

MONTAGEM E NARRATIVA: SOBRE HIBRIDISMO, SEMÂNTICA E DESIGN NARRATIVO

Marcelo Moreira Santos

Faculdade Estácio de Sá de Campo Grande

DOI: 10.25768/20.04.01.012

RESUMO: O presente artigo visa compreender a contribuição semiótica que a linguagem verbal trouxe ao cinema no que tange a montagem cinematográfica. Pautado no estudo de Lucia Santaella, mais especificamente no livro “*Matrizes de Linguagem e Pensamento – Sonoro, Visual e Verbal*” (2001), o texto argumenta sobre os princípios lógicos que regem a montagem cinematográfica e como tais princípios entram em ressonância aos da linguagem verbal. Ao final, o artigo ainda esclarece que dos três eixos discursivos – descrição, narração e dissertação – a montagem está mais atrelada à narração e observa as possibilidades criativas deste tipo de discurso ao cinema.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; linguagem; narrativa cinematográfica; semiótica.

ABSTRACT: The present article aims to understand the semiotic contribution that the verbal language has brought to the cinema in relation to the cinematographic assembly. Guided by Lucia Santaella’s study, more specifically in the book “*Matrices of Language and Thought - Sound, Visual and Verbal*” (2001), the text argues about the logical principles that govern the cinematographic assembly and how these principles resonate with the verbal language. In the end, the article further clarifies that of the three discursive axes – description, narration and dissertation – the assembly is more linked to the narration and observes the creative possibilities of this type of discourse to the cinema.

KEYWORDS: cinema; language; cinematographic narrative; semiotics.

Índice

Introdução	1
1 Sobre as Contribuições das Linguagens Visual e Sonora ao Cinema	3
2 Sobre Designs Organizativos de Sentido: espacialidades, temporalidades e causalidades	9

Conclusão	13
Referências	14

Introdução

O cinema é uma arte híbrida que, em suas primeiras décadas de existência, incor-

pora elementos e conceitos advindos de outras artes e meios, entre eles: a) a *mise-en-scène* (do teatro); b) o enquadramento (da pintura e da fotografia); c) a iluminação dos objetos de cena e da ação, a cenografia, a figuração, a estrutura dramática em três a cinco atos (da dramaturgia); d) a própria construção de uma espacialidade e de uma visualidade interna; e) o desenvolvimento de ritmos, cadências e clímax (da música) na narrativa; f) a utilização de diálogos – seja por intertítulos no período chamado 'mudo' ou gravados após o advento técnico que permitiu a sincronização do áudio à imagem – e g) a orquestração da música acompanhando a narrativa visual pela trilha sonora.

Aliás, era comum verem-se artistas, produtores, diretores e profissionais da área do cinema proporem junções, mutações e simbioses com noções advindas do teatro, da literatura, da ópera, da arquitetura, da fotografia, das artes plásticas e da música nas primeiras décadas do século XX. Tais noções já gozavam de uma familiaridade em relação ao espectador, mas no cinema apareciam em conjunto, integradas, entrelaçadas, justapostas e sobrepostas.

Por outro lado, dada à natureza englobante, aglutinadora, que se alimenta e é alimentada pela diversidade de estilos, gêneros e movimentos artísticos, é que o cinema algumas vezes foi taxado de arte menor (Stam, 1999: 50). Daí a iniciativa de alguns cineastas e teóricos buscarem um viés purista que pudesse conferir à arte cinematográfica uma identidade pautada naquilo que lhe é mais peculiar: a capacidade de capturar o real. Uma peculiaridade técnica que tinha suas raízes fincadas na fotografia e que dela se nutria, não fugindo necessariamente das artes pregressas, mas escolhendo uma que se ajustava a um discurso simplificador (Morin, 2008: 36) e conferia ao cinema uma valorização que pudesse fornecer-lhe autonomia (Vieira, 2008: 22-23), e, por que não dizer, uma diferenciação frente a suas “irmãs” – teatro, ópera, pintura etc. – mais renomadas à época de seu

surgimento. Ainda que essa nova arte – da imagem e do som em movimento – estivesse mais próxima a uma convergência de linguagens, artes e meio (ver Santaella, 2005: 10-12). De fato, tal simplificação tinha como alvo o caráter mimético-ideológico encontrado nas outras artes e muito utilizado no cinema industrial de entretenimento hollywoodiano.

Entretanto, este processo de decantação – em busca da verdade – esvaziou as discussões – iniciadas por Riccioto Canudo e desenvolvidas em Sergei M. Eisenstein – a respeito do intrigante fato de que o cinema era uma arte afeita às junções e aos intercâmbios com outras artes e/ou formas de expressão de origens diversas em um notório processo de convergência de linguagens. Aliás, por ser uma forma de comunicação híbrida cujos afluentes advêm de outras linguagens – visual, verbal e sonora – e de outras artes e meios, o cinema acabou se transformando paulatinamente em uma arte que não só assimilou as outras, mas internamente as *remixou* (Manovich, 2005) e principalmente as readequou às suas necessidades estéticas, lógicas e, também, econômicas. Haja vista os arranjos sígnicos realizados pelos “novos cinemas”, a partir da década de 1960, que enxertaram manifestações e/ou expressões nacionais, regionais e autorais de fontes diversas à linguagem do cinema. Neste processo, podemos aqui destacar o próprio cinema de Glauber Rocha no que tange a sua vontade de encontrar um cinema revolucionário tendo como ponto de partida o sertanejo, a literatura de cordel etc.

Foi preciso, ao longo do tempo, organizarem-se tais interações sígnicas, que num primeiro momento apareceram dispersas, assimétricas (Prigogine, 2002: 22-23), de origens diversas, para depois canalizá-las, dando-lhes parâmetros semióticos e sistêmicos, ou melhor, estipulando as convenções e regulações de linguagem, de produção, de mediação, estabilizando – acoplando (Prigogine, 2011: 43) – tais interações em uma organização ativa, conferindo-lhe, portanto, autonomia, perma-

nência e ambiente (Vieira, 2008: 32-35) enquanto meio de comunicação.

