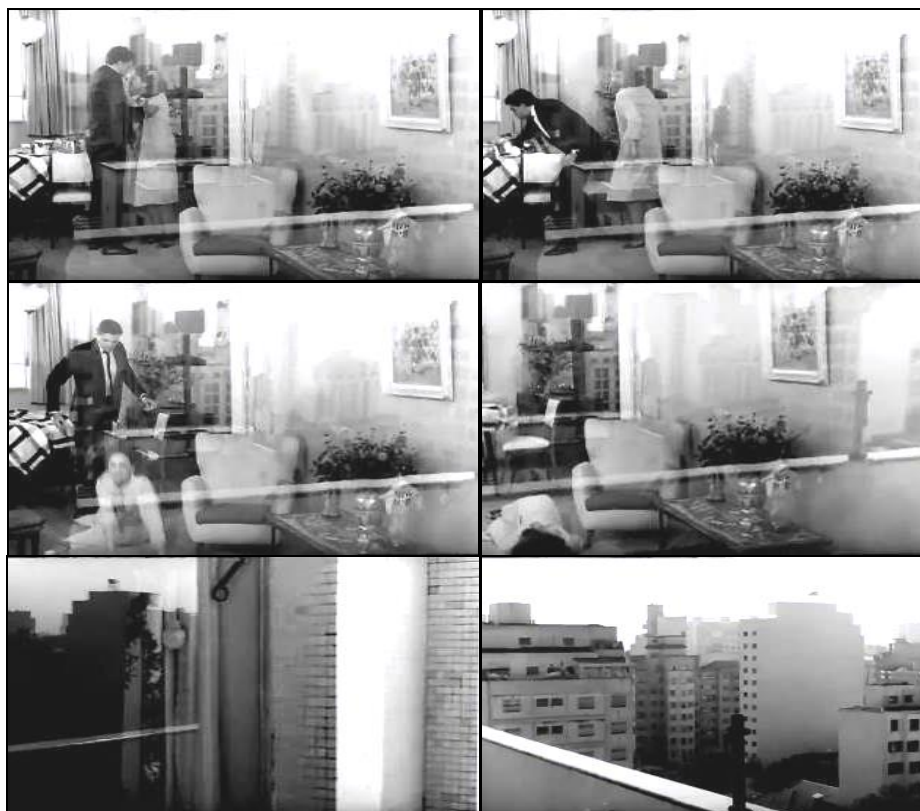
Os atores Walmor Chagas (Carlos) e Eva Wilma (Luciana) são os protagonistas de *São Paulo S/A*, filme que retrata um período específico de industrialização de São Paulo, nos anos 60, em que Carlos (papel temático do funcionário classe-média) fica dividido entre suas expectativas pessoais (seus amores, suas decepções) e a manipulação exercida por profissionais das grandes montadoras de veículos da época, que exploram o proletariado.

Segmento 1: manipulação (narratividade mediana – briga de casal)

O primeiro segmento mostra o conflito amoroso entre Carlos e Luciana. A esse respeito, parece haver um acordo mútuo, pois, aparentemente, ambos desejam a separação, configurada pela relação que indica a disjunção com o amor:

EN = F (brigar) [S1 (casal) U Ov (amor)]

Plano autônomo ⁶⁶		
l	l	n
A	A	An
PS (plano-sequência)		
Homoplano-homogêneo		



⁶⁶ A primeira linha corresponde ao nome do sintagma; a segunda linha, ao número de planos (exceto o plano-sequência, que possui a configuração “An”, pois não existe cortes no momento da exibição; a terceira, ao ritmo, que marca alfabeticamente cada plano conforme aparece, sequencialmente; e a quarta, ao tipo de enquadramento, movimento ou ângulo de câmera, bem como às possíveis combinações de planos ligados (que aparecem indicadas pela barra inclinada). Nos casos de PA (sintagma plano autônomo), é necessária apenas uma linha, pois o ritmo de um plano-sequência é sempre A, An... (a não ser que contenha alguma inserção de imagem, como no exemplo, anteriormente citado, desse próprio filme, fig. 62). Nesse caso, coletou-se um número significativo de imagens desse plano-sequência para oferecer a compreensão sequencial do que acontece nele.

Por meio de um plano-sequência (PS), essa primeira cena cria o efeito subjetivo (como um espectador projetado no enunciado fílmico) de quem olha por detrás do vidro, sobretudo, pelo som abafado, à distância, em que ocorre uma briga do casal (o vidro reflete o ambiente da cidade para dentro do ambiente, sobrepondo-a ao ambiente interno). Dentro do apartamento, à esquerda (nos quadros de 1 a 4), há um objeto com os contornos de uma cruz. Tanto esse objeto metafórico quanto o casal estão situados à esquerda, em torno de uma situação que reflete, na cultura cristã, valores negativos. Quando o plano continua (quadros 5 e 6), para fora do apartamento, há outro objeto semelhante a uma cruz, mas do lado direito, pesando para o lado da descrição do ambiente externo urbano e não para o campo interno do apartamento, que relata o conflito.

Existe ainda um ponto de complexificação do símbolo da cruz, em um momento de progressão do plano, no quadro 5, em que o reflexo do objeto da sacada reflete no vidro de maneira semelhante à cruz de dentro. Nota-se que esse jogo entre conteúdo (martírio, suplício, ambiente interno) e expressão (símbolo conotado, jogo da esquerda para a direita) marca a cisão dos espaços, mais especificamente, do espaço negativo, do interior, para o espaço exterior, direcionando a narrativa para o fim desse episódio de conflito. Essa transformação da cruz de dentro para fora estabelece já de início a estrutura fundamental do filme por meio da conotação do objeto em questão, que remete metaforicamente ao elemento iconográfico cristão “cruz”.

Com respeito às características do significante plástico, o ritmo paratático é dominante nesse segmento (quadrante superior do esquema 18) e reside sobre a continuidade (lado direito do esquema 18), em que se produz uma organização de planos do tipo homoplano-homogêneo, uma vez que não há diversificação de planos (lembra-se que não há corte no plano-sequência), portanto o ritmo visual é mínimo.

No entanto, o plano de conteúdo, representado pela narratividade e pela figuratividade, é mais acelerado, tendendo à narratividade mediana, pois a isotopia temático-figurativa concretiza o fazer dos sujeitos (atores do discurso) Carlos e Luciana, remetendo para o nível narrativo em torno da competência para a separação, em que a realização, por meio da performance, no segmento 3, cuja narratividade será mais acelerada. Por ora, continuemos com o segmento 2.

Segmento 2: projeção actancial e espaço-temporal (narratividade mínima)

Após o plano-sequência, corta-se para a descrição da cidade e dos transeuntes – em que o SAF (sintagma acronológico em feixe) descreve as instâncias de tempo, espaço e pessoa, sem configurar transformações narrativas aparentes, apenas mostrando como se conforma o tema da vida cotidiana à São Paulo dos anos 60.

Organizado de forma diferente do primeiro segmento, os planos são figurativizados de maneira a produzir coordenadas de tempos e espaços externos. Outra questão relevante diz respeito ao tempo de cada plano, cuja extensão temporal é mais longa que a dos filmes hollywoodianos, uma vez que isso já foi provado estatisticamente no capítulo 3.4.

Sintagma acronológico em feixe (SAF)					
1	2	3	4	5	6
A/B/C	D	A	E	E	F
PG/CCP/AC ⁶⁷	GPG	PG	PCA	PCA	PAN
Heteroplano-heterogêneo					



⁶⁷ Em azul ficam demarcados os planos com efeitos de sentido no paradigma, ou seja, que coexistem teoricamente, pois não exatamente no mesmo eixo de fluxo temporal, mas em um mesmo ponto sintagmático. Esse fato produz os efeitos mencionados, os quais foram denominados como de ambiguidade ou de plurissignificação (no âmbito da conotação) ou de efeitos poéticos (no universo do semissimbolismo).

O segmento 2 apresenta o ambiente urbano, externo, com as projeções de espaço e pessoa, focando nos aspectos plásticos da expressão marcados acima e abaixo, que indicam conteúdos de verticalidade e espacialidade das edificações, bem como do aspecto geral daquela São Paulo dos anos 60.

O início desse segmento, particularmente no plano 1 – como mencionado várias vezes no decorrer do artigo – manifesta-se por meio de composição de planos, sobretudo na ocasião em que surge o nome do filme (primeiro plano), em que se vale dos recursos de movimento, enquadramento e ângulo (PG, CCP, AC) em conjunto, produzindo efeito de tontura e de pequenez de um possível observador, entre os prédios da cidade. A esse respeito, a categoria topológica produz um movimento circular (um tipo de distribuição linear dos objetos verticais “prédios” e do seu movimento horizontal), a partir de um plano geral, cujo giro do ponto de vista é feito no próprio eixo (AC), enquanto cria-se o efeito de quem olha de baixo para cima (CCP) por meio de um plano geral (PG).

Em suma, esse segmento 2, sintagma acronológico em feixe (que apresenta cenas cotidianas em torno de um tema específico), parece funcionar como uma inserção entre parênteses, pois, ao mesmo tempo em que apresenta os créditos iniciais do filme, cede espaço para o segmento 3, que é uma continuidade do primeiro, mas se valendo de um sintagma diferente, do tipo cronológico narrativo alternado.

Em suma, o ritmo da expressão desse segmento situa-se no eixo superior do esquema 18 (ritmo paratático, que ressalta a independência dos enquadramentos), mas, diferente do segmento 1, está marcado pela descontinuidade. Por isso, o lado esquerdo do esquema 18, marca um tipo de ritmo acelerado, pois está na região do descontínuo livre (heteroplano-heterogêneo). Por outro lado, a narratividade segue outra direção de ritmo, pois são exibidas as instâncias actanciais e de espaço-tempo, sem conter um tipo de narratividade que indica manipulação ou que vá além dela; existe somente a figurativização de transeuntes e prédios, tematizando a vida cotidiana da São Paulo dos anos 60.

Segmento 3: performance (narratividade acelerada – separação do casal)

Após o enunciado narrativo – S1 e S2 devem se separar, ou seja, EN = F (brigar) [S1 (casal) U Ov (amor)] – seguinte ao plano com Luciana ao chão, mostra-se a câmera subjetiva da visão de Carlos (planos 3 e 4), depois, um corte para Luciana (plano 5), que, movida pelo “não querer o contato conjugal”, assim como Carlos, manifesta na narrativa a necessidade de separação.

Sintagma cronológico narrativo alternado (SCNA)											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	B/C	D/E	F	F	F	B/C	F	G	E	H/F	I/H/J
CP	Pan/PZ	CCP/CS	PP	PP	PP	PAN/PZ	PP	PM	CS	CM/PP	RC/CM/OS
Heteroplano-homogêneo											



Assim, o programa narrativo de uso – S (casal) em não conjunção com o relacionamento, ou seja, PN = F (separação) [S1 (casal) → S2 (casal) U Ov (relacionamento)] – indica que os sujeitos estão disjuntos de seu relacionamento, uma vez que exercem essa transformação reflexiva. Esse último segmento mostra, enfim, a renúncia do amor, uma vez que fecha a primeira sequência com um PN atestando essa transformação narrativa.

Nesse terceiro segmento (um sintagma narrativo alternado – SCNA – que, aliás, se beneficia das técnicas de montagem alternada no cinema), observa-se uma sucessão de planos com enfoque conotativo, pois, à distância, quando um sujeito fala ao caminhar pela rua (Carlos), outro sujeito (Luciana) responde do apartamento (monólogos cuja montagem alternada de planos concebe o efeito de diálogos), dentro do jogo de alternância de enquadramentos, conjugado à utilização de movimentos e ângulos de câmera diversos.

Nesse segmento, o filme se vale do maior número de recursos de toda a sequência, que vai narrativamente do dever da separação até a transformação narrativa, exercida de maneira reflexiva pelos sujeitos Carlos e Luciana, ao transformarem a não conjunção com o relacionamento em disjunção (renúncia do amor).

O PN de uso manifestado ao cabo dessa primeira sequência indica a performance dos sujeitos (o casal que exerce uma transformação narrativa reflexiva) e confere um ritmo mais acelerado à narratividade, que começa no segmento 1 com menos ritmo, depois a descrição do espaço causa o efeito de anulação do ritmo, sendo retomado intensamente no segmento 3. Por isso, o ritmo narrativo é crescente (começa com narratividade mediana e fecha com o ritmo narrativo acelerado), assim como o ritmo plástico também é crescente (mesmo que de forma diferente, pois oscilante), pois este vai do mínimo, passa pelo acelerado e finaliza com um ritmo mediano. Pode-se falar também em uma relação de ritmos sinuosos, na totalidade dos três segmentos, pois também há gradações no âmbito desses diferentes ritmos observados nos planos de conteúdo e de expressão.

Em suma, a sequência examinada vale-se dos três tipos de sintagmas teorizados por Metz (plano autônomo, sintagma cronológico narrativo e acronológico em feixe). Começa com um plano autônomo (PA) de dentro do apartamento. Quando mostra o exterior, descrevendo pessoas e lugares de São Paulo, passa a um sintagma acronológico em feixe (SAF). Finaliza a sequência com um sintagma cronológico narrativo alternado (SCNA), tipo de segmento que contrai relações de tempo narrativo, mas não de forma lógica como o SCNL (cuja produção do fluxo de tempo equivaleria ao tempo ontológico manifestado no discurso), mas de forma alternada, portanto, com predomínio de linguagem conotada.

O segmento 3 organiza-se de forma diferente dos outros dois segmentos (regidos pelo ritmo paratático, descontinuidade livre). Nele, a descontinuidade restrita entre os planos (que possuem a dominância de elementos de ligação), está inscrita no quadrante inferior esquerdo, marcada pelo ritmo heteroplano-homogêneo (uma vez que há dominância de um processo de subordinação entre planos alternados), cujo ritmo da expressão é mediano.

É, portanto, um filme que transita por três dos quatro quadrantes do esquema 18, fato que confere ao seu plano de expressão uma diversificação produtora de conotações e de semissimbolismo, em torno de planos que ora possuem uma determinada independência (em função do ritmo paratático e de suas unidades caracteristicamente livres), ora possuem dependência, no eixo do ritmo hipotático, em virtude dos planos ligados por *raccord* e seus efeitos mais subjetivos (CM, CS, OS), que produzem isotopias temáticas e figurativas: AC, que provoca efeito de tontura; PZ, que simula esmagamento; CCP, que provoca uma situação disfórica, de inferioridade.

Abaixo, apresenta-se uma tabela intuitiva e concisa, com todas as relações de sentido organizadas, com o fito de entender como o filme do Cinema Novo pode ser comparado e relacionado aos filmes hollywoodianos que serão analisados em seguida, uma vez que são os expoentes dos filmes mais vistos – os *blockbusters* – no início do século XXI.

Tabela 5: Resumo da sequência de segmentos de *São Paulo S/A*.

<i>Planos, sintagmas, ritmos, efeitos</i>	<i>Característica e traços</i>	<i>Seg. 1</i>	<i>Seg. 2</i>	<i>Seg. 3</i>
Tipos de Planos	Plano-sequência	X		
	Enquadramento		X	X
	Movimento		X	X
	Ângulo		X	X
	Planos ligados			X
Tipos de Sintagmas	PA - Plano autônomo	X		
	SAF - Sintag. em feixe		X	
	SAP - Sintag. paralelo			
	SCNA - Sintag. alternado			X
	SCD - Sintagma descritivo			
	SCNL - Sintag. narrat. linear			
Ritmo: seriação dos planos e sua caracterização	Homoplano-homogêneo	X		
	Homoplano-heterogêneo			
	Heteroplano-heterogêneo		X	
	Heteroplano-homogêneo			X
Ritmo do Plano de expressão (ritmo plástico)	Acelerado		X	
	Mediano			X
	Brando			
	Mínimo	X		
Ritmo do Plano de conteúdo (ritmo narrativo)	Narratividade mínima		X	
	Narratividade mediana	X		
	Narratividade acelerada			X
Efeito de sentido	Denotação			
	Conotação pontual		X	
	Conotação durativa	X		X
	Semissimbolismo	X		

Por meio da tabela 5, podem ser observados, em cada segmento analisado: os tipos de planos; os tipos de sintagma; o ritmo da seriação; o ritmo plástico; o ritmo narrativo; e os efeitos de sentido. *São Paulo S/A*, de forma pouco convencional, no que tange à sua primeira sequência, transita por pelo menos três das quatro regiões do esquema 18 (superior direita e esquerda e inferior esquerda), fato que indica a sua complexidade de sentido em torno de ritmos paratáticos (com efeito no sintagma) e hipotáticos (com efeito no paradigma).

Há também uma tendência inversa: quando se acelera o ritmo plástico, desacelera-se o ritmo narrativo e vice-versa, como se se produzisse, no próprio plano de expressão, um tipo de conteúdo que afirmasse a contradição, que é o estado de alma dos personagens desse filme.

Assim, o resultado dos ritmos apresentados (em que se pode observar também a sinuosidade mencionada, em que os ritmos plásticos e narrativos não se mantêm no mesmo segmento), em que a primeira seta representa o ritmo plástico e a segunda, o ritmo narrativo, fica dessa forma:

- primeiro segmento: ritmo plástico mínimo e narratividade mediana ($\downarrow\uparrow^{68}$) (PA);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mínima ($\uparrow\downarrow$) (SAF);
- terceiro segmento: ritmo plástico mediano e narratividade acelerada ($\downarrow\uparrow$) (SCNA).

Relativos à parte extrema inferior da tabela, enquanto resultado da expressividade produzida no filme, observam-se os efeitos de sentido, que passam pela denotação, conotação pontual, conotação durativa até as características semissimbólicas. Desse modo, observa-se que em todos os segmentos desse filme, há sempre alguma construção sintagmática que evoca efeitos de sentido em direção a um tipo de conotação mais pontual, durativa ou, como se viu no primeiro plano do segmento 1, um plano sequência que traz a complexificação de um elemento (a cruz), construída por meio de características próprias em torno do semissimbolismo.

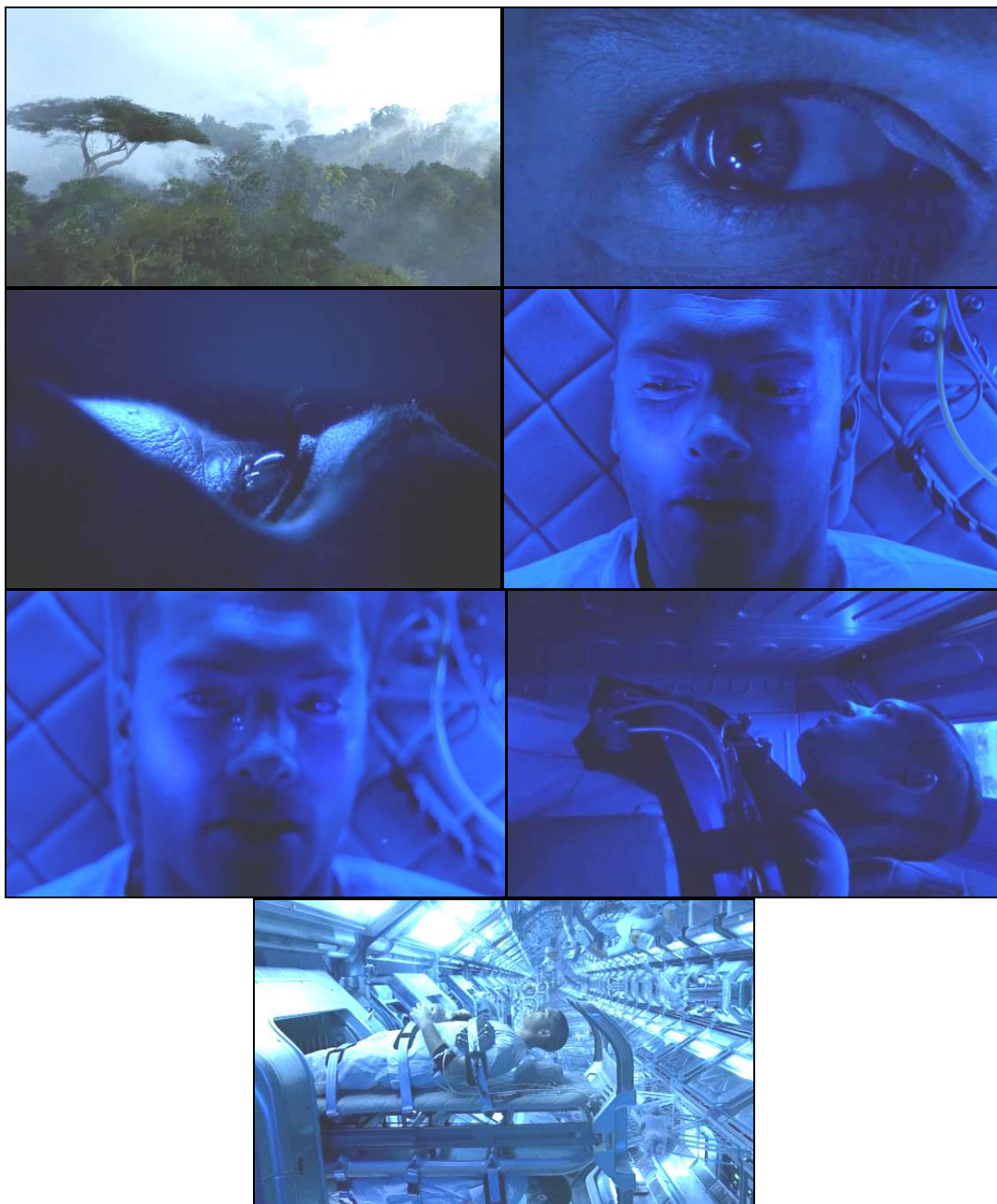
O propósito de analisar o filme em questão surgiu em virtude de compará-lo aos hollywoodianos, da mesma forma que estes serão comparados a *São Paulo S/A* e entre si. Vejamos, em seguida, a análise dos quatro filmes mais vistos: *Avatar*, *O Senhor dos anéis*, *Piratas do Caribe* e *Toy Story 3*.

⁶⁸ As setas duplas indicam que os ritmos (plásticos e narrativos) tendem a seguir a mesma orientação. Se contrárias, apontam que os ritmos seguem direções opostas naquele segmento. Aplicam-se, para melhor visualidade, a fonte 9, para mínimo (\downarrow), fonte 11, para mediano (\downarrow) e fonte 13, para acelerado (\uparrow).

6.1.2 Avatar – Sequência em 3 segmentos

Segmento 1: competência (narratividade mediana)

Sintagma cronológico narrativo linear (SCNL)						
1	2	3	4	5	6	7
A	B	B	C/D	D/C	E	F
PAN	PD	PD	PP/FL	FL/PP	PM	PG
Heteroplano-homogêneo						



No primeiro segmento de *Avatar* está implícita a manipulação do sujeito Sully, em virtude do querer e do dever trabalhar para a RDA mineradora. Os planos desse primeiro segmento marcam, assim, sua competência de estar no espaço, seu saber relacionado à missão que o espera em outro planeta. O segmento 1, a ser apresentado, produz, assim, um início de narratividade, em torno de um enunciado de estado que indica a disjunção do sujeito Sully com a câmara de hibernação:

EN = F (missão no espaço) [S1 (Sully) U Ov (hibernação)].

O primeiro segmento organiza-se por meio de um sintagma cronológico narrativo linear (SCNL), pois é encadeada uma série de acontecimentos, de forma lógica, em um determinado tempo, mesmo que isso ocorra com elipses temporais. Embora seja uma sequência de planos curta, ela já dá indícios de parte de sua competência, pois o fato de estar em uma câmara de hibernação confere um conhecimento implícito (de poder estar em uma base espacial), representado pelo papel temático do homem no espaço.

Ao pensar nos efeitos de sentido, exceto pelo plano 1 (visão panorâmica da floresta de Pandora), os 6 planos dispostos progridem, gradualmente: do plano detalhe (PD – planos 2 e 3) e primeiro plano (PP – planos 4 e 5) ao plano médio e plano geral (PM e PG – planos 6 e 7). Como foi analisado de maneira introdutória no capítulo 1.4, a mudança do plano 4 para o 5 ocorre auxiliada por meio de recursos topológicos e eidéticos, pois a mudança do ponto de vista por meio do foco na lente (FL) provoca a coexistência de dois planos em um determinado ponto sintagmático.

A categoria topológica, por exemplo, causa um deslocamento do ponto de vista, por meio da relação “fundo/frente”, em que o foco também provoca alteração na categoria eidética, produzindo o efeito de esmaecer ou de esfumaçar o fundo, a fim de que a gota possa ser delineada à frente (por um traçado de linha mais fino), portanto, uma articulação eidética orientada pela relação “esfumaçamento/delineamento”.

Assim, podem-se homologar os traços “fundo/esmaecimento” aos conteúdos “sono e acordar” e os traços “frente/delineamento” aos conteúdos “hibernar e cosmonauta”. Essa plurissignificação gerada a partir do rearranjo observado por meio das categorias da expressão produz dois sentidos: parte-se do fato de estar descansando (dormindo) para o fato de estar no espaço (gota no ar), o que já implica um saber-fazer, portanto, sua competência.

No que diz respeito à produção de planos e seus efeitos de ritmo da expressão, combinados pelo efeito de foco e desfoque da lente da câmera (FL), esse segmento corresponde ao lado esquerdo do esquema 18, cuja descontinuidade no lado inferior do esquema é restrita e do lado superior, livre. Desse modo, começam-se com planos em corte (heteroplano), apresentam-se os planos com efeito na lente (homogêneo) e, em seguida, fecham-se com mais dois planos em corte.

Como a questão dos planos ligados (planos 4 e 5) é relevante para o segmento, como um todo, o segmento é regido pelo ritmo hipotático e, assim, caracterizado pela relação heteroplano-homogêneo, uma vez que a diversificação de planos é combinada com o efeito de homogeneização dos planos 4 e 5, muito importantes para a globalidade da cena em questão, pois são o maior indicador narrativo a respeito da competência do sujeito Sully.

Segmento 2: performance (narratividade acelerada)

Diferentemente do primeiro segmento, será apresentado um programa narrativo de uso em que Sully será convencido a trabalhar na empresa RDA. Para tanto, por meio de seus agentes, a mineradora exerce uma transformação narrativa, em que faz Sully saber da morte do irmão Tommy (vítima de um latrocínio), para que, em seguida, seja manipulado pelo dever (honrar o irmão) e pelo querer (em torno do objeto modal “dinheiro para cirurgia das pernas”) a participar do projeto Avatar. Assim, a disjunção com a vida do irmão implicará um contrato de manipulação com essa empresa mineradora e, por extensão, com os valores descritivos (dinheiro, honra) e modais (saber-ser e poder-fazer) que ela lhe concederá:

EN = F (luto) [S1 (Sully) U Ov (Tommy)]

PN = F (trabalho) [S1 (Empresa RDA) → S2 (Sully) ∩ Ov (projeto Avatar)]

Sintagma acronológico paralelo (SAP)											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	B	C/D	E	F	G	G	B	C	B	H	G
PM	PCF	PZ/PI	CCP	PA	GPG	GPG	PCF	PZ	PCF	PCA	GPG
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
B	I	J	G	H	J	G	G	G	K	L	I
PCF	PD	PG	GPG	PCA	PG	GPG	GPG	GPG	PP	CL	PD
Heteroplano-heterogêneo											



Os 24 planos manifestados no segmento em questão são diversificados, pois são apresentados doze tipos diferentes, dentre enquadramentos (CL, PP, PM, PI, PG, PCA, PCF) e ângulos (PZ, CCP). Esse fato confere um ritmo acelerado ao plano da expressão. Na mesma direção, o ritmo narrativo também é acelerado, pois constrói inicialmente a disjunção com Tommy, que morreu, e, em seguida, um contrato de manipulação exercido pelo destinador-manipulador empresa RDA, que faz Sully aceitar o trabalho no projeto Avatar.