1 Sobre as Contribuições das Linguagens Visual e Sonora ao Cinema

O que primeiro chama a atenção quando se fala de cinema é a linguagem visual, isto é, a imagem em movimento. Mas, enquanto o campo visual do plano tem bordas, o mundo visual não as tem (Santaella, 2001: 185). Assim, o primeiro desafio imposto aos realizadores foi se adaptar ao espaço retangular do fotograma/câmera, isto é, tiveram que escolher o que enquadrar e o que selecionar no mundo. Tal qual o pintor e o fotógrafo, o cineasta teve que aprender onde focar sua atenção, pois na realidade tudo é visivelmente contínuo, isto é, o mundo se estende para trás de nossas cabeças e à frente de nossos olhos (Santaella, *ibid.*: 186).

Logo, a visão da câmera é um recorte retangular do mundo determinado pelo espaço retangular do fotograma (ou uma série de fotogramas), portanto, é um fragmento do objeto externo. A relação direta entre câmera e mundo se faz por essa forma fragmentada, logo reduzida, de se olhar. Assim, o que a câmera capta é apenas uma face delimitada da realidade. Esse olhar do cineasta, que se aprimora devido e por meio da câmera é o resultado de uma mediação entre esse espaço do plano e o mundo que aparece à frente. E é exatamente para superar esse fato que o cineasta aprende a capturar a realidade através das delimitações do plano, assim, o “enquadrar” um objeto requer um refinamento de um olhar fragmentado, de espaço reduzido, delimitado, fazendo com que esse “olhar”, em meio à imensidão de imagens possíveis que a realidade apresenta durante todo o tempo, seja distinto, seja particular. A tal ponto que distinguimos um cineasta de outro pelo modo de “enquadrar” e articular uma história. Não é por acaso, portanto, a clássica imagem do diretor com os braços esticados, as pontas dos polegares juntos e os indicadores em paralelo,

pois isso se assemelha precisamente ao trabalho de recorte da câmera.

A noção de plano no cinema, considerada por muitos teóricos como unidade primeira na linguagem cinematográfica, nasce de uma necessidade de se superar seus limites físico-técnicos em meio a uma miríade de formas e objetos que compõem o mundo visual. Em sua composição esse movimento é diádico, há o movimento da ação, de um lado, e o enquadramento, a captura, do outro. Há uma temporalidade em comum e um enlace entre ambos, dessa forma, o plano tem o caráter de signo, isto é, ele é determinado pela ação, faz a mediação revelando a ação, acompanha o movimento lá fora, trazendo as qualidades, a presença, o drama ali encenando para a película ou pixel. A ação possui uma primazia ontológica e o plano uma primazia semiótica, o objeto determina o olhar/plano, este por sua vez, busca representar o drama à sua frente de tal forma que consiga conter naquele espaço retangular, que lhe é inerente, o caráter de *estar em lugar* da ação, de agir como representante desta.

O plano, ou uma série destes, não consegue substituir a encenação como um todo, apenas uma face desta, daí a importância do plano, isto é, de sua formação, maturação e construção. Um drama pode ser mal filmado por não se saber como olhá-lo/filmá-lo, por não se saber como formar imagens que transmitam o que a ação tem contida em si mesma: sua força e presença, suas qualidades, alteridade, relação interna com outros fatos e sua relação externa com os temas gerais que aborda ou sugere.

Se esse diálogo entre câmera e assunto/objeto é *conduzido* como em Eisenstein, se é *revelatório* como no neo-realismo ou se é *estilizado* como na *Nouvelle Vague*, depende da maneira como o cineasta encara e interpreta os eventos que deseja capturar e destacar. No fim, sua visão de mundo fica tangível, tanto por aquilo que é deixado de lado, quanto pelo que é enquadrado. Assim, saber compor um plano de tal forma que consiga representar

a ação, requer um olhar poético que, por um fragmento de ângulo e de tempo, forme em uma imagem, ou uma sequência destas, o todo do argumento, do conceito e da ideia geral envolvidos na ação. Portanto, é um olhar com caráter de síntese, mediado pelo cineasta e pelo diretor de fotografia e sua equipe. Ainda que essa síntese seja apenas estética, marcada pelo instinto, um juízo perceptivo que consegue formar uma imagem como se formula uma hipótese, tentando dar conta de representar o drama, há, todavia, aí uma mediação que depende desse olhar/plano poético.

É importante pontuar essa característica de síntese. O que há por trás dessa mediação, é um conceito importante para a linguagem sonora e que no cinema consegue explicar com propriedade a composição do plano em relação ao objeto.

A característica primordial da linguagem sonora é a *sintaxe*, entre os sons, instrumentos, elementos de origens diversas e seus possíveis arranjos, inseridos em uma temporalidade, onde se traçam relações que são avaliadas pela qualidade resultante dessas misturas, pelos timbres que se amalgamam, em uma gênese de possibilidades que se entrelaçam formando sonoridades diversas. Dessa forma, “[...] a sintaxe pressupõe a existência de elementos (objetos) a serem combinados”. (Santaella, 2001: 112).

A temporalidade do movimento dos objetos e a temporalidade do plano, e muitas vezes de seu movimento junto a ação, tece um enlace, em que o olhar/plano tenta capturar todos os elementos presentes à ação de forma sintética: ambiente/cenário, figurino, objetos de cena, atores, luzes, sombras, texturas, cores, profundidades, sons etc. A sintaxe desses elementos se assemelha ao trabalho do compositor que arranja os instrumentos em uma música. A imagem resultante depende da capacidade de se objetivar uma sintaxe dentro do plano, pois há um ritmo, um deslocar, uma passagem das coisas diante da câmera, um tempo, um transcurso – ainda que ensaiado –, tudo tem seu fluxo convergindo, se arran-

jando, compondo uma imagem ou uma pluralidade de imagens em sequência.

Assim sendo, no que tange ao princípio semiótico que rege a linguagem visual, o cinema incorporou a questão da *Forma/Gestalt* da imagem, isto é, a lógica por trás da morfologia imagética em termos de composição, imediações e ângulo de abordagem de um determinado assunto, isto é, a disposição dos objetos, a maneira como a luz incide sobre o espaço, as zonas de claro e escuro, a disposição das cores, as relações internas estabelecidas pela perspectiva e o equilíbrio da composição em relação à leitura do quadro. Já no que se refere ao princípio semiótico que rege a linguagem sonora, o cinema explorou e absorveu a questão do arranjo temporal dos objetos dentro do plano, ou numa sequência destes. Sobre tudo, no que se refere ao caráter plástico do movimento: seus fluxos, ritmos, ênfases, tons, modulações, choques, desvios, aleatoriedades, improvisos, acentos, relaxamentos, crescentes, decrescentes, *leitmotivs*, rotações, flutuações, dissonâncias, harmonias, encenações e clímax.