Com respeito ao tipo de sintagma observado, diferentemente do primeiro segmento, este sintagma é acronológico, na medida em que encadeia ações representadas consecutivamente, mas que foram realizadas em momentos distintos. No cinema esse tipo de relação de imagens é denominado montagem em paralelo. Mesmo que não esteja implícita uma lógica temporal de consecutividade entre as ações, é um sintagma cujos efeitos são interessantes para a complexidade do sentido. Veja-se que, de forma entrecortada, são apresentados dois momentos: os planos de 1 a 4, de 9 a 11, de 13 a 15 e de 23 a 24 relatam o conhecimento da morte do irmão; os planos de 5 a 7 e de 16 a 22 relatam a aceitação do trabalho e, por isso, a sua ida até o planeta Pandora.

Existe um ponto de complexificação do sentido no plano 3. Nele, manifesta-se o que se pode denominar plano inteiro (PI, enquadramento que mostra o corpo todo do personagem). No entanto, a categoria topológica horizontalidade reforça o efeito de que o corpo encontra-se deitado, devido ao plano zenital (visto perpendicularmente, de cima para baixo), tendo em vista que o PI geralmente manifesta o enquadramento de alguém de pé (traço verticalidade). Dessa forma, o sema horizontalidade não somente mostra alguém que jaz no local, mas reforça a isotopia temática da morte, nesse caso, por meio da figura do cadáver do irmão morto, Tommy (plano 3).

Em suma, o ritmo plástico é heteroplano-heterogêneo, pois há o predomínio de descontinuidade livre e de planos diversificados. Seu ritmo narrativo também é acelerado, em função de o destinador-manipulador RDA transformar o enunciado de estado de Sully, por meio de um programa narrativo de uso, em que passa a ser destinatário-sujeito da empresa.

Segmento 3: instâncias actanciais, de tempo e de espaço (narratividade mínima)

Após a performance de Sully, correspondente à sua ida até o planeta Pandora, o segmento 3 irá desacelerar a narrativa, pois é organizado por meio de um sintagma cronológico descritivo, cujas instâncias actanciais, de tempo e espaço são manifestadas figurativamente, no interior das quais podem ser expostos processos de manipulação.

Isso é visto no plano 12, em que um dos mercenários, ao observar o novo fuzileiro que chega em sua cadeira de rodas, o intimidam com um olhar de desprezo, fato que Sully ignora, pois não entra no seu jogo de manipulação por intimidação.

Sintagma cronológico descritivo (SCD)															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	B	C	D	E	B	E	F	G	A	A	B	A	H	I	J
PG	PCA	CL	PCF	PM	PCA	PM	PI	PA	PG	PG	PCA	PG	CCP	PD	PP
Heteroplano-heterogêneo															



Por meio de um padrão de ritmo semelhante ao do segmento anterior, o terceiro segmento também se organiza por meio do ritmo paratático, conforme o quadrante descontínuo livre, portanto, heteroplano-heterogêneo. A sua variação de planos também é semelhante ao segmento anterior, pois se manifestam planos mais próximos, que variam do PP, passando pelo PM e PI (focando Sully de perto), até os planos mais abertos, que mostram a dimensão do local e das pessoas que estão com Sully (PG e PCA). O sintagma cronológico descritivo oferece, dessa forma, uma dimensão do espaço e tempo em que se inserem os sujeitos na história, dando sustentação e continuidade à competência e performance exercidas nos dois segmentos anteriores.

Tabela 6: Resumo da sequência de segmentos de *Avatar*.

<i>Planos, sintagmas, ritmos, efeitos</i>	<i>Característica e traços</i>	<i>Seg. 1</i>	<i>Seg. 2</i>	<i>Seg. 3</i>
Tipos de Planos	Plano-sequência			
	Enquadramento	X	X	X
	Movimento			
	Ângulo		X	X
	Planos ligados	X	X	
Tipos de Sintagmas	PA - Plano autônomo			
	SAF - Sintag. em feixe			
	SAP - Sintag. paralelo			
	SCNA - Sintag. alternado		X	
	SCD - Sintagma descritivo			X
	SCNL - Sintag. narrat. linear	X		
Ritmo: seriação dos planos e sua caracterização	Homoplano-homogêneo			
	Homoplano-heterogêneo			
	Heteroplano-heterogêneo		X	X
	Heteroplano-homogêneo	X		
Ritmo do Plano de expressão (ritmo plástico)	Acelerado		X	X
	Mediano	X		
	Brando			
	Mínimo			
Ritmo do Plano de conteúdo (ritmo narrativo)	Narratividade mínima			X
	Narratividade mediana	X		
	Narratividade acelerada		X	
Efeito de sentido	Denotação		X	X
	Conotação pontual	X		
	Conotação durativa			
	Semissimbolismo	X		

Pôde-se observar na análise de *Avatar* como a primeira sequência fílmica indica caminhos para a construção do percurso do sujeito do fazer, Sully, cuja produção de enquadramentos e ângulos de forma mais constante (em virtude dos planos mais curtos: 3,87 segundos em média – indicado na tabela 2) cria uma tendência em produzir mais cortes entre os planos e, com isso, mais ritmo plástico.

Por outro lado, isso não afeta a produção de ritmos narrativos mais acelerados. Pelo contrário, *São Paulo S/A* apresenta uma tendência a produzir menos ritmo plástico e, em outra direção, manifestar um processo de narratividade semelhante a *Avatar*, tendo em vista que contém um enunciado narrativo no primeiro segmento, um segmento sem narratividade aparente e um programa narrativo no segmento final.

Em comparação às características de ritmo plástico e narrativo observados em *São Paulo S/A*, *Avatar* produz um tipo de ritmo plástico situado em basicamente uma região do esquema 18, que diz respeito ao ritmo paratático, relativo à descontinuidade livre (heteroplano-heterogêneo). Em contrapartida, *São Paulo S/A* tende a diversificar os ritmos plásticos, pois está identificado nas regiões superior e inferior do esquema 18, conforme a organização de ritmos paratáticos e hipotáticos, variando entre a descontinuidade livre, a continuidade livre e a descontinuidade relativa. Será observado, em seguida, se o filme *O senhor dos anéis* aproxima-se ritmicamente mais da produção do Cinema Novo ou se mantém um padrão de organização semelhante a *Avatar*.

Assim, o resultado dos ritmos apresentados em *Avatar* (em que se observa tendência de o ritmo de expressão acompanhar o ritmo de conteúdo) fica dessa forma:

- primeiro segmento: ritmo plástico mediano e narratividade mediana (↕↕) (SCNL);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) (SAP);
- terceiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mínima (↕↕) (SCD).

6.1.3 O senhor dos anéis – Sequência em 2 segmentos

O primeiro segmento é caracterizado por um sintagma cronológico narrativo linear (SCNL), de maneira a manifestar a competência e a performance em torno da obtenção do anel ancestral. Os dois primeiros seguimentos indicam o desejo de Smeagol pelo poder (segundo a maneira pela qual olha a isca indefesa em suas mãos). Assim, Smeagol apresenta-se em conjunção com a ganância, pois quer e deve consegui-la, uma vez que produz a competência conforme o sentimento de sedução que sente pelo poder.

$$EN = F (\text{ganância} - \text{poder}) [S1 (\text{Smeagol}) \cap Ov (\text{minhoca} - \text{isca})]$$

Em seguida, quando está pescando junto de seu irmão, Deagol, este cai na água e, no fundo do lado, encontra o anel O Um. Inebriados pelo poder do objeto mágico, brigam pelo anel. Em decorrência, Smeagol transforma a condição do seu irmão, sujeito do estado, por meio do seu fazer, em cujo embate acaba por matar o próprio irmão, Deagol.

$$PN = F (\text{assassinar}) [S1 (\text{Smeagol}) \rightarrow S2 (\text{Deagol}) \cap Ov (\text{anel O Um})]$$

Segmento 1: performance (narratividade acelerada)

Sintagma cronológico narrativo linear (SCNL)																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
PD/ZO	CL	PG	PD	PM	PCF	PP	PD	PM	PD	PG	PD	PG	PA	PM	PD	
A/B	C	D	A	E	F	G	A	E	A	D	A	D	H	E	A	
17	18	19	20	21	22	23	24	25		26	27	28	29	30	31	32
PM	PM	PD	PCF	PCF	PM	PCF	PCF	PCF	... ⁶⁹	PCF	PD	PCF	PD	PCF	PD	PM
E	E	A	F	F	E	F	F	F		F	A	F	A	F	A	E
Heteroplano-heterogêneo																

⁶⁹ Quando houver a necessidade de ocultar um determinado padrão de planos que se repete (cuja exibição, *pari passu*, de todos tornaria uma apresentação visual muito longa, em virtude de sua extensão), coloca-se o sinal de três pontos, com o fito de indicar que houve naquele ponto uma elipse, que, mesmo indicando a falta de alguns planos, não interfere na significação global do segmento em questão.





O primeiro segmento inicia-se por uma desaceleração no ritmo plástico, pois os dois primeiros planos possuem um elemento de ligação, que transforma um plano detalhe (PD), devido ao efeito de zoom out (ZO), em close (CL), por meio de categorias eidéticas e topológicas (de maneira semelhante ao segmento 1 de *Avatar*). Nesse caso, o detalhe move-se da minhoca para o rosto de Smeagol.

A partir do terceiro plano, integra-se ao segmento uma aceleração constante, no momento em que Deagol cai no riacho, mostra o anel encontrado e inicia a briga com Smeagol. Nesse momento, encadeiam-se muitos planos consecutivos, sem muita variação, pois se alternam entre PCF (plano de conjunto fechado), PP (primeiro plano) e PD (plano detalhe). Assim, a partir do plano 20, manifesta-se a performance de Smeagol sobre o sujeito do estado, Deagol.

A respeito do ritmo plástico, exceto pelo efeito de continuidade presente no primeiro plano, a organização do segmento, como um todo, preza pelo ritmo paratático (heteroplano-heterogêneo). Como os planos vão até a letra H, são manifestados apenas 8 tipos de planos diferentes em um total de 32 enquadramentos. Esse encadeamento de significantes parece ser típico das cenas de ação (brigas, perseguições, troca de tiros, etc.), em que há muitos planos rápidos (em descontinuidade livre), pouca variação em sua quantidade e, consecutivamente, falta de efeitos de ligação entre os planos.

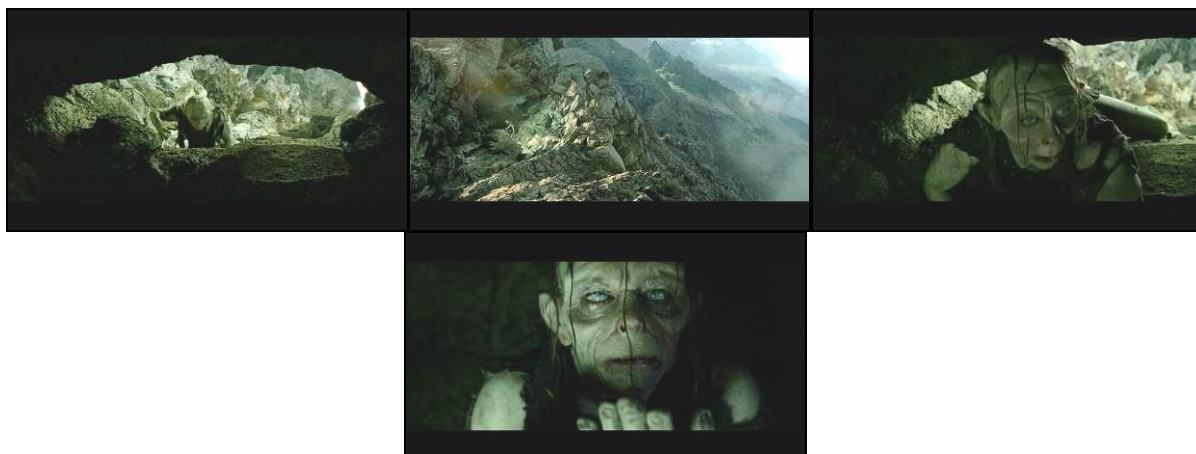
Segmento 2: competência (narratividade mediana)

Apesar de uma menor quantidade de planos (apenas 16 ao todo), há uma variação maior de enquadramentos e ângulos (vão até a letra J, portanto, 10 planos diferentes). O uso em determinados planos (2, 7, 11, 12 e 16) de elementos de ligação produz uma desaceleração, conduzindo o segmento para um ritmo plástico hipotático (heteroplano-homogêneo), um ritmo mediano, portanto. Por sua vez, a narratividade também não é acelerada como no primeiro segmento, tendo em vista que o segmento 2 somente mostrará a sua conjugação com o anel e o sofrimento em virtude desse fardo hipnótico e mágico:

$$EN = F (\text{fardo} - \text{sofrimento}) [S1 (\text{Smeagol}) \cap Ov (\text{anel})]$$

Sintagma cronológico narrativo linear (SCNL)															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	B/C	D	E	F	E	G/H	F	I	F	I/C	B/C	A	A	B	J/C
PG	PM/FO	OS	PP	PD	PP	CCP/FU	PD	SCL	PD	SCL/FO	PM/FO	PG	PG	PM	CL/FO
Heteroplano-homogêneo															





Ocorrem alterações significativas na expressão do segmento 2, uma vez que as categorias cromáticas graduáveis do segmento 1, nos tons de amarelo ouro, bege e verde (do anel, da pele de Smeagol e Deagol e do gramado), alternam-se, no segmento 2, para tons os de cinza, verde musgo e amarelo desbotado (o rio escuro, o peixe, a pele pálida, o anel sem brilho), categorias ainda cromáticas, mas quase graduáveis, na medida em que, juntamente com o jogo de cores mais frias, manifesta-se também um jogo entre contraste, saturação e brilho, em direção a uma quase disjunção com o cromatismo. Essas gradações presentes no espaço e nas características do personagem, por meio da organização dos contrastes de sombra e dos graus de brilho, revelam o estado de alma de Smeagol, um ser constantemente perturbado pela maldição do anel.

Outro recurso utilizado, que se refere ao modo pelo qual a categoria eidética pode ser utilizada em favor da ligação entre planos, são os efeitos de fusão (FU) e fade out (FO) – planos 2, 7, 11, 12 e 16. Como são usados com o objetivo de fornecer um desaparecimento gradual da imagem, indicam um meio mais sutil de transição de um plano a outro, produtor de descontinuidade restrita. Ao produzir essa transição gradual, os traços eidéticos passam da clareza (visibilidade plena dos elementos figurativos da imagem) para o escurecimento ou para o esfumaçamento da imagem, antecipando o corte que virá em seguida e produzindo um efeito de suavização de um plano a outro.

Assim, o resultado dos ritmos apresentados (em que se observa o ritmo de expressão acompanhar o ritmo de conteúdo) fica dessa forma:

- primeiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) SCNL;
- segundo segmento: ritmo plástico mediano e narratividade mediana (↕↕) (SCNL);

Tabela 7: Resumo da sequência de segmentos de *O Senhor dos anéis*.

<i>Planos, sintagmas, ritmos, efeitos</i>	<i>Característica e traços</i>	<i>Seg. 1</i>	<i>Seg. 2</i>
Tipos de Planos	Plano-sequência		
	Enquadramento	X	X
	Movimento		
	Ângulo		X
	Planos ligados	X	X
Tipos de Sintagmas	PA - Plano autônomo		
	SAF - Sintag. em feixe		
	SAP - Sintag. paralelo		
	SCNA - Sintag. alternado		
	SCD - Sintagma descritivo		
	SCNL - Sintag. narrat. linear	X	X
Ritmo: seriação dos planos e sua caracterização	Homoplano-homogêneo		
	Homoplano-heterogêneo		
	Heteroplano-heterogêneo	X	
	Heteroplano-homogêneo		X
Ritmo do Plano de expressão (ritmo plástico)	Acelerado	X	
	Mediano		X
	Brando		
	Mínimo		
Ritmo do Plano de conteúdo (ritmo narrativo)	Narratividade mínima		
	Narratividade mediana		X
	Narratividade acelerada	X	
Efeito de sentido	Denotação		
	Conotação pontual	X	
	Conotação durativa		X
	Semissimbolismo		

6.1.4 *Piratas do Caribe* – Sequência em 2 segmentos

Típica montagem alternada, esse primeiro segmento organiza-se por meio de um sintagma cronológico narrativo alternado (SCNA), no qual duas ações ocorrem simultaneamente. Nesse caso, os planos arranjam-se da seguinte maneira: alternam-se planos com Elizabeth (sujeito investido dos valores do bem, em sua individualidade) e planos com os navios, soldados, cavalaria e o Lorde Beckett (sujeitos investidos dos valores ligados ao papel temático do vilão, em sua coletividade), todos a mando da Cia. das Índias Orientais.

Está implícito no primeiro segmento de *Piratas do Caribe* um percurso anterior de Elizabeth e seu noivo Will Turner, que fora julgado negativamente pela Cia. das Índias Orientais (na história do filme anterior), em virtude de terem ajudado o pirata Jack Sparrow. Em função disso, foram acusados de conspiração contra a coroa.

Assim, em virtude dessa sanção cognitiva, a Cia. das Índias já possui a competência do querer e do dever, a fim de realizar a performance de dar ordem de prisão a Elizabeth e a Turner e por em prática a sanção pragmática:

EN = F (lei) [S1 (Cia. das Índias) U Ov (Jack Sparrow)]

Desse modo, a Cia. das Índias exerce o programa narrativo do impedimento do matrimônio, a fim de manipular o casal, por intimidação, a lhe entregar o paradeiro de Sparrow:

PN = F (apreensão) [S1 (Cia. das Índias) → S2 (casal) U Ov (matrimônio)]

Assim, o casal quer se casar, mas não pode:

EN = F (detenção) [S1 (casal) U Ov (matrimônio)]

A diversificação de tipos de plano é relativamente pequena (há 9 tipos diferentes, dentre enquadramentos, movimentos e ângulos de câmera) em um total de 20 planos. Mais especificamente, podem ser observados elementos de ligação apenas entre planos nas posições 3, 14 e 15. No plano 3, um movimento de câmera na mão tira o foco das flores para o rosto de Elizabeth, enquanto os planos 14 e 15 contêm elementos de ligação, cujo foco em close sai do rosto dela, por meio de um corte em 180 graus (*raccord* no mesmo eixo de câmera), que a mostra, no plano 15, de costas e à distância, com ponto de vista próximo às botas do Lorde Beckett, também em plano aproximado por meio do detalhe (PD).

Segmento 1: performance (narratividade acelerada)

Sintagma cronológico narrativo alternado (SCNA)																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	A	A/B	C	D	A	E	C	D	A	A	F	D	C/G	H/A	I	F	A	A	D
PD	PD	PD/CM	CL	PG	PD	GPG	CL	PG	PD	PD	PM	PG	CL/RC	CCP/PD	PCA	PM	PD	PD	PG
Heteroplano-heterogêneo																			



Nesse sintagma com planos alternados, flagram-se dois momentos: um casamento a ser realizado e, por outro lado, a sua impossibilidade, devido ao movimento da tropa, prestes a chegar para impedir a conjunção com o matrimônio. A perda desse objeto valorizado positivamente é representado pela figura “flores ao chão”, no penúltimo plano.

O primeiro plano antecipa o sistema de relações que será estabelecido no todo da primeira sequência, pois há uma chuva – embora seja pouco visível no plano 1 – que cai sobre as xícaras e os pires. Nesse caso, deduzem-se, pois, traços retilíneos/oblíquos da chuva vs. traços circulares/ovalados das xícaras e pires, que são “atacados” pelas gotas. Esse tipo de expressividade é comum nesse primeiro segmento. A expressão revela assim, elementos do signifiante (multiplicação de traços da chuva, de pernas, armas, corpos) em oposição a elementos de traços arredondados/ovalados, como as flores, pires, xícaras, o próprio rosto de Elizabeth. Nesse caso, são criados efeitos em torno do semissimbolismo, em virtude de um tipo de conotação mais durativa, pois é produzida na consecução de vários planos.

Esse tipo de motivação indica que a construção da expressão (vertical vs. circular) pode ser correlacionada ao conteúdo (ataque vs. defesa ou agressividade vs. passividade), na medida em que Elizabeth representa o bem, a passividade, a singularidade. Por outro, a Cia. das Índias, ao ser representada por traços retilíneos/oblíquos (não somente na chuva, mas na disposição da tropa, nas pernas dos animais e nos rifles em riste), atesta os conteúdos de agressividade, maldade, ataque surpresa, em sua multiplicidade de inimigos.

Os planos relativos ao inimigo (Cia. das Índias) mostram o PN em conjunção com a captura do casal Elizabeth e Will. Por isso, há um tipo de narrativa acelerada, que vai do EN da impossibilidade do casamento até o PN que indica a transformação dos destinos. Na mesma direção, mesmo com os poucos planos interligados (planos 1 e 19), a tendência do ritmo visual é ser paratático e descontínuo livre (heteroplano-heterogêneo), de forma a manifestar um ritmo também acelerado.

Segmento 2: manipulação (narratividade mediana)

Sintagma cronológico narrativo linear (SCNL)											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
STA/PCA	TD	OS	PCF	OS	PG	PCF	PM	PCF	PCA	PM	PCA
A/B	C	D	E	D	F	E	G	E	B	G	B
13	14	15	16	17	...	18	19	20	21	22	23
PM	PCF	PCF	PM	PCA		PCA	PP/FL	PCF	PP	PCF	CL
G	E	E	G	B		B	H/I	E	H	E	J
Heteroplano-heterogêneo											



Nesse segmento 2, a diversificação de planos não é tão significativa, pois conta com 10 planos diferentes para um total de 23 (excetuados alguns planos, indicados por elipse). Como o foco está na manipulação exercida pelo Lorde Beckett, são elencados muitos planos de conjunto (fechado e aberto) e planos médios. Da mesma forma, há poucos planos ligados, mas, diferentemente do primeiro segmento, nessa organização de planos, não há um produção de sentidos envolta por efeitos oriundos do semissimbolismo, exceto pela descrição que será feita abaixo.

Por outro lado, vale notar duas questões. Há uma recorrência de enquadramentos situando os personagens bons à direita e os maus, à esquerda (a partir do plano 12). Por isso, uma categoria topológica “esquerda/direita” também pode representar o conteúdo dos maus contra os bonzinhos. Em suma, os sujeitos investidos do bem são enquadrados à direita e os sujeitos do “mal”, à esquerda. Outra questão diz respeito ao vilão, Lorde Beckett, que é mostrado primeiramente de costas (plano 8). De sua cabeça, brotam, metaforicamente, traços articulados pela relação retilíneo/oblíquo (mantendo a coerência com o semissimbolismo da primeira sequência), que lembram armas ou, pensando mais simbolicamente no discurso cristão, “chifres” (conotação pontual). Os elementos da expressão, no interior de categorias que os definem como traços, ligam-se, pois, a elementos verticais do conteúdo (armas, espadas, pernas em movimento, etc.), revelando um processo de significação em torno da agressividade do mal contra a passividade do bem (este, ligado a objetos arredondados, por exemplo).

Caracterizado, assim, como um sintagma narrativo linear, esse segmento engloba, em suma, a perda do objeto valorizado positivamente: o matrimônio, que se dá em virtude de uma sanção aplicada pela CIA, relacionada a um percurso narrativo anterior e, assim, implicado nesse universo fílmico (proveniente do primeiro filme, *Piratas do Caribe: a maldição do Pérola Negra*). Neste, Elizabeth e Will ajudam o pirata Sparrow e são agora julgados de conspiração pela Cia. Com respeito ao ritmo visual, ele é acelerado, mas o ritmo narrativo é mínimo, em virtude de manifestar basicamente o diálogo em torno da manipulação por intimidação de Beckett.

Assim, o resultado dos ritmos apresentados (em que se observa o ritmo de expressão variar em relação ao ritmo de conteúdo) fica dessa forma:

- primeiro segmento: ritmo plástico mediano e narratividade mediana (↕↕) (SCNA);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mediana (↕↔) SCNL;

Tabela 8: Resumo da sequência de segmentos de *Piratas do Caribe*.

<i>Planos, sintagmas, ritmos, efeitos</i>	<i>Característica e traços</i>	<i>Seg. 1</i>	<i>Seg. 2</i>
Tipos de Planos	Plano-sequência		
	Enquadramento	X	X
	Movimento		X
	Ângulo	X	
	Planos ligados	X	X
Tipos de Sintagmas	PA - Plano autônomo		
	SAF - Sintag. em feixe		
	SAP - Sintag. paralelo		
	SCNA - Sintag. alternado	X	
	SCD - Sintagma descritivo		
	SCNL - Sintag. narrat. linear		X
Ritmo: seriação dos planos e sua caracterização	Homoplano-homogêneo		
	Homoplano-heterogêneo		
	Heteroplano-heterogêneo	X	X
	Heteroplano-homogêneo		
Ritmo do Plano de expressão (ritmo visual)	Acelerado	X	X
	Mediano		
	Brando		
	Mínimo		
Ritmo do Plano de conteúdo (ritmo narrativo)	Narratividade mínima		X
	Narratividade mediana		
	Narratividade acelerada	X	
Efeito de sentido	Denotação		
	Conotação pontual		X
	Conotação durativa	X	
	Semissimbolismo	X	

6.1.5 *Toy Story 3* – Sequência em 3 segmentos

O sintagma cronológico narrativo linear (SCNL) apresenta uma consecução de planos conforme um programa narrativo, em torno da performance dos amigos de Woody (caubói xerife) e Buzz (o defensor galáctico), em que estes são os heróis, contra os vilões, liderados pelos brinquedos Senhor e Senhora Cabeça de Batata, que estão disjuntos do objeto-valor dinheiro. Desse modo, a narratividade é acelerada, uma vez que os vilões, sujeitos do fazer, vencem os amigos de Woody ao final e obtêm os sacos de dinheiro do trem. Em suma, o ritmo visual também é acelerado, pois há o predomínio do ritmo heteroplano-heterogêneo.

EN = F (riqueza) [S1 (Senhor e Senhora Batata) U Ov (sacos de dinheiro)]

PN = F (roubo) [S1 (Senhor e Senhora Batata) → S2 (Woody e amigos) ∩ Ov (sacos de dinheiro)]

Segmento 1: performance (narratividade acelerada)

Sintagma cronológico narrativo linear (SCNL)																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	...	
A	B	B	C	D	B	E	E	F	G	E	E	H/D	E	I	A	E	F		
GPF	PI	PI	CP	CCP	PI	PCF	PCF	PG	PA	PCF	PCF	PCA/CCP	PCF	PD	GPG	PCF	PG		
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
J	I	F	F	F	F	G	I	E	I	F	F/D	F	B	I	F	C/E	I	C/J	K
PM	PD	PG	PG	PG	PG	PA	PD	PCF	PD	PG	PG/CCP	PG	PI	PD	PG	CP/PCF	PD	CP/PM	CL
Heteroplano-heterogêneo																			





O primeiro segmento de *Toy Story 3* organiza-se por meio de 38 planos (excluindo os planos indicados por elipse). Não possuem grande diversificação, uma vez que são apresentados 11 planos diferentes (até a letra K). Dentre essas combinações de plano (focados, sobretudo, em planos médios, gerais e de conjunto), há também efeitos de ligação por meio da angulação da câmera, em plongé (CP) e contraplongé (CCP) que são acrescentados a determinados enquadramentos.

O recurso dos planos CP e CCP confere sentidos diferentes à imagem, a depender do ponto de vista, se de cima para baixo ou se de baixo para cima. O plano CP, cuja angulação é de cima para baixo, causa o efeito de esmagamento nos sujeitos ou instâncias que estão topologicamente dispostos abaixo na cena (planos 35 e 37), ao mesmo tempo em que indica uma certa superioridade ou vantagem, significados pelo do ponto de vista superior do qual parte o foco. O plano CCP, em outra direção, apresenta um angulação de baixo para cima, cujo foco inferior de onde parte o ponto de vista pode representar tanto uma certa desvantagem dos sujeitos ou instâncias que estão mais próximos do foco da câmera (planos 13 e 30) ou também uma aproximação com os valores dos sujeito próximo ao foco, como observado nas três imagens de *E.T. o extraterrestre* (ver figs. 2 e 3).