É preciso agora compreender o que a linguagem verbal (Machado, 2008: 100-113) trouxe ao cinema em termos de contribuição semiótica.

Sobre os Aspectos Semióticos da Montagem Cinematográfica

É na montagem que as características da linguagem verbal aparecem mais evidentes em sua hibridização com o cinema, pois, como Santaella explica, o “(...) traço mais característico do signo linguístico está na sua arbitrariedade e convencionalidade” (Santaella, 2001: 261). A arbitrariedade da montagem ao associar uma imagem à outra é o que dá respaldo à construção de discurso, que dá ao cinema uma linguagem própria, pois, sem o governo da lei, fatos e ações seriam brutos e cegos (Santaella, *ibid.*: 262). Assim, sem a arbitrariedade da montagem, os planos seriam imagens isoladas, que poderiam ou não ter re-

lações entre si, seriam, portanto, fatos brutos, eventos, particulares.

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

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

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

Essa capacidade gerativa de associações, isto é, de se desenvolver e se espalhar pelo pensamento de muitos intérpretes, é uma faculdade importante do símbolo. Portanto, o interpretante é um componente do símbolo que tem o papel de significar, de produzir um efeito na mente, de tal forma que se estabeleça uma mudança no fluxo do pensamento. Isto quer dizer que o símbolo, quando interpretado, traz algo novo (associação/cópula) e real (interpre-

tação/aprendizagem) à mente. “O valor significativo de um símbolo consiste em uma regularidade associativa, de modo que a identidade do símbolo repousa nessa regularidade” (Peirce *apud* Santaella, 2001: 264).

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

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

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

Um Símbolo em si mesmo é um mero sonho, ele não mostra sobre o que está falando. Precisa estar conectado a seu objeto. Para esse propósito um índice é indispensável. [...] o índice é essencialmente um caso do aqui e agora, seu ofício sendo o de trazer o pensamento para uma experiência particular ou uma

série de experiências conectadas por relações dinâmicas (ibid.: 267).

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

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

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

zes que o símbolo significa por meio de um hábito e de uma associação de ideias (Santaella, 2001: 268).

Isso quer dizer que a parte-ícone age no sentido de criar na mente algo de natureza geral, por meio dos planos (indiciais) e de sua montagem (símbolo), cria-se uma imagem (ícone) do todo. A mente tenta remontar o *objeto dinâmico* ou a realidade, ainda que de forma conjectural, hipotética e totalmente falível, pois isso é necessário para que haja, de fato, a interpretação.

Para melhores esclarecimentos, é necessário dialogar com a experiência fenomenológica cinematográfica da metrópole moderna (Santos, 2008). Como não era possível à mente apreender todo o em torno, houve a necessidade de selecionar e ordenar os fragmentos perceptivos para que se pudesse sobreviver e se movimentar nesse novo contexto.

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

Inserida no ambiente metropolitano, a mente, na sua busca por sintetizar a multiplicidade de fenômenos, teve que se adaptar ao deixar de lado o todo e compô-lo, rapidamente, por suas partes. Isso nos remete ao objeto dentro do signo e ao objeto real, ou dinâmico. A diagramação da atenção perceptiva é um movimento rápido e contínuo de inferências, por meio do qual a mente trata de sintetizar o todo, mas esse signo ou série de signos é determinado pelo objeto real, o todo. Dentro dos signos, há fragmentos desse todo que se

renovam, em continuidade com o deslocar na metrópole.

Há, portanto, um alto grau de correspondência com o objeto dinâmico, isto é, com a realidade, mas nunca o signo conseguirá substituir ou representar por completo o *objeto dinâmico*, há sempre esse jogo de autocorreção, *ad infinitum*, entre representação e realidade. Ocorre que a mente assimilou, tornou-se um *hábito*, isto é, por causa das experiências colaterais e da regularidade do ambiente, a mente aprendeu a generalizar e a sintetizar o todo mediando as partes/fragmentos por meio de dois tipos de associações: por contiguidade e por similitude. A contiguidade tem um grau de indexicalidade muito evidente e a similitude um alto grau de iconicidade. Ambas permitem que a mente trace conexões na continuidade espacial e temporal dos movimentos dos objetos, tramando ainda relações de experiências anteriores com a experiência atual e decida qual a atitude a ser tomada, e a partir dessas associações, generalizar e sintetizar.

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

Ou como Béla Balázs destaca:

Esta unidade e a simultaneidade das imagens evoluindo no tempo não é produzida automaticamente. O espectador deve participar com uma

associação de ideias, uma síntese de consciência e imaginação aos quais o público de cinema teve, em primeiro lugar, que ser educado. (...) Cabe ao diretor, se assim o desejar, fazer com que o espectador sinta a continuidade da cena, sua unidade no tempo e no espaço, mesmo que, para a orientação do espectador, ele ainda não tenha mostrado, nenhuma vez, a imagem total da cena (Balázs *apud* Xavier, 2003, p. 88).

De fato, a montagem ou justaposição dos planos não reside apenas naquilo que é mostrado, mas principalmente naquilo que é sugerido: “A relação entre mente e as cenas filmadas adquire uma perspectiva interessante à luz de um processo mental (...), a saber, a sugestão” (Munsterberg *apud* Xavier, 2003: 43).

Há um diálogo entre: a) os fragmentos sígnicos (planos); b) a ordenação dos planos/eventos indicados e sugeridos pela montagem; c) e a mente do espectador. Assim, a imersão naquela “realidade” é realizada por meio dessa dialogia ou mediação. Entretanto, essa “realidade” não possui nenhuma alteridade, é uma construção ‘projetada’ pelo filme, por isso mesmo, um bom filme é aquele que surpreende e obriga a mente a renovar as hipóteses; é um convite ao jogo lúdico, pois, a mente, de pronto, generaliza esses fragmentos justapostos, isto é, derrama-se sobre estes, confeccionando uma continuidade, ou ideia geral, ainda que falível.