Segmento 2: performance (narratividade acelerada)

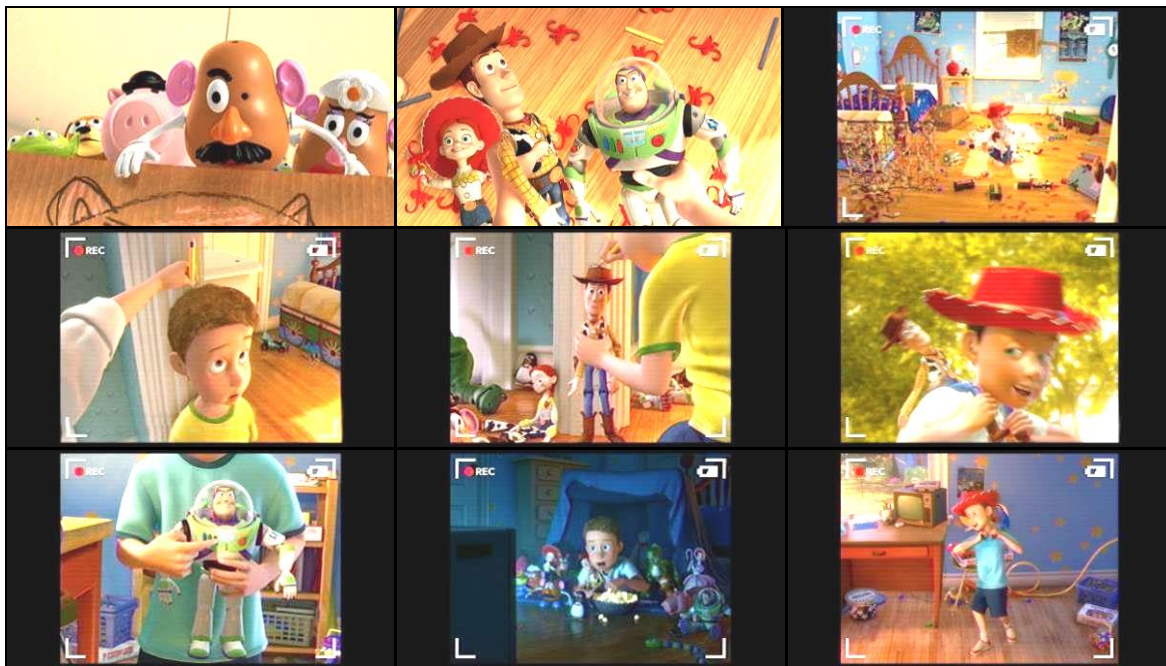
Diferente do primeiro segmento, este se configura por meio de um sintagma acronológico em feixe, cujas pinçadas temporais da vida de Andy, da sua infância até a adolescência, são manifestadas por meio de ceninhas, que figurativizam sua competência para brincar com seus bonequinhos (a sua performance de ser uma criança normal, portanto) e tematizam, desse modo, uma infância ideal, feliz.

EN = F (ser criança) [S1 (Andy) \cap Ov (brinquedos)]

PN = F (brincar) [S1 (Andy) \rightarrow S2 (brinquedos) \cap Ov (infância feliz)]

Assim, a narratividade é acelerada, à medida que o ritmo visual também o é, uma vez que é regido pelo ritmo paratático (heteroplano-heterogêneo).

Sintagma acronológico em feixe (SAF)								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	E	B	E
PCA	PCF	PG	CP	PI	PP	PI	PCF	PI
Heteroplano-heterogêneo								



Segmento 3: competência (narratividade mediana)

Último segmento da primeira sequência, ele é organizado por meio de um sintagma cronológico narrativo linear (SCNA), assim como o primeiro segmento, mas não contém uma aceleração narrativa semelhante. Isso ocorre, porque a performance dos brinquedos será desempenhada nas outras sequências do filme. Desse modo, apresenta-se neste segmento a competência de Andy, vinculada ao dever e poder desfazer-se dos brinquedos, em virtude de estar prestes a ingressar na vida universitária. Por sua vez, os brinquedos também manifestam sua competência, pois não aceitam que serão deixados e, por isso, o seu programa narrativo de base será construído conforme a modalização do dever-não ser descartados.

Em suma, apresenta-se Andy em conjunção com os estudos superiores (o que implica desapegar-se da vida de adolescente), e os brinquedos, em não conjunção com o seu dono:

EN = F (vida adulta) [S1 (Andy) \cap Ov (faculdade)]

PN = F (desaprego) [S1 (Andy) \rightarrow S2 (brinquedos) U Ov (infância)]

Sintagma cronológico narrativo linear (SCNL)																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	B	C	D	E	B	B	F	B	F	F	G	F	F	F	C	C	H
PM	PCF	CCP	PG	PCA	PCF	PCF	PD	PCF	PD	PD	PI	PD	PD	PD	CCP	CCP	PA
Heteroplano-heterogêneo																	



O terceiro segmento possui 18 planos, em um total de 8 planos diferentes. Assim como o primeiro segmento, organiza-se também por meio de um sintagma cronológico narrativo linear e por meio de um ritmo visual heteroplano-heterogêneo, uma vez que não possui elementos de ligação entre os planos.

Vale notar que a categoria cromática não graduável, presente nas configurações de uma variedade de cores mais vivas nos dois primeiros segmentos, aqui se manifesta de uma forma diferente, pois cede espaço para um cromatismo tendendo para tons graduáveis, em virtude do ambiente fechado do quarto e da projeção de efeitos de sombra no baú em que se encontram os brinquedos.

Assim, o resultado dos ritmos apresentados (em que se observa o ritmo de expressão variar em relação ao ritmo de conteúdo) fica dessa forma:

- primeiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) SCNL;
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) (SAF);
- terceiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mediana (↕↕) (SCNL).

Tabela 9: Resumo da sequência de segmentos de *Toy Story 3*.

<i>Planos, sintagmas, ritmos, efeitos</i>	<i>Característica e traços</i>	<i>Seg. 1</i>	<i>Seg. 2</i>	<i>Seg. 3</i>
Tipos de Planos	Plano-sequência			
	Enquadramento	X	X	X
	Movimento			
	Ângulo	X	X	X
	Planos ligados	X		
Tipos de Sintagmas	PA - Plano autônomo			
	SAF - Sintag. em feixe		X	
	SAP - Sintag. paralelo			
	SCNA - Sintag. alternado			
	SCD - Sintagma descritivo			
	SCNL - Sintag. narrat. linear	X		X
Ritmo: seriação dos planos e sua caracterização	Homoplano-homogêneo			
	Homoplano-heterogêneo			
	Heteroplano-heterogêneo	X	X	X
	Heteroplano-homogêneo			
Ritmo do Plano de expressão (ritmo plástico)	Acelerado	X	X	X
	Mediano			
	Brando			
	Mínimo			
Ritmo do Plano de conteúdo (ritmo narrativo)	Narratividade mínima			
	Narratividade mediana			X
	Narratividade acelerada	X	X	
Efeito de sentido	Denotação	X	X	X
	Conotação pontual			
	Conotação durativa			
	Semissimbolismo			

6.2 Para além das primeiras sequências: a predominância de sentidos e de ritmos

Tendo em vista o trabalho exigido para o estudo das sequências dos filmes, mais especificamente, as análises dos primeiros segmentos, acredita-se que a sequência inicial de cada filme do *corpus* possa fornecer indícios dos ritmos recorrentes que aparecerão nas suas sequências restantes. Dessa forma, a fim de conjecturar essa unidade de sentido, levam-se em conta as sequências que vão além dos primeiros segmentos e suas recorrências de ritmos plásticos e narrativos (vistos no capítulo 6.1), análise auxiliada também pela descrição semiótica dos filmes, produzida no capítulo 3.7.

Primeiro, é necessário retomar, a título de comparação, os tipos de ritmo plástico e narrativo, no âmbito de suas convergências e divergências:

São Paulo S/A

- primeiro segmento: ritmo plástico mínimo e narratividade mediana (↓↑) (PA);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mínima (↑↓) (SAF);
- terceiro segmento: ritmo plástico mediano e narratividade acelerada (↓↑) (SCNA).

Avatar

- primeiro segmento: ritmo plástico mediano e narratividade mediana (↕↕) (SCNL);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) (SAP);
- terceiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mínima (↑↓) (SCD).

O Senhor dos anéis

- primeiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) (SCNL);
- segundo segmento: ritmo plástico mediano e narratividade mediana (↕↕) (SCNL);

Piratas do Caribe

- primeiro segmento: ritmo plástico mediano e narratividade mediana (↕↕) (SCNA);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mediana (↑↓) (SCNL);

Toy Story 3

- primeiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) (SCNL);
- segundo segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade acelerada (↕↕) (SAF);
- no terceiro segmento: ritmo plástico acelerado e narratividade mediana (↑↓) (SCNL).

Nota-se, inicialmente, que *São Paulo S/A* produz tipos de ritmo que divergem (tendem a direções opostas), por isso, foi mencionado, em sua análise, a questão da sinuosidade. Seguindo esse raciocínio, se a narratividade é mediana, o ritmo plástico, nesse filme, tende a seguir em outra direção e assim por diante no caso dos outros segmentos, de forma que as direções de ritmos plásticos e narrativos tendem a ser diferentes entre si. Esse tipo de organização rítmica difere dos quatro filmes do *corpus*, uma vez que nenhum manifestou esse tipo de organização, isto é, em direções opostas (setas divergentes) e de forma recorrente.

Por esse motivo, os filmes hollywoodianos tendem a convergir os tipos de ritmos como ocorre, sobretudo, com *O senhor dos anéis*, cujos segmentos acompanham a mesma direção. Os três filmes restantes convergem em pelo menos dois segmentos. A esse respeito, já se assinala uma diferença significativa, na medida em que se pensa que quanto mais se proliferam os planos (ritmo heteroplano-heterogêneo), mais unidades significantes são manifestadas e, assim, surgem mais unidades narrativas e figurativas desencadeadoras de enunciados narrativos e de programas narrativos de uso. No entanto, o filme do Cinema novo foi, além disso, construindo relações divergentes por meio de ritmos opostos, ao mesmo tempo que trabalhou um tipo de conotação constante e efeitos em torno do semissimbolismo.

Continuando com *São Paulo S/A*, nota-se que sua estrutura também difere com respeito aos tipos de sintagmas de Metz. Começa com um plano-sequência (denominado por Metz de plano autônomo), um segmento mais lento, portanto, mas com narratividade acelerada. Em seguida, acelera o ritmo plástico, mas diminui o ritmo narrativo por meio de um sintagma acronológico em feixe (SAF). Finaliza aumentando o ritmo narrativo e diminuindo o ritmo plástico por meio de um sintagma cronológico narrativo alternado (SCNA – que indica um tipo de montagem complexa no cinema), com planos construídos por elementos de ligação.

Por sua vez, *Avatar* e *Toy Story 3* seguem nessa direção variante, como se vê do segundo para o terceiro segmento. *Avatar* começa com um SCNL (sintagma cronológico narrativo linear), com ritmos plástico e narrativo medianos, passa a um SAP (sintagma acronológico paralelo – aliás, um tipo de montagem também complexa, que figurativiza dois momentos ocorridos em tempos distintos), com ambos os ritmos acelerados, e fecha com um SCD (sintagma cronológico descritivo), desacelerando o ritmo narrativo, isto é, sem aparentar um enunciado narrativo que indique ao menos um tipo de manipulação em jogo.

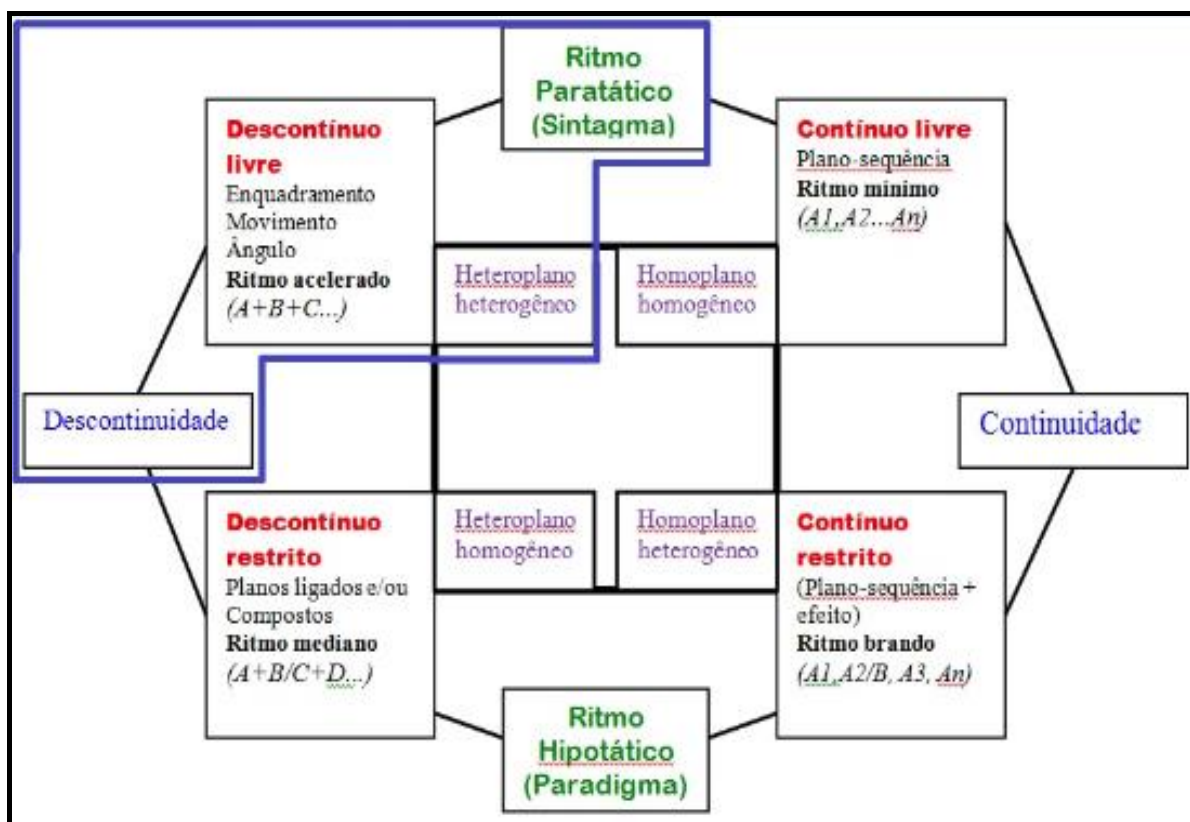
Os segmentos dos filmes restantes, por sua vez, tendem a se compor de sintagmas cronológicos narrativos lineares (SCNL), em que é vista, por exemplo, uma variação para um SCNA, em *Piratas do Caribe*, aliás, único momento nesse filme em que há uma montagem com elementos narrativos alternados. De fato, nesse filme e nos dois restantes (*Toy Story* e *O Senhor dos anéis*) não há uma recorrência, além da primeira sequência analisada, que indique o uso de sintagmas acronológicos, pois haverá sempre uma consecução de enunciados narrativos, vinculados a programas narrativos de uso, por meio de SCNL (como se observa, um tipo de sintagma bem comum nos filmes hollywoodianos, pois não exigem montagens alternadas ou em paralelo, por exemplo).

Piratas do Caribe manifesta uma consecução de transformações narrativas transitivas nessa direção (explicada em 3.7.3), em que, semelhante a uma competição, os objetos-valor desejados transferem-se fortuitamente entre os sujeitos envolvidos no percurso narrativo, por meio de um jogo de enunciados de estado e de fazer. Quando os acontecimentos ocorrem em *Isla Cruces* (momento em que todos os sujeitos responsáveis pela narratividade encontram-se no mesmo local de batalha), as partes do objeto-valor (chave, baú, pote de areia, coração) passam de mão em mão: Sparrow, Will Turner e Norrington, apesar de colegas, duelam com suas espadas pelo baú, que é levado pelos piratas de Davy Jones; por sua vez, Elizabeth assiste ao duelo e depois foge dos outros piratas de Davy; estes digladiam pelo baú ao encontrarem a tripulação do navio de Sparrow; ao final, Sparrow obtém somente o pote de areia (achava que o coração estivesse ali); Davy Jones obtém apenas o baú (também achava que o coração estivesse ali); e, em um lance de sorte, Norrington obtém o coração de Davy Jones e o leva em um saco até o gabinete do Lorde Beckett.

Vale lembrar que essa consecução de enunciados e programas narrativos vai ao encontro do que se afirmou no início por meio de Peñuela Cañizal, quando discorre sobre as peculiaridades do cinema comercial e, por extensão, do cinema hollywoodiano. Dentre elas, o autor afirma haver no cinema comercial uma espécie de previsibilidade, cuja organização discursiva tende a concatenar enunciados narrativos, uma vez que o filme comercial relega para o segundo plano o poético (PEÑUELA CAÑIZAL, 2004, p. 19). Essa somatização de programas narrativos, com o fito de gerar enunciados narrativos lógicos e consecutivos, por meio do que foi apresentado em 3.7, é visível, portanto, em todos os filmes do *corpus* e, por extensão, na estrutura do cinema hollywoodiano, o que denominamos como cinema comercial, por meio dos mais vistos ou *blockbusters* (filmes sucessos de bilheteria).

A esse respeito, ao afirmar uma espécie de abandono da pujança narrativa (“pujança” em sua acepção plena de exuberância e vigor (fato que ainda aponta uma classificação genérica do “poder narrativo” dos filmes) em favor de uma indústria de cinema ligada à mídia, a afirmação de Mascarello (2006, p. 336) também vai em direção ao ponto de vista defendido por Peñuela Cañizal. Mas como se observou, ambos não indicam caminhos analíticos a respeito desse abandono de tal pujança ou dos motivos pelos quais Hollywood relega o poético. A isso, tentamos responder no decorrer desta tese.

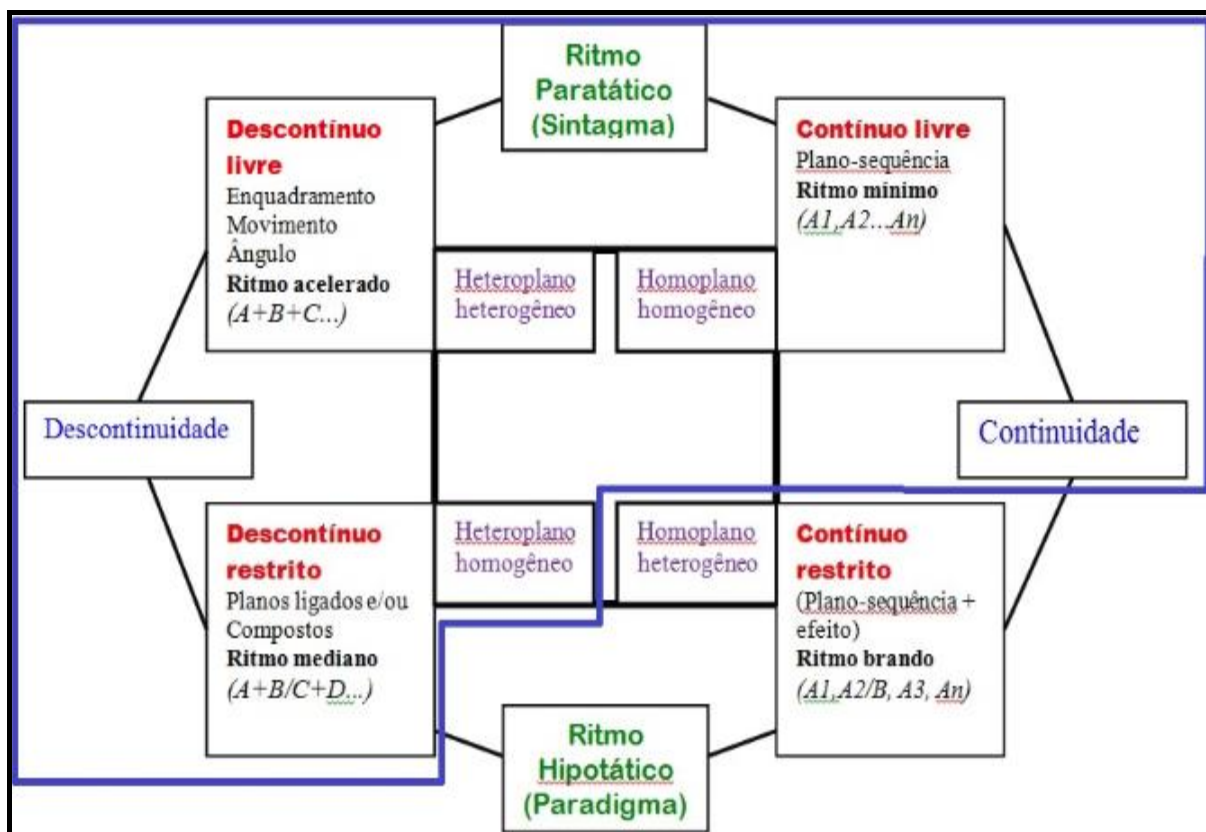
Levando-se em conta que os quatro filmes comerciais do *corpus* possuem esse tipo de organização nas sequências restantes (SCNL e ritmo paratático, descontínuo livre), prova-se que tendem a produzir esse encadeamento de enunciados narrativos, ao mesmo tempo em que manifestam planos curtos, pouco variados e com raros elementos de ligação entre eles (uso pouco recorrente de RC, ZI, ZO, FI, FO, FU, CP, etc., fato este que configuraria um ritmo menos acelerado). Conclui-se que os filmes de Hollywood estruturam-se, predominantemente, por meio de ritmo plástico acelerado, cuja narratividade está associada a um mesmo tipo de ritmo acelerado.



Esquema 19: Tendência de ritmo visual do filme hollywoodiano, região em azul.

Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003).

Por outro lado, *São Paulo S/A* – e, por extensão, o tipo de filme mais autoral – produz uma organização rítmica de conteúdo e de expressão mais sinuosa ou oscilante, que vai além do ritmo paratático descontínuo livre. Desse modo, observou-se com *São Paulo S/A* que sua estrutura tende a transitar ora pelo ritmo hipotático (descontínuo restrito), com elementos de ligação entre planos (ritmo mediano), ora pelo ritmo paratático, região do contínuo livre, uma vez que em diversos momentos preza pela manifestação de planos-sequência (ritmo mínimo).



Esquema 20: Tendência de ritmo visual do filme autoral, região em azul.

Elaborado pelo autor (editor WINWORD 2003).

A respeito da desaceleração mais recorrente no ritmo plástico de *São Paulo S/A*, os próprios dados quantitativos, a respeito da duração média de cada plano (capítulo 3.4), indicam isso, pois, enquanto *São Paulo S/A* tem em média 7,13 segundos de exposição em cada plano, os quatro filmes do *corpus* têm aproximadamente a metade desse tempo médio, 3,62 segundos por plano. Logo, a proliferação de cortes no filme hollywoodiano tende a gerar um ritmo acelerado em ambas as instâncias, plástica e narrativa.

No que se refere aos efeitos de sentido – cujas tabelas resumidas (de 5 a 8) puderam focar da denotação à conotação pontual e durativa, bem como os efeitos em torno do semissimbolismo – observam-se também diferenças significativas. *São Paulo S/A* apresenta um tipo de duratividade com respeito à conotação, a ponto de criar efeitos de sentido semissimbólicos, como o presente no primeiro segmento, em torno da imagem conotada pelo símbolo da cruz, que transita, no plano-sequência, da esquerda (espaço interior, disfórico, da não conjugação com o amor de Luciana) para a direita (espaço exterior, eufórico, da não disjunção com a possibilidade de outros amores).

Ao passar para o segmento 2, *São Paulo S/A* anula o efeito poético (no sintagma em feixe) e depois, no segmento 3, retorna com um sintagma alternado, em que a conotação é constante novamente, pois existe uma alternância de planos em que os monólogos dos personagens, quando articulados subjetivamente, funcionam como diálogos. Em suma, o dizer de um, à distância, complementa a fala do outro, no processo de renúncia do amor.

Em *Piratas do Caribe*, por exemplo, a conotação é recorrente (portanto, durativa) somente no primeiro segmento, mas é pontual no segundo, pois no primeiro segmento o sintagma paralelo revela o anseio de uma noiva contra a opressão de uma tropa inteira (relação eidética de traços curvos em oposição à verticalidade do traçado retilíneo ligado à agressividade da chuva, das pernas em movimento e da silhueta dos homens em pé). A conotação mais pontual manifesta-se quando dois traços retilíneos surgem por detrás da cabeça de Lorde Becket (segmento 2, plano 8), metaforizando dois chifres, em referência à iconografia cristã.

Avatar também produz efeitos em torno do semissimbolismo quando instaura dois planos, em ligação por meio do efeito de foco na lente, em que o surgimento de uma gota que paira revela a competência do sujeito, que não acorda de um local aparentemente aconchegante (cuja denotação não revela um sujeito e seu objeto de valor), mas de uma câmara de hibernação espacial (nesse caso, um objeto descritivo ligado ao seu fazer, à sua profissão de fuzileiro espacial).

Como não é recorrente um processo de conotação no filme hollywoodiano (como se percebe nas análises), por outro lado, há momentos mais pontuais de significação secundária, que marcam momentos importantes e definidores dos processos narrativos vindouros. Essas configurações visuais são essenciais, em alguns filmes, para indicar a virada do bem contra o mal ou, do ponto de vista do vilão, um revés disfórico para os sujeitos investidos do “bem”, como apresentado na sequência 6, capítulo 3.7.2., com *O Senhor dos anéis* e o rei Denethor mastigando uma carne sanguinolenta enquanto Minas Tirith é atacada.

Ao apresentar uma relação de enquadramentos com sentido conotado em algumas situações pontuais, esse filme antecipa programas narrativos cuja vantagem indicará a vitória do exército dos homens. No exemplo abaixo, figura 87, a categoria cromática projeta-se de maneira diferente quando sua organização de cores é regida pelo ponto de vista do exército dos homens (cromatismo claro e uniforme, situado acima). Por outro lado, um tipo de cromatismo mais escuro e heterocromático projeta-se acima e por meio dos traços eidéticos heterogêneos dos orcs, quando o ponto de vista diz respeito aos exércitos de Sauron (fig. 88).



Figura 87: Narratividade e cromatismo em *O senhor dos anéis*.



Figura 88: Narratividade e cromatismo em *O senhor dos anéis*

Da mesma forma com que *Avatar* conclama metaforicamente seu herói (aquele capaz do bem, congratulado pelos seres puros do local, figura 62, em claro intertexto com a iconografia do salvador cristão), da mesma forma, esta imagem de *O senhor dos anéis* (fig. 89) adquire característica metafórica em virtude do herói, rei Aragorn, que conclama à vitória. Do topo de sua cabeça cria-se o efeito de flashes de luz (como se o feixe do fundo se

projetasse à frente, por um deslocamento topológico), enquanto segura a sua espada Anduril, que, em riste, está quase sobreposta por um lança, em primeiro plano, também em riste – ali aparece outra relação topológica, mas entre um plano primeiro (lança), um intermediário (o herói, sua espada e sua representação individual) e um plano de fundo (a luz que emana de Mordor e sua coletividade indistinta de orcs). Essa imagem irá indicar o início do percurso narrativo, que se refere à busca de Frodo na montanha Doom (da qual todos do reino dos homens são dependentes) e, por consequência, aos programas narrativos que irão figurativizar a destruição do anel O Um.



Figura 89: O rei Aragorn e possibilidades metafóricas.

Logo em seguida, surgem Aragorn, Legolas e o mago Gandalf, como figuras da iconografia cristã (intertexto com as representações do pai, do filho e do espírito santo), que figurativizam a Santa Trindade e o tema da salvação a ela relacionado.



Figura 90: Intertextualidade com a Santa Trindade e as forças do bem.

Com respeito aos elementos da cultura, em torno dos semas exteroceptivos presentes nos filmes, *São Paulo S/A* não faz referência direta aos modelos de comportamento de sua época (por meio de constantes referências intertextuais), mas toma o cenário da São Paulo dos anos 60 como espaço de uma história de amor, ao mesmo tempo em que o sujeito Carlos vive dividido entre sua vida pessoal e seu trabalho. *Avatar*, de forma mais contundente, faz referência a um possível neocolonialismo espacial, também aos modelos de comportamento, às questões ambientais, à preocupação com as necessidades de conquistas de um sujeito cadeirante, enfim, às parafernálias tecnológicas (USB, *plug and play*) que permeiam a cultura em que esse filme está inscrito.