Como Peirce (1998: 121) observa, a “(...) extraordinária disposição da mente humana para pensar acerca de tudo pela difícil e quase incompreensível forma de um *continuum* apenas pode ser explicada supondo que cada um de nós é na sua natureza real um *continuum*.” O espectador completa o enredo, dialoga com o todo do filme, assim o diretor e sua equipe convidam-no a criar e imaginar aquela história juntos, mesmo no cinema no qual tudo é dado: imagens, sons, caminhos e destinos etc., há essa incompletude que é característica do signo, cabendo ao intérprete tentar *adivinhar*

aquele *objeto dinâmico*, aquela “realidade” da história, portanto, está aberto a conjecturas. E é nisso que consiste o envolvimento do intérprete, pois tem que haver esse *gosto* de poder conjecturar ao mesmo tempo em que o filme se desenvolve. O efeito pragmático desse diálogo é esse enlace, é essa participação medida, ora desafiadora, ora contemplativa, ora emocional, ora enérgica, ora lógica (ver Santos, 2013). O filme, por meio de seus intérpretes que corporificam o signo cinematográfico, está aberto a essa recriação. Para cada intérprete há esse jogo da imaginação, um jogo, por isso mesmo, lúdico, despertado e acionado pela obra.

Dessa forma, o conceito de montagem não se reduz apenas à ordenação dos planos. Talvez a palavra *continuidade* seja a que mais lhe caiba quando se observam todos os fragmentos que compõem o filme. Continuidade essa que se engendra por meio de contiguidade e similitude. Assim, um *close-up* de uma mão pegando uma arma, um *close-up* do olhar do bandido, um *close-up* de uma mulher apavorada, colocados em sequência, são todos contíguos. A mente tece uma *imagem total*, uma ideia geral de que tudo isso está sendo relacionado e compõe a cena. Outro exemplo: plano do bandido entrando no apartamento, plano do herói em seu carro, em algum ponto da cidade, tentando chegar à casa da mulher, plano da mulher despreocupada jantando na cozinha, *close-up* da mão do bandido abrindo a porta, o plano do herói chegando à casa etc., ao mesmo tempo tem-se aí associação por contiguidade e similitude, e foi exatamente esse tipo de associação que Edwin S. Porter e D.W. Griffith desenvolveram em seus filmes nas primeiras décadas do cinema.

Nesse ponto, é importante destacar o papel do som no cinema. A linguagem sonora é, prioritariamente, icônica, pois, enquanto “(...) no percepto visual, por exemplo, a sensação de externalidade, de algo que está lá, fora de nós, diferente de nós, é proeminente, no som, o senso de alteridade e externalidade tende a

dissipar-se na fusão icônica entre o som físico e o som percebido” (Santaella, 2001: 111).

A junção da sintaxe visual com a sintaxe sonora confere à parte-ícone do símbolo/montagem uma importante e complexa ferramenta lúdica. Enquanto a ação é fragmentada em diversos planos, o som, ao contrário, é contínuo, só cessando quando se muda de local e de espaço. Assim, o som cria uma ambiência que se amalgama com os planos. Ao mesmo tempo em que cria um enlace, pois o som na tela e o som, que o público sente, dissolve-se, sem nada separando os dois, não há um delimitador. Assim a alteridade que reside na imagem na tela, desvanece-se no som. De fato, por meio do som, o público compactua com o mesmo ambiente sonoro que há na tela. “O som físico que está lá, fora de mim, é sentido como se estivesse brotando aqui dentro, volátil, instável, movendo-se no passo da vida”. (Santaella, *ibid.*: 109)

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

Enquanto os sons, muitas vezes indiciais, cujo papel semiótico é agir no campo das referências, estão atrelados à parte-ícone, nesse caráter de sugerir o *objeto dinâmico*, ou o todo da “realidade” em que o drama ocorre, a trilha sonora ou a música, por sua vez, está conectada à parte-índice da montagem/símbolo, isto é, à narrativa.

A trilha sonora, ou a música que acompanha a narrativa cinematográfica, tem como delimitador ou cadência o próprio ritmo do drama imposto na e pela montagem. A própria encenação, por exemplo, traz já uma ca-

dência dramática com relaxamentos, acentos, impulsos e ênfases dentro de uma temporalidade. A ordenação desses momentos da encenação é realizada pelo ritmo (Santaella, *ibid.*: 169), os quais, quando capturados nos planos, são explorados, enfatizados e engendrados pela montagem.

Assim, a trilha sonora utiliza-se desse ritmo impregnado na sintaxe audio-visual, ditada e dinamizada tanto pela encenação quanto pela montagem, para traçar sua temporalidade, relacionando-se aos eventos e os acompanhando. A música, portanto, está conectada à narrativa, de forma a lidar com a sucessão dos fatos em que os personagens e eventos estão inseridos. Entretanto, seu papel semiótico está em manter e sugerir uma sequencialidade e uma *continuidade de sentimento*, que está impregnado nas imagens em movimento, mas que, com a melodia e a música, espalha-se para além da tela; mantém na mente aquilo que não pode, apenas pela visualidade, ser mostrado, mas que, pela trilha sonora, pode ser sugerido e, talvez, sentido. O sentimento, com que os personagens, lá na tela, estão envolvidos, pode, pela sucessividade das notas de uma melodia, ser sugerido ao espectador na sala de exibição.

Nesse aspecto, existem três instâncias vinculadas a tal processo: (a) a presentificação da melodia em seu momento de execução; (b) um reconhecimento da conexão entre melodia e o que está sendo mostrado no filme; e (c) a transferência das qualidades sonoras vinculadas à melodia ou música à narrativa fílmica, isto é, impregnando-a de um poder de sugestão que a montagem por si só não gera ou possui. Isto equivale a dizer que existem três tipos de escuta, *a escuta reduzida*, vinculada exatamente ao fenômeno sonoro em sua imediatez e irrupção, *a escuta causal*, vinculada à identificação e à correspondência entre o som e imagem, e *a escuta semântica*, vinculada à interpretação e mediação do som em conexão com a imagem (ver Chion *apud* Santaella, *ibid.*: 85 e 86).