Enfim, espera-se que tenha sido possível descrever como a primeira sequência de filmes distintos já tem a capacidade de indicar caminhos para interpretar e, sobretudo, inventariar recursos para, se possível, poder discretizar a estrutura de qualquer tipo de produção audiovisual de cinema, em matéria de expressão plástica e de seu conteúdo narrativo e figurativo. A análise sugeriu caminhos para discretizar estruturas de ritmo ora mais ora menos complexas e observar se há diferenças entre os filmes hollywoodianos do *corpus* e um filme de outra Escola de cinema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tecer uma reflexão final, em tom reflexivo e ao mesmo tempo conciso, é uma tarefa complexa, mas nem menos “entusiasmante” para um pesquisador fã de cinema e das semióticas cuja base é construída por meio da iconização desse fluxo temporal de imagens, dessa impressão de realidade gerada pela progressão de quadros, em que uma das substâncias também é o som: o sistema semiótico verbovisual do filme.

Muito foi discutido em torno de oposições de ideias, comportamentos, termos de cinema, de semiótica e de linguística. Em suma, foram construídas ora oposições relacionais, ora aproximações mais formais: os livros mais vendidos vs. os filmes mais vistos (*best-sellers* vs. *blockbusters*); significado, conteúdo e interocepção vs. significante, expressão e exterocepção; língua natural vs. mundo natural; paradigma vs. sintagma; função poética, sincretismo, semissimbolismo, conotação, plurissignificação, metáfora e ritmo; signo visual, signo plástico, significante visual; semiótica plástica, semiótica visual; cinema de massa, cinema comercial, cinema hollywoodiano, cinema autoral.

Por meio de todas as relações estabelecidas por oposições e conceitos, e a partir do arcabouço metodológico da linguística, foi apresentado inicialmente o interesse pelo estudo do cinema comercial, mais especificamente, o hollywoodiano, de um ponto de vista linguístico, por meio de conceitos semióticos (plásticos e discursivos) em torno do plano de conteúdo e de expressão visual e de noções linguísticas correlatas: significante e significado, sintagma e paradigma, continuidade e descontinuidade, unidades distintivas e unidades significativas, sincretismo, função poética e semissimbolismo.

Tendo em vista a necessidade de diferenciar filmes de escolas diferentes, pensou-se em conceber o filme por meio de unidades significativas e que, a partir dessa pertinência, fosse possível oferecer um recorte analítico, por meio de sequências, sintagmas e planos fílmicos. A partir da forma como se organizam essas unidades, podem ser depreendidas organizações específicas de ritmos a partir da expressão rítmica plástica e do conteúdo narrativo e discursivo que manifestam.

Partindo de um desinteresse perceptível pelo estudo do cinema hollywoodiano no Brasil (a maioria dos trabalhos são sobre a estética de um tipo de cinema já consagrado, os filmes de cunho mais autoral, ou sobre os fatos estilísticos e industriais), optou-se por seleccionar os filmes comerciais mais vistos nos cinemas a partir de 2001 (os *blockbusters*), com vistas a aplicar um estudo semiótico e rítmico ao seu conteúdo e expressão visual, a fim

de compreender a sua organização estrutural (seus sincretismos e seus efeitos de sentido) e, em seguida, compará-los a um filme de outra proposta e estética.

Ao comparar a estrutura semiótica e rítmica dos filmes hollywoodianos a um filme mais autoral, descobriu-se que é possível depreender ritmos diferentes entre eles. O filme comercial de Hollywood tende a produzir um ritmo plástico mais acelerado (um ritmo paratático, baseado em planos curtos e independentes, ou seja, sem elementos de ligação entre planos, por meio de uma descontinuidade livre), cuja narratividade presente também acompanha um ritmo acelerado de percursos e de programas narrativos, que marcam as constantes reviravoltas nos enredos de filmes de aventura, exploração espacial, de fantasia medieval, entre outros.

Por sua vez, a estrutura do filme autoral analisado (*São Paulo S/A*) tende a um ritmo plástico menos acelerado (um ritmo hipotático, de deconstinuidade restrita ou de continuidade livre), cujos planos tendem a manifestar elementos de ligação, que, a sua maneira, estabelecem relações de dependência de um plano a outro. Por meio desse jogo complexo entre enquadramento, movimento, ângulo, planos ligados e planos-sequência, manifesta, na mesma direção, uma narratividade que ora converge para ritmos acelerados, ora para ritmos menos acelerados.

Em virtude de criar efeitos que exploram as possibilidades de projeção de mais de um sentido em determinados planos (por meio de categorias da expressão específicas e de relações semissimbólicas particulares), a linguagem cinematográfica – tal quais as verbais – também produz efeitos de sentido que podem se aproximados à função poética de Jakobson, fenômeno em que o eixo paradigmático do signo desdobra-se sobre o eixo sintagmático da contiguidade. Essa projeção em torno do arranjo específico de significantes é responsável por produzir tipos de significação conotada, mencionados por Peñuela Cañizal e Balogh, sejam quais forem as denominações concedidas a esses arranjos (efeitos simbólicos e poéticos, de ambiguidade e de plurissignificação, conotativos ou metafóricos).

Isso não quer dizer que o cinema de Hollywood não produza tais efeitos de sentido, mas são mais recorrentes nas produções denominadas autorais (ou poéticas), consagradas pela crítica canônica, que, ao observar os efeitos estéticos, aponta seus holofotes para os filmes de Bergman, Buñuel, Glauber Rocha, Kubrick, entre outros diretores. Mesmo assim, foi possível depreender do filme hollywoodiano segmentos que manifestavam esse tipo de representação metafórica, a fim de mostrar que o cinema comercial também tem recursos semióticos orientados para a produção de sentidos em torno do semissimbolismo e da função poética.

Outro dado consistente, que foi sendo delineado durante a observação dos filmes do *corpus*, quando comparados aos filmes de períodos distintos (*São Paulo S/A* e *E o vento levou*), revela como um método de coleta simples (mas trabalhoso) já induz, de antemão, o quanto a duração média de cada plano é capaz de fornecer dados iniciais de diferenças entre filmes de períodos ou Escola de cinema distintos.

A esse respeito confirmou-se que um ritmo acelerado na expressão essencialmente está vinculado a um predomínio de unidades significantes visuais produzidas com muitos cortes e, consecutivamente, com pouca ou nenhuma produção de planos-sequência, como se viu no ritmo paratático, heteroplano-heterogêneo. Sendo esta configuração rítmica comum no filme hollywoodiano, tem-se como resultado a organização de planos curtos (em média, 3,7 segundos cada), que podem ser contrastados aos planos mais longos (acima de 7 segundos cada) dos filmes mais autorais em questão.

Para além dessas questões imanentes, há também um direcionamento contextual típico dos filmes comerciais, um tipo de cinema que sofre pressão quantitativa e qualitativa do fator econômico sobre o fator estético, como afirma Mascarello (2006, p. 337) no início da tese. Por meio de semas exteroceptivos e de elementos de significação intertextual, o filme comercial (com vistas a atingir um determinado público) instaura um fazer-persuasivo direcionado ao destinatário expectador de cinema. Nesse caso, ele é projetado como um tipo de enunciatário que, segundo as definições de Morin sobre a cultura de massa e por meio do fazer-interpretativo que lhe cabe, é representado pela figura do homem médio, comum, e que deve estabelecer um vínculo com a ideia do *happy end* ou com o percurso narrativo do herói, bem como as implicações que isso possa manifestar (conforme as isotopias temático-figurativas) nas malhas do discurso fílmico.

Nessa mesma direção, vinculada a um possível gosto do espectador de cinema, os filmes também projetam questões vinculadas às expectativas em torno de medos contemporâneos e de assuntos insistentemente vinculados nas mídias internacionais, que englobam o contexto de produção de certos filmes, como se faz presente em *Avatar* e suas questões de sustentabilidade, neocolonização e preocupação inclusiva por meio do personagem cadeirante, e que podem ser herança de questões contemporâneas mais emergentes ou catastróficas, como aparecem figurativizadas nos filmes sobre o WTC, sobre terrorismo, alienígenas ou vinculadas ao discurso bíblico do Juízo Final.

De fato, ainda há muitas questões a se explorar no âmbito do cinema enquanto linguagem manifestada por um plano de conteúdo e por vários planos de expressão articulados (aqui o foco foi o plano de expressão visual e sua relação com a narratividade e com a figuratividade), cuja organização sincrética produz efeitos de sentido característicos, na medida em que sua autenticidade reside na justaposição de linguagens (e não no significado isolado de cada uma).

Em uma direção para além desta tese, diversas questões ainda podem ser vinculadas ao tipo de trabalho aqui produzido e que podem gerar outros projetos relevantes para o mundo acadêmico, orientados pelas teorias semióticas do discurso, plástica e do ritmo, por exemplo:

- pensar na relação que a substância sonora pode estabelecer, por meio de suas formas de expressão (trilha sonora, sonoplastia, certas inflexões de palavras vinculadas aos gestos, etc.), com as formas da expressão visual e as significações geradas nos plano de conteúdo, pois nesta tese, por motivo de recorte do objeto semiótico em questão e do alcance das análises, não foi possível construir, ainda, uma correlação entre categorias resultantes dos efeitos de sentido sonoro e das infleções de fala nos entornos dos gestos (entre outras formas assumidas pelo plano de expressão sonoro), com as categorias de conteúdo e de expressão visuais apresentadas.

- delinear um trabalho que dê conta, da mesma forma como se pretendeu aqui com os *blockbusters* (sucessos de bilheteria), mas no estudo de filmes consagrados pela crítica ou até mesmo a vertente hollywoodiana de segmento mais *cult*, ou seja, aqueles filmes contemplados por prêmios, como o próprio Oscar cedeu a alguns filmes apresentados na figura 1, haja vista o sucesso de *O artista*, *O segredo de Brokeback*, entre outros.

- pensar nos novos objetos semióticos que surgem no nascer deste século, haja vista a importância que os videogames têm ganhado no cenário mundial, a ponto de produzir mais ganhos do que as próprias produções hollywoodianas, como é o caso do jogo *Grand Theft Auto V* (conhecido no mundo e no Brasil por “GTAV”), cujas vendas, em apenas três dias, somaram o montante espantoso de 1 bilhão de dólares, com com mais de 40 milhões de títulos vendidos até o final de 2014 (fonte: <http://omelete.uol.com.br/games/noticia/grand-theft-auto-v-vendeu-34-milhoes-de-copias/>).⁷⁰

⁷⁰ Nesse ultimo caso, assim como o cinema, que manifesta uma iconização do fluxo temporal, o videogame confere “plenos poderes” ao seu destinatário, que, no papel do jogador (ou *gamer*), exerce um saber compartilhado com a própria execução do videogame, que dependerá da perspicácia do jogador para desempenhar todo o complexo de significação produzida pelo jogo de forma auditiva, visual e tátil (em momentos de choque, explosões, etc., há jogos que vibram o controle na mão do jogador, por exemplo, por isso

No geral, procurou-se fazer um recorte de sequências fílmicas relevantes, por meio dos critérios formais elencados, para dar conta das possibilidades de significação visual, da mesma forma que Metz o fez por meio de seu trabalho sobre cinema e significação. Ele o fez por meio de uma abordagem particularmente estrutural; aqui, optou-se por ampliar essa problemática, em direção a uma semiótica discursiva e plástica, por meio das quais se observou a produção de ritmos de conteúdo e de expressão – mesmo que isso em alguns momentos pudesse parecer um pouco estanque (ora tratava-se da expressão, ora, do conteúdo) – sendo que o importante foi dar conta do sincretismo próprio que esses planos da linguagem são capazes de produzir, fato que também dificulta a produção de uma análise plenamente global, em virtude do aglomerado de linguagens em jogo no sistema semiótico verbovisual do cinema. A esse respeito, os critérios de pertinência foram importantes e o serão também em pesquisas futuras, pois demandam formas de entender o filme por meio de unidades de significação capazes de articular o sentido das partes pelo todo e vice-versa.

a importância também da percepção tátil). Assim, por meio dos comandos coordenados pelo controle com seus movimentos e botões (há plataformas de videogame também com comando de voz, como o Xbox One), o jogador irá exercer essa espécie de comunicação participativa (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 68), não como fora mencionado no caso da autoajuda (capítulo 2.2), construída em torno de um saber compartilhado, mas em torno de uma performance compartilhada, no âmbito de um sistema semiótico verbovisual interativo, o que nos parece, de fato, uma ótima sugestão de objeto para estudo no futuro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução de Eloisa A. Ribeiro. Campinas (SP): Papirus, 2003.
- BALOGH, A. M. **Conjunções, disjunções, transmutações: da literatura ao cinema e a TV**. São Paulo: Annablume, 1996.
- BALOGH, A. M. et al (Org.). **Mídia, cultura, comunicação**. São Paulo: Arte e Ciência, 2002.
- BARROS, D. L. P. de. **Teoria do discurso**. São Paulo: Atual, 2002.
- _____. **Teoria semiótica do texto**. 4. ed. São Paulo: Ática, 2008.
- BARTHES, R. **Lo obvio y lo obtuso**. Imágenes, gestos, voces. Tradução para o espanhol de C. Fernández Medrano: Barcelona/México: Paidós, 1986.
- _____. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BORDWELL, D. **Narration in the film fiction**. Madison (EUA): University of Wisconsin Press, 1985.
- BRADLEY, M. Z. **As brumas de Avalon: a senhora da magia**. Tradução de Waltensir Dutra e Marcos Aurélio P. Cesarino. Rio de Janeiro: Imago, 1985.
- BREMOND, C. **Logique du récit**. Paris: Éditions Du Seuil, 1973.
- BENVENISTE, E. **Problemas de linguística geral**. São Paulo: Nacional/EDUSP, 1976.
- CAMARA Jr., J. M. **Dicionário de Linguística e Gramática: referente à língua portuguesa**. 26 ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2007.
- CARMONA, R. **Cómo se comenta um texto fílmico**. 7 ed. Madrid: Cátedra, 2010. (Signo e Linguagem).
- CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: UNESP/Imprensa Oficial de SP, 1998.
- COELHO, Paulo. **O alquimista**. 26 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1990.
- CORTINA, A. O leitor brasileiro contemporâneo e a autoajuda. **Todas as letras**. São Paulo, vol. 9, n. 1, p. 42-50, 2007.
- CORTINA, A. Semiótica e leitura: os leitores de Harry Potter. In: CORTINA, A e MARCHEZAN, R. F. C. (Org.). **Razões e sensibilidades: a semiótica em foco**. Araraquara (SP): UNESP / Cultura Acadêmica, 2004. p. 153-190.
- COURTÉS, J. **La sémiotique du langage**. França: Armand Colin, 2005.