De fato, há um tema, um ponto em co-

mun entre a ação (visual/índice), a montagem (verbal/símbolo) e a música (sonora/ícone), e é, justamente, essa combinação que cria uma unidade intersemiótica que forma e molda a narrativa cinematográfica em um todo sistêmico e sinérgico, cujo foco encontra-se no diálogo com o espectador.

2 Sobre Designs Organizativos de Sentido: espacialidades, temporalidades e causalidades

Até aqui observamos as contribuições semióticas que a linguagem verbal trouxe ao cinema no que tange ao papel da montagem na produção e desenvolvimento de sentido. Faz-se necessário agora observarmos o discurso prioritariamente criado pela montagem, isto é, a narrativa.

Segundo Santaella (2001: 261-276), a linguagem verbal age principalmente sob a égide do signo simbólico, argumental, isto é, o traço característico desta linguagem é a arbitrariedade e a convencionalidade. Dentre as modalidades do discurso verbal – descrição, narração e dissertação (Santaella, *ibid.*: 289) – explicitadas pela autora, é possível observar que o cinema acabou se estruturando com primazia pelo viés modal da narração. Isto se deve exatamente por ser esta a modalidade discursiva responsável por descortinar, contar e esmiuçar os eventos, acontecimentos e fatos compondo-os no âmbito de uma trajetória que se desenvolve no tempo. Por certo, não seria apenas uma questão de registro temporal dos fatos ali contados/capturados pela câmera, no caso da ação, mas, sobretudo, seu processo visa à organização, pela montagem, no modo de apresentar e articular os eventos impregnando-os de significação, isto é, inter-relacionado e integrando os fatos/acontecimentos em uma ordem específica.

Assim sendo, a narrativa cinematográfica, primeiramente, vai lidar com a composição entre o movimento da ação, do drama, do conflito, lá fora, com a seleção e registro desses elementos dentro dos planos, produzindo um

movimento interno nos enquadramentos que, quando prontos, trazem consigo um ritmo determinado pelo andamento da ação, pontuados pelas mudanças e circularidade de ponto de vista de um plano a outro.

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

A narrativa, portanto, é a junção dos eventos capturados e selecionados, e seu ordenamento e organização pela justaposição e associação destes em uma sequência. Entretanto, essa narrativa tem uma característica híbrida no qual se amalgamam tanto a sintaxe visual quanto a sintaxe sonora dentro de uma linha estrutural de sentido. Essa estrutura ou sequência adquire uma *forma/Gestalt* – isto é, um *design* próprio – que nada mais é do que costurar/tramar os eventos dentro de uma conectividade e integralidade sistêmica, fazendo com que esses fatos dialoguem, refiram-se, associem-se ou sugiram certas relações entre si – seja por temas, proposições ou argumentos em comum –, em um franco intercâmbio intersemiótico que objetiva ao cinema *contar* suas histórias de forma muito singular enquanto meio. Entretanto, existem gradações na maneira de se articular a ordem dos fatos ou sua trajetória. Às vezes uma narrativa se desenvolve pelas analogias e semelhanças, outras por um caráter temporal mais preponderante e envolvente, ou ainda de forma mais complexa em torno de uma rede de inter-relações, permeada por conexões e consequências causais.

Em seu aspecto prioritariamente mais qualitativo – *a narrativa espacial* – o que é posto em sequência são trechos narrativos, isto é, são possibilidades de associações que se nutrem por semelhanças, paralelismos e analogias (Santaella, *ibid.*: 326-327). Não seria

propriamente uma definição de uma história, mas uma abertura a possíveis sequências de história dentro do próprio espaço criado pela sequência de imagens. Esta espacialidade fílmica – ou mundo diegético – não está atrelada a algo externo, mas a algo que só “existe” na e pela montagem, por isso mesmo esta narrativa é prioritariamente icônica.

Em seu aspecto existente – *a narrativa sucessiva* – o que é posto em sequência são trechos que se relacionam internamente pela questão do tempo. Os eventos montados carregam intrinsecamente as relações duais vinculadas à ação-reação, ao aqui-agora. De fato, trata-se de narrativa prioritariamente indicial em que o tempo está atrelado a uma questão de sequencialidade de ação, portanto, de forma a respeitar as relações externas referentes à contiguidade dos fatos. Esse tipo de narrativa obedece “(...) à ordem proposta pelo tempo daquilo que é narrado” (Santaella, *ibid.*: 331).

Em seu aspecto lógico – *a narrativa causal* – o que é posto em sequência são trechos que se relacionam internamente pela questão da razoabilidade. Os eventos montados carregam intrinsecamente relações vinculadas a consequências e a resultados. Assim, é o tipo de narrativa prioritariamente simbólica e os eventos carregam inter-relacionamentos complexos e sistêmicos, ao ponto de afetarem toda uma rede de personagens e de acontecimentos; e de forma a respeitar as relações lógicas referentes à coerência e à coesão entre os fatos, este tipo de narrativa obedece à intriga, isto é, à trama proposta (Santaella, *ibid.*: 336).

A narrativa espacial vai lidar com momentos e situações de eventos que, muitas vezes, aparentam serem fios soltos, sem uma trama, sem algo maior os movimentando adiante. São fatos que, por si sós, configuram um drama, por sua qualidade, a narrativa se faz, o conflito em si, mesmo que isolado, já permite que a ação transcorra, mesmo que não haja um fim ou consequência com outros eventos. Sobretudo, o que se cria é um “espaço” interno próprio à história a ser contada, pois esse tipo

de narrativa se subdivide sob três eixos: *similaridade*; *circularidade* e *emblemático*.

A *Similaridade* tem como característica principal a ruptura e a quebra de sentido. Assim, personagens e eventos aparecem e desaparecem sem explicações lógicas aparentes. De fato, é o aspecto qualitativo dessas rupturas que molda este tipo de narrativo, pois, a cada momento, algo totalmente inesperado é apresentado para, logo em seguida, ser desfeito. Portanto, é a diversidade e a variedade das quebras de sentido propostas que forjam a narrativa, transformando-se no livre exercício das associações, correspondências e semelhanças. É o espaço ideal ao onírico e à anti-trama tão caras a Salvador Dalí e Luis Buñuel, e ao chileno Alejandro Jodorowsky.

A *Circularidade* tem como característica principal a repetição e o rodear de sentido. Assim, personagens e eventos giram em torno de um ponto gravitacional que não permite que a história avance. Ainda que os fatos aconteçam de maneira diferente a cada giro, a linha narrativa parece sempre voltar ao seu ponto de origem. De fato, é o aspecto qualitativo dessa circularidade que molda este tipo de narrativa, pois, sobretudo, é a maneira como se retorna ao ponto de origem que se transforma no ápice da história. Assim, a qualidade deste tipo de *design* narrativo está exatamente na construção desse espaço circular, nessa ciranda de sentidos, nesse rodear dos fatos. Exemplo deste tipo de narrativa é o *Corra, Lola, Corra* (1998) de Tom Tykwer.

O *Emblemático* tem como característica principal a construção de um espaço que acaba se tornando a raiz ou ponto focal de todas as relações internas entre eventos e personagens. Assim, tudo gira em torno do local, território, cidade e/ou mundo, como se na inexistência daquele espaço nada pudesse acontecer. Portanto, é por meio desse lugar que os fatos se sucedem, pois, este é o promotor e ao mesmo tempo palco dos eventos ao redor dos personagens. De fato, é pelo aspecto qualitativo dessa relação entre espaço e personagem que a narrativa é moldada. Ao fim, tal espaço acaba

se tornando emblemático, pois, além de carregar sobre si os veios da história, as explicações em torno deste lugar são sempre em tons de mistério, ou obscuras, ou mesmo inexplicáveis. Exemplos deste tipo de narrativa são *O Iluminado* (1980) de Stanley Kubrick, *Psicose* (1960) e *Os Pássaros* (1963) de Alfred Hitchcock.

A *narrativa sucessiva* trafega entre as relações temporais vinculadas aos aspectos duais como ação-reação e aqui-agora. De fato, a história transcorre indo da ação dos personagens e das reações em jogo, isto é, o que molda o *design* narrativo sucessivo são as decisões/escolhas tomadas pelos personagens em ressonância aos fatos dispostos. Portanto, o que move a história são essas relações, são esses fatos que a cada momento se intensificam, pois reverberam e acumulam interações em sequência.

Esse tipo de narrativa se subdivide sob três eixos: *descompasso temporal*, *a pari-passu* e *o recursivo retroativo*.

O *Descompasso Temporal* tem como característica principal trazer como tema o próprio tempo. De fato, neste tipo de narrativa, o tempo em si se torna a fonte de um jogo de interações variadas, não obedecendo à linearidade cronológica da realidade, mas às relações temporais abertas ao relativo, às oscilações e às pluralidades das durações, dos períodos, instantes e momentos. Assim, as relações temporais parecem obliteradas, distorcidas e dispersas por um fluxo de tempo que delira sobre si mesmo. Sobretudo, é uma narrativa que cria sua própria temporalidade. Exemplos deste tipo de narrativa são: *Palíndromo* (2001) de Philippe Barcinski, *Amnésia* (2000) de Christopher Nolan e *O Ano Passado em Marienbad* (1961) de Alain Resnais.

A *Pari-Passu* tem como característica principal a obediência à sucessividade dos eventos no tempo. De fato, neste tipo de narrativa, a sequencialidade dos fatos torna-se o eixo pelo qual todas as relações são compostas. Assim, cada elemento elencado e disposto faz com que a história prossiga, como se

o próprio tempo da história dependesse deste elemento/evento para ir adiante. Exatamente por isso, esse tipo de narrativa é tão comum aos filmes de crime detetivescos, pois, a cada informação acumulada, o detetive encontra-se habilitado a prosseguir e a tentar desvendar o mistério em torno do crime. Sobretudo, nesse tipo de narrativa o espectador é posto a par da história pelo ponto de vista do protagonista, como se andasse em comunhão às suas descobertas. Dentre os inúmeros exemplos possíveis, seguem alguns vinculados a este tipo de narrativa: *Janela Indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock, *Seven: Os Sete Pecados Capitais* (1995) e *Clube da Luta* (1999) ambos de David Fincher, *De Olhos Bem Fechados* (1999) de Stanley Kubrick e *Blow Up – Depois Daquela Beijo* (1966) de Michelangelo Antonioni.

O Recursivo Retroativo tem como característica principal um ir e vir por temporalidades correlatas, isto é, neste *design* há possibilidade de a narrativa fluir por momentos específicos que, de alguma forma, correm em paralelo ao que está sendo contado. Assim, com intuito de se explicarem fatos que estão interconectados, a narrativa abre-se para desdobramentos de fatos correspondentes, para depois retroagir sobre a vida do personagem em destaque. De fato, após cada abertura e retomada da narrativa, outras informações são acrescentadas e acumuladas, portanto, esse ir e vir permite que o espectador entreveja outras perspectivas referentes à história principal. Geralmente, neste tipo de narrativa, tem-se um ou mais narradores que explicam, opinam e discutem estes fatos correlatos, isto é, conduzem estes inter-relacionamentos. Porém, isto não é uma regra. Exemplos deste tipo de narrativa: *Cidadão Kane* (1941) de Orson Welles, *Cidade de Deus* (2002) de Fernando Meirelles e *Rede Social* (2010) de David Fincher.

A *narrativa causal* possui como característica principal uma trama que move e organiza os eventos. De fato, não são apenas ações e reações vinculadas aos personagens, pois há algo agindo como um ordenador da *forma* de

se *contar* a história. Aliás, a trama, neste tipo de narrativa, sobrepõe-se a qualquer personagem, pois, dependendo da intriga tecida, há uma necessidade de se elencarem personagens com funções específicas para se equacionar o enredo. Em *Édipo Rei*, se Édipo não fosse impulsivo, jamais teria matado Laio, seu desconhecido pai, e a profecia e o próprio enredo não avançariam. Ou, ainda, se Hamlet não se perturbasse tanto com o pedido de vingança feito pelo espectro de seu pai, jamais teria levado até as últimas consequências tal ensejo. Portanto, a trama só pode ser alçada se certos perfis de personagens casarem com o enredo proposto. Assim, mesmo que uma trama possa ser observada em outros tipos de narrativas vinculadas à *narrativa espacial* ou *narrativa sucessiva*, é na *narrativa causal* que o seu valor se torna mais proeminente. Tal valor é observado pela complexidade com que uma rede de relações – intriga – é tecida. Sobretudo, sem a trama, não há história a ser contada, pois é esta que coloca a história nos eixos e é esta que determina as características dos personagens envolvidos.