DROGUETT, J. **Estética da recepção cinematográfica** – sobre os efeitos receptivos da produção midiática. *Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul, v. 8, n. 15, jul. a dez. 2007, p. 2-10.

_____. Vertigem pendular e mídia – cultura dos meios de comunicação. In: In: BALOGH, A. M. et al. **Mídia, cultura, comunicação**. São Paulo: Arte e Ciência, 2002, p. 23-29

EADES, C. L'ombre du 11 septembre sur les images contemporaines. In: BALOGH, A. M. et al. **Mídia, cultura, comunicação**. São Paulo: Arte e Ciência, 2002, p. 57-75.

ECO, U. **O nome da rosa**. 6 ed. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

FECHINE, Y. Contribuições para uma semiotização da montagem. In: OLIVEIRA, A. C. de.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação**: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 323-369.

FIORIN, J. L.; PLATÃO, S. **Para entender o texto**. São Paulo: Ática, 2001.

FIORIN, J. L. Semiótica e comunicação. In: DINIZ, L. V. P. & PORTELA, J. C. (Orgs.) **Semiótica e Mídia**: textos, práticas, estratégias. Bauru: Unesp/FAAC, 2008, p. 75-92.

_____. Sobre a tipologia dos discursos. **Significação**. Revista brasileira de Semiótica. São Paulo, n.8/9, p. 91-8, out. 1990.

_____. O sujeito na semiótica narrativa e discursiva. **Todas as Letras**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 24-31, 2007.

_____. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2006.

FLOCH, J.-M. **Identités visuelles**. Paris: Presses Universitaires de France, 1995.

_____. **Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit**. Paris: Hadès-Benjamins, 1985.

_____. **Sémiotique, marketing et communication** – sous les signes, les strategies. Paris: Presses Universitaires de France, 1990.

FONTANILLE, J. **Semiótica do discurso**. Tradução de Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2007.

FORSYTH, F. **A alternativa do diabo**. 2 ed. Tradução de A. B. Pinheiro de Lemos. Editora Record: Rio de Janeiro, 1979.

GREIMAS, A. J. Semiótica figurativa e semiótica plástica. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia (Org.). **Semiótica plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p.75-96.

_____. **Semântica estrutural**. Tradução Haqira Osakabe. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1973.

_____. **Sobre o sentido**. Ensaios semióticos. Tradução de Ana Cristina C. Cezar et al. Petrópolis: Vozes, 1975.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Tradução Alceu Dias Lima *et alii*. São Paulo: Cultrix, 1979.

_____. **Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II**. Compléments, débats, propositions. Paris: Hachette, 1986.

HALLIDAY, M. A. K. **An introduction to functional grammar**. 3. ed. London: Hodder Education/Hachette UK, 2004.

HÉBERT, L. Petite sémiotique du rythme. Éléments de rythmologie, **Signo**. Québec: Rimousk, 2011. Disponível em: <http://www.signosemio.com/semiotique-du-rythme.asp>. Acesso em: 01 mar. 2013.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

_____. **Ensaio linguísticos**. SP perspectiva, 1991.

_____. **Nouveaux Essais**. Paris: PUF, 1985. (Coleção *Formes Sémiotiques*).

JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1995.

JOLLES, A. **Formas Simples**. São Paulo: Cultrix, 1976.

KERBRAT-ORECCHIONI, C. **L'enunciation: de la subjectivité dans le langage**. 2 ed. Paris: Armand Colin, 1980.

KLINKENBERG, J.-M. **Précis de sémiotique générale**. Paris : De Boeck & Larcier S.A., 1996.

LYRA, B. No coração em fogo das trevas: fusão e figural em *Apocalypse now*, de Coppola. In: BALOGH, A. M. et al. **Mídia, cultura, comunicação**. São Paulo: Arte e Ciência, 2002, p. 115-26.

MARCHEZAN, R. M. C. Semiotização do estético, estetização da semiótica. In: CORTINA, A e MARCHEZAN, R. F. C. **Razões e sensibilidades: a semiótica em foco**. Araraquara (SP): UNESP / Cultura Acadêmica, 2004. p. 139-150.

MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas (SP): Papyrus, 2006.

_____. Mapeando o inexistente: Os estudos de recepção cinematográfica, por que não interessam à universidade brasileira? **Contemporanea**. *Journal of Communication and Culture*, vol. 3, n. 2, dez. 2005, p. 129-158.

MERENCIANO, L. H. **Abordagem semiótica dos textos de auto-ajuda**. Araraquara: Unesp/FCLAr, 2009a. 203 p. (Dissertação de Mestrado apresentada ao Departamento de Linguística da Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista). Disponível em: http://portal.fclar.unesp.br/poslinpor/teses/levi_henrique_merenciano.pdf. Acesso em 05 jul. 2012.

_____. As narrativas esotéricas enquanto textos de autoajuda. **CASA – Cadernos de Semiótica Aplicada**, Araraquara, v. 5, n.1, 2007. p. 1-16 Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/560/481>>.

_____. Ritmo plástico e ritmo narrativo no cinema: Hollywood no século XXI e o Cinema Novo. **Estudos Semióticos**. Disponível em: <http://revistas.usp.br/esse>. Editores Responsáveis: Ivã Carlos Lopes e José Américo Bezerra Saraiva. Vol. 10, n. 1, São Paulo, julho de 2014, p. 76– 88. Acesso em 12 out. 2014.

_____. Autoajuda e esoterismo: uma sugestão tipológica. **Revista do GEL**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 151-177. 2009. Disponível em: http://www.gel.org.br/revistadogel/volumes/6/RG_V6N1_08.pdf.

_____. Cinema hollywoodiano e cultura de massas: entre leitores, espectadores e expectativas. **CASA – Cadernos de Semiótica Aplicada**, Araraquara, v. 9, n.1, 2011. p. 1-16 Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/4419>.

METZ, 1971. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marília Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1971.

_____. **A significação no cinema**. Tradução de Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo**. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

OLIVEIRA, A. C. de. A plástica sensível da expressão sincrética e enunciação global. In: OLIVEIRA, A. C. de.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 79-140.

PEÑUELA CAÑIZAL, E. Tessituras oníricas em Morangos Silvestres. In: PEÑUELA CAÑIZAL, E. & CAETANO, K. E. (Orgs.). **Olhar à deriva: mídia, significação e cultura**. São Paulo: Annablume, 2004, p. 11-67.

_____. Poética da imersão em produtos hipertextuais. In: PRIMO et al. **Comunicação e interações**. Compôs 2008. Porto Alegre: Sulina, 2008. p. 147-171.

_____. O texto fílmico entre a moldura e o enquadramento. **Significação**, São Paulo, ano 39, n. 38, 2012. Disponível em: < http://www.usp.br/significacao/pdf/38_2.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2013.

PEÑUELA CAÑIZAL, E.; CAETANO, K. E. (Orgs.). **Olhar à deriva: mídia, significação e cultura**. São Paulo: Annablume, 2004.

PIETROFORTE, A.V. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

_____. **Análise do texto visual: a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

PIGNATARI, D. **O que é comunicação poética**. 8.ed. Cotia (SP): Ateliê Editorial, 2005.

PROPP, V. **Morfologia do conto maravilhoso**. Copymarket, 2001. (Edição online).

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção**. Para quem gosta, faz ou quer fazer cinema. Rio de Janeiro: DP&A Editora / FAPERJ, 2002.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHNEIDER, S. J. **1001 filmes para ver antes de morrer**. Trad. Carlos Irineu da Costa et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

SHELDON, S. **As areias do tempo**. Tradução de A. B. Pinheiro de Lemos. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

SMITH, L. J. **The Vampire diaries: The awakening**. New York: HarperPaperbacks, 1991.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução: Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

TEXEIRA, L. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: OLIVEIRA, A. C. de. & TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 41-77.

VARGAS LLOSA, M. **Conversa na catedral**. Tradução de Olga Savary. São Paulo: Círculo do Livro, 1977.

WEST, M. **O navegante**. Tradução de A. B. Pinheiro de Lemos. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 1976.

WALLIS, J. & ASTON, J. Doomsday America: the pessimistic turn of Post-9/11 Apocalyptic cinema. **The journal of religion and popular culture**. v. 23, n. 1, april, 2011.

WINWORD 2003. Microsoft Windows 7. Estados Unidos: Microsoft Corporation, DVD-ROM, 2009.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- 2001: uma odisseia no espaço. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. 1 DVD (160 min.), sonor., color.
- A.I.: inteligência artificial. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos: Warner Bros, 2001. 1 DVD (146 min.), sonor., color.
- o ARTISTA. Direção: Michel Hazanavicius. Estados Unidos: Studio 37, 2011. 1 DVD (100 min.), sonor., color.
- AVATAR. Direção: James Cameron. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 2009. 1 DVD (171 min.), sonor., color.
- AVENIDA Brasil. Direção: José Luiz Villamarim e Amora Mautner. Produção: Rede Globo de Televisão. Brasil. Rio de Janeiro, 2012. (Telenovela, diariamente), sonor, color.
- BROKEBACK Mountain. Direção: Ang Lee. Estados Unidos: Focus Features/River Road Entertainment, 2005. 1 DVD (134 min.), sonor., color.
- CLICK. Direção: Frank Coraci. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2006. 1 DVD (107 min.), sonor., color.
- CLOSER. Direção: Mike Nichols. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2004. 1 DVD (104 min.), sonor., color.
- CLUBE da luta. Direção: David Fincher. Estados Unidos: FOX 2000 Pictures, 1999. 1 DVD (139 min.), sonor., color.
- CREPÚSCULO. Direção Catherine Hardwicke. Estados Unidos: Summit Entertainment/Paris Filmes, 2008. 1 DVD (122 min.), sonor., color.
- E O VENTO levou. Direção: Victor Fleming. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939. 1 DVD. (238 min.), sonor., color.
- ESQUECERAM de mim 2: perdido em Nova Iorque. Direção: Chris Columbus. Estados Unidos: Twenty Century Fox, 1992. 1 DVD (120 min.), sonor., color.
- E.T. – o extraterrestre. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1982. 1 DVD. (115 min.), sonor., color.
- EU, robô. Direção: Alex Proyas. Estados Unidos: 20th Century Fox Film Corporation, 2004. 1 DVD (115 min.), sonor., color.
- FESTIM diabólico. Direção: Alfred Hitchcock. EUA: Warner Bros Burbank Studios, 1948. 1 DVD (80 min.), sonor., não color.
- GUERRA ao terror. Direção: Kathryn Bigelow. Estados Unidos: First Light Productions / Kingsgate Films / Grosvenor Park Media, 2009. 1 DVD (131 min.), sonor., color.
- GUERRA nas estrelas – uma nova esperança (STAR wars). Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucas Film, 1977. 1 DVD (121 min.), sonor., color.

IMPACTO profundo. Direção: Mimi Leder. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1998. 1 DVD (98 minutos), sonor., color.

INDEPENDENCE day. Direção: Roland Emmerich. Estados Unidos: Twenty Century Fox, 1996. 1 DVD (144 minutos), sonor., color.

INDIANA Jones e os caçadores da Arca Perdida. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1981. 1 DVD (115 min.), sonor., color.

HOMENS de preto. Direção: Barry Sonnenfeld. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1997. 1 DVD (98 minutos), sonor., color.

MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Lana Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, 1999. 1 DVD (136 min.), sonor., color.

MINORITY report. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 2002. 1 DVD, sonor., color.

MISSÃO impossível. Direção: Brian de Palma. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1996. 1 DVD (110 min.), sonor., color.

ONDE os fracos não têm vez. Direção: Ethan Cohen e Joel Cohen. Estados Unidos: Miramax Films, 2007. 1 DVD (122 min.), sonor., color.

PIRATAS do Caribe: o baú da morte. Direção de Gore Verbinski. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2006. 1 DVD (154 min), sonor., color.

a REDE social. Direção: David Fincher. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2010. 1 DVD (120 min.), sonor., color.

ROCKY Balboa. Direção Sylvester Stallone. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2006. 1 DVD (124 min.), sonor., color.

ROCKY IV. Direção Sylvester Stallone. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1985. 1 DVD, sonor., color.

SÃO PAULO: sociedade anônima. Direção: Luiz Sérgio Person. Rio de Janeiro: Socine, 1965. 1 DVD (107 min.), sonor., não color.

o SENHOR dos anéis: o retorno do rei. Direção: Peter Jackson. Estados Unidos/Nova Zelândia: Warner Bros, 2003. 1 DVD (201 min), sonor., color.

TITANIC. Direção: James Cameron. Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation , 1997. 1 DVD (194 min.), sonor., color.

o TODO poderoso o. Direção: Tom Shadyac. Estados Unidos: Universal Pictures, 2003. 1 DVD, sonor., color.

TOY Story 3. Direção: Lee Unkrich. Estados Unidos: Walt Disney, 2010. 1 DVD (103 min), sonor., color.

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1975. 1 DVD (124 min.), sonor., color.

the VAMPIRE diaries. Estados Unidos: Warner Bros, 2009. 5 temporadas (43 min. cada episódio), sonor., color. (Série de tevê).

VICKY cristina Barcelona. Direção: Woody Allen. Espanha/Estados Unidos: Weinstein Company, 2008. 1 DVD (96 min.), sonor., color.

de VOLTA para o futuro. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985. 1 DVD (116 min.), sonor., color.

X-MEN: o confronto final. Direção: Brett Ratner. Estados Unidos: 20th Century Fox Film Corporation, 2006. 1 DVD (103 min.), sonor., color.

X-MEN: first class. Direção: Matthew Vaughn. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 2011. 1 DVD (132 min.), sonor., color.

ZONA verde. Direção: Paul Greengrass. Estados Unidos: Universal Pictures, 2010. 1 DVD (105 min.), sonor., color.

Araraquara, 27 de abril de 2015.

Levi Henrique Merenciano

levihm@gmail.com

<https://www.facebook.com/levi.merenciano>

<https://unesp.academia.edu/LeviMerenciano>