Temática ou Multi-plot tem como princípio envolver uma rede de personagens específicos para dar vazão a um tema proposto. Neste tipo de *design*, o que se observam são os diferentes personagens movendo entrecruzamentos narrativos. Assim, momentos dramáticos são urdidos e tecidos sob a égide de uma temática fixa e abrangente, cujos horizontes permitam transitar pela brevidade dos fatos marcantes da vida destes personagens. De fato, neste tipo de narrativa um dos fatores mais preponderantes é a velocidade das transições entre as histórias elencadas. Tal qual uma matéria jornalística, retira-se o irrelevante e dispõem-se os flagrantes das crises, colapsos, êxitos e acertos imersos numa fugacidade e numa casualidade que se julgam implícitos. Exemplos deste tipo de narrativa são: *Intolerância* (1916), de D.W. Griffith, *Short Cuts – Cenas da Vida*, (1993), de Robert Altman, *Magnólia* (1999) de John Thomas Anderson, *Traffic* (2000), de Steven Soderbergh, *21 Gra-*

mas (2003) e *Babel* (2006), ambos de Alejandro González Iñárritu, e *Crash* (2005) de Paul Haggis.

Minimalista tem como princípio reduzir a complexidade de uma trama em elementos cada vez mais desprezíveis. De fato, neste tipo de *design*, o que se observa é a economia de sua abrangência, pois, sem grandes anseios, a história desdobra-se pela particularização da trama, pelas especificidades de seus personagens, isto é, a trama torna-se *sui-generis* porque os personagens nela envolvidos conduzem-na a isso. Assim, ainda que a trama envolva acontecimentos complexos cuja magnitude reverbera por várias camadas de sentido, os personagens a comprimem e a encolhem de tal forma que a transformam em um singelo pretexto, às vezes beirando o *non-sense*. Exemplos deste tipo de narrativa são: *Fargo* (1996), *Queime Depois de Ler* (2008) e *Onde Os Fracos Não Têm Vez* (2007), todos de Joel e Ethan Coen, *Down By Law* (1986), de Jim Jarmusch, *Cães de Aluguel* (1992), de Quentin Tarantino, e *Encontros e Desencontros* (2003), de Sofia Coppola.

A Jornada tem como princípio uma trama cuja complexidade gira em torno de um protagonista único que luta ativamente contra as forças do antagonismo. Tais forças contrárias são fundamentalmente externas e grandiosas, portanto aquém da capacidade desse personagem. Entretanto, dada a sua força de vontade ou objeto de desejo, este é levado a trilhar um caminho pelo qual adquire conhecimentos, habilidades e amigos que o conduzem a encontrar uma resolução satisfatória contra seu(s) antagonista(s). Geralmente, a morte e/ou o fim destas forças opositoras. De fato, esse *design* é baseado nas fábulas e é compreensível que seus finais sejam fechados com mudanças absolutas e irreversíveis. Portanto, nesse tipo de narrativa, está o arquetípico herói que não se reconhece no lugar onde vive e de repente recebe um chamado à aventura, quando fica sabendo que membros de sua família ou toda uma sociedade/mundo/universo dependem dele para serem salvos. Em princí-

pio, este a recusa, mas seu destino é inevitável e ele segue rumo ao desconhecido e, consequentemente, ao enfrentamento e triunfo sobre seu antagonista no fim da jornada, reconquistando um equilíbrio que outrora lhe foi tirado. Exemplos deste tipo de narrativa são: *Matrix* (1999) dos Irmãos Wachowski, *Avatar* (2009) de James Cameron, e *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977) de George Lucas.

Conclusão

Por fim, é preciso esclarecer que esses nove *designs* vinculados aos três tipos de narrativa – *espacial, sucessiva e causal* – contemplam uma *organização* dos fatos a serem narrados (ver Santaella, *ibid.*: 323). Não configuram, nem lidam com questões vinculadas aos gêneros ou aos tipos de personagens possíveis às narrativas, mas, tão somente, à estrutura, isto é, à *forma* ou *Gestalt* daquilo que é contado. Isto equivale a dizer que estes *designs* lidam diretamente com a linha geral de uma história, portanto são *fios condutores* pelos quais inúmeras histórias ou trajetórias podem ser contadas.

Além disso, elementos comuns a determinados tipos de *design* podem aparecer em outros, pois tais estruturas não são estanques, ao contrário, renovam-se por seus entrecruzamentos e mutações, assim elementos comuns à *Narrativa Espacial por Similaridade* podem aparecer em filmes mais complexos cujo *design* está mais próximo à *Narrativa Causal Minimalista*, a exemplo do filme *Brihlo Eterno De Uma Mente Sem Lembranças* (2004), de Michel Gondry. De fato, tais formas narrativas servem muitas vezes de base estrutural para se trilhar uma história, portanto não configuram fórmulas e muito menos regras fixas. Entretanto, quanto mais complexa a história a ser trilhada, maior será a exigência sobre seu *design*, isto é, quanto mais conexões e inter-relacionamentos internos, maior será a envergadura de sua estrutura.

Referências

- Amiel, V. (2007). *Estética da Montagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Benjamin, W. (2006). *Trabalho das passagens. Coordenação de Willi Bole e Olga Matos*. Belo Horizonte: Editora da UFMG.
- Charney, L. & Schwartz, V. (2004). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Machado, A. (2008). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Editora Papirus, 5ª edição.
- Manovich, L. (2005). *Remixability and Modularity*. Disponível em: www.manovich.net. Acesso: 02/2018.
- McKee, R. (2004). *Story – Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra Editora.
- Morin, E. (2008). *O Método 1 – a natureza da natureza*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Morin, E. (2005). *O Método 2 – a vida da vida*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Peirce, C. (2000). *Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Peirce, C. (1998). *Antologia Filosófica*. Portugal: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- Prigogine, I. (2002). *As Leis do Caos*. São Paulo: Editora UNESP.
- Prigogine, I. (2011). *O Fim das Certezas*. São Paulo, Editora da UNESP.
- Reiz, K. & Millar, G. (1978). *A Técnica de Montagem Cinematográfica*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A.
- Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*. São Paulo: Editora Iluminuras.
- Santaella, L. (2000). *A Teoria Geral dos Signos*. São Paulo: Editora Pioneira.
- Santaella, L. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*. São Paulo: Editora Paulus.
- Santos, M. (2008). Cinema e Fenomenologia: por uma reflexão sobre os fenômenos da modernidade como pivô para a origem da linguagem cinematográfica. *BOCC: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*. www.bocc.ubi.pt.
- Santos, M. (2011). Cinema e Semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, 13(1): 11-19, janeiro/abril.
- Santos, M. (2013) Do teu Olho sou o Olhar: sobre intenções, mediações e diálogos no cinema. *BOCC: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*. www.bocc.ubi.pt.
- Stam, R. (2000). *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus Editora.
- Vieira, J. (2007). *Ciência – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Gráfica e Editora.
- Vieira, J. (2008). *Ontologia – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora.
- Xavier, I. (org.) (2003). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal.
- Xavier, I. (2008). *O discurso cinematográfico*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 4ª edição.

Filmografia

- 21 Gramas*. Dir. Alejandro González Iñárritu. (EUA). This is That Productions, Y Productions, Mediana Productions. 2003. 124 minutos.

- Amnésia*. Dir. Christopher Nolan. (EUA). New Market Company Group. Team Todd. 2000. 113 minutos.
- Avatar*. [feature film] Dir. James Cameron. (EUA). Twentieth Century Fox, Dune Entertainment. 2009. 162 minutos.
- Babel*. Dir. Alejandro González Iñárritu. (EUA/França/México). Paramount Pictures, Anonymous Content. 2006. 143 minutos.
- Blow Up – Depois Daquele Beijo*. [DVD] Dir. Michelangelo Antonioni. (Itália/EUA/Grã-Bretanha). Bridge Pictures, Carlo Ponti Production. 1966. 111 minutos.
- Brilho Eterno De Uma Mente Sem Lembranças* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) [feature film], Dir. Michel Gondry. (EUA). Focus Feature, Anonymous Content. 2004. 108 minutos.
- Cães de Aluguel*. Dir. Quentin Tarantino (EUA). Live Entertainment, Dog Eat Dog Productions. 1992. 99 minutos.
- Cidadão Kane*. [DVD] Dir. Orson Welles. RKO Radio Pictures, Mercury Productions. 1941. 119 minutos.
- Cidade de Deus*. Dir. Fernando Meirelles. (Brasil/França) O2 Filmes, VideoFilmes. 2002. 130 minutos.
- Corra, Lola, Corra* (Lola Rennt) [feature film] Dir. Tom Tykwer (Alemanha) X-Film Creative Pool e WestDeutscher Rundfunk. 1998. 81 minutos.
- Crash: no limite*. Dir. Paul Haggis. (EUA/Alemanha). Bob Yari Productions, DEJ Productions. 2005. 112 minutos.
- Clube da Luta*. Dir. David Fincher. (EUA/Alemanha). Fox 2000 Pictures, Regency Enterprise. 1999. 139 minutos.
- De Olhos Bem Fechados*. Dir. Stanley Kubrick. (EUA/Grã-Bretanha). Warner Bros. Stanley Kubrick Productions. 1999. 159 minutos.
- Down By Law*. Dir. Jim Jarmusch. (EUA). Black Snake, Grokenberger Film Produktion, Island Pictures. 1986. 107 minutos.
- Encontros e Desencontros*. Dir. Sofia Coppola. (EUA/Japão). Focus Features, Tohokushinsha Film Corporation, American Zoetrope. 2003. 102 minutos.
- Intolerância* [DVD] Dir. D.W. Griffith. (EUA). Triangle Film Corporation. Wark Producing. 1916. 197 minutos.
- Janela Indiscreta*. [DVD] Dir. Alfred Hitchcock. (EUA). Alfred J. Hitchcock Production. 1954. 112.
- Fargo*. Dir. Ethan and Joel Coen. (EUA) PolyGram Filmed Entertainment, Working Title Films. 1996. 98 minutos.
- Magnólia*. Dir. John Thomas Anderson. (EUA). Ghouardi Film Company, New Line Cinema. 1999. 188 minutos.
- Matrix*. [feature film]. Dir. Irmãos Wachowski (EUA) Warner Bros. Village Roadshow Pictures. 1999. 136 minutos.
- O Ano Passado em Marienbad*. [DVD] Dir. Alain Resnais. (França/Itália). Cocinor, Terra Film, Cormoran Films. 1961. 94 minutos.
- O Iluminado*. [DVD] Dir. Stanley Kubrick. (EUA/Grã-Bretanha). Warner Bros. Hawk Films. 1980. 142 minutos.
- Os Pássaros*. [DVD] Dir. Alfred Hitchcock. (EUA). Alfred J. Hitchcock Productions. 1963. 119 minutos.
- Onde Os Fracos Não Têm Vez*. Dir. Ethan and Joel Coen. Paramount Vantage, Miramax. (EUA). 122 minutos. 2007.
- Palíndromo*. Dir. Philippe Barcinski. (Brasil) O2 Filmes. 2001. 11 minutos.

Psicose. [DVD] Dir. Alfred Hitchcock. (EUA). Shamley Productions. 1960. 109 minutos.

Queime Depois de Ler. Dir. Ethan and Joel Coen. (EUA). Focus Features, StudioCanal. 2008. 96 minutos.

Rede Social. Dir. David Fincher. (EUA) Columbia Pictures, Relativity Media. 2010. 120 minutos.

Seven: Os Sete Pecados Capitais. Dir. David Fincher. (EUA). Cecchi Gori Pictures, Juno Pix. 1995. 127 minutos.

Short Cuts – Cenas da Vida. Dir. Robert Altman. (EUA). Fine Line Pictures, Spelling Films International. 1993. 188 minutos.

Star Wars: Uma Nova Esperança. Dir. George Lucas. (EUA). LucasFilm, Twentieth Century Fox. 1977. 125 minutos.

Traffic. [feature film] Dir. Steven Soderbergh. (EUA/Alemanha). Bedford Falls Company, Initial Entertainment Group. 2000. 147 minutos.