



Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema como Fenômeno Pragmático¹

Dimas Tadeu de LORENA Filho²

Nilson Assunção ALVARENGA³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

Resumo

O presente trabalho nasce da junção de duas preocupações e duas práticas, respectivamente. Uma delas é a busca de uma sistematização das matrizes da linguagem cinematográfica e, mais especificamente, de sua aplicação para uma compreensão das grandes tendências do cinema digital, desenvolvida no curso Imagem Digital, Comunicação e Cinema, ministrado no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da UFJF. A outra preocupação é com a utilização da semiótica como possível base teórico-metodológica para os estudos de comunicação, incluídos aí a crítica e a teoria do cinema. Conjugadas essas duas perspectivas, pôde-se delinear um esboço de uma possível compreensão do cinema como fenômeno pragmático, compreendido através das matrizes de linguagem.

Palavras-Chave: Comunicação; Linguagem; Cinema; Pragmatismo; Tecnocultura

¹ Trabalho apresentado ao NP de Audiovisual (DT4- Comunicação Audiovisual), evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Dimas Tadeu de Lorena Filho é bolsista CAPES e aluno regular do Programa de Pós Graduação em Comunicação da UFJF. Pesquisa as tecnologias da comunicação desde 2006 e seu trabalho tem se concentrado no *design* de interfaces e na semiótica. Contato: dimasgibi@yahoo.com.br

³ Doutor em Filosofia pela PUC-Rio, Professor do Depto de Comunicação e Artes e do Mestrado em Comunicação Social – Linha de Pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura – da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Contato: nilsonaa@terra.com.br



Introdução

Desde seu surgimento, o cinema vem sendo comparado aos mais diversos tipos de arte. Parece importante observar também que esse paralelo é feito não apenas por aqueles que se propõem a pensá-lo, mas, muitas vezes, por aqueles que se propõem a fazê-lo.

Tome-se por exemplo as primeiras experiências ficcionais, como “*L’arroseur arrosé*” (1895), dos irmãos Lumière ou “Viagem à lua” (1902), de Georges Méliès. A representação cinematográfica (e, conseqüentemente, a experiência por ela proporcionada) se dava através de uma imitação do teatro, através da câmera sempre fixa e assumindo a posição do espectador ao observar um espaço circunscrito (no caso, o “palco”), onde a ação se desenrolava.

Com a sistematização griffithiana, que distancia o novo meio definitivamente do “primeiro cinema” e funda o que podemos chamar de *matriz clássica da linguagem cinematográfica*, surge a noção de decupagem e com ela a idéia de uma especificidade do cinema como forma de expressão: diferentemente do teatro, o cinema compartimentaria a cena e modificaria o ponto de vista em relação à “cena”; além disso, permitiria trabalhar com “cenas” alternadas, seja por montagem paralela (*parallel editing*), seja por montagem alternada (*crosscutting*).

A própria manutenção de determinadas nomenclaturas – “cena”, “enquadramento” etc. – denuncia a permanência de regimes de representação anteriores. Com isso, Eisenstein já apontava no cinema de Griffith a presença, nos temas, do melodrama característico do teatro popular do século XIX e, na forma (o descritivismo dos primeiros planos e o paralelismo na montagem), de recursos encontráveis já no romance vitoriano de Charles Dickens (EISENSTEIN, 2002).

Em *Remediation – understanding new media*⁴, Bolter e Grusin alertam para o fato de que uma nova mídia sempre se reapropria das anteriores, “remediando-as⁵”. Ora, assumindo as diferentes formas de arte como meios de representação, pode-se chegar à assertiva de que todas se tratam de mídias, *lato sensu*. Num primeiro momento,

⁴ Os autores tomam por base as teorias desenvolvidas por Marshall McLuhan. Não por acaso, o título de sua principal obra (“*Understanding media*”), aparece reformulado no subtítulo de “*Remediation – understanding new media*”.

⁵ Tradução livre do verbo “*To remediate*”.



portanto, o cinema “remediou” seus predecessores, como o teatro e a literatura. É o que os autores chamam de “mediação da mediação”⁶:

Cada ato de mediação depende de outros atos de mediação. Os meios estão continuamente comentando, reproduzindo e substituindo uns aos outros, sendo esse processo inerente aos meios. As mídias precisam umas das outras para funcionarem como mídias⁷. (BOLTER et GRUSIN, p. 55)

Matrizes da Linguagem Cinematográfica e Semiótica Peirceana

Assim, "remediando" o teatro e a literatura, o cinema clássico estabelece-se como um modo de narrativa voltado para um personagem central cujas ações engendram determinados efeitos e reivindicam sempre novas ações. Encadeadas segundo uma causalidade estrita e, com isso, amarradas numa "trama", essas ações se estruturam segundo parâmetros estritos que se estabelecem como um padrão narrativo rígido. Tal padrão segue igualmente o modelo teatral dos três atos dramáticos e das peripécias alocadas em momentos decisivos, mantendo o espectador ao mesmo tempo atento e confortável, pois um sistema de reiteraões, plantado nas cenas (repetições, retomadas, ganchos), o mantém sempre informado sobre o que já se passou e o que vem a seguir. (Cf. BORDWELL, 2006)

Do ponto de vista da decupagem, a linguagem clássica estabelece-se a partir de um modelo funcional: o estilo de apresentação das ações (corporais e verbais) dos personagens, ancorado no princípio de uma verossimilhança espacial e temporal estrita, garantida pelas regras de continuidade, está a serviço da narrativa e da orientação visual e psicológica do espectador, permanecendo invisível para ele (BORDWELL, 2006; XAVIER, 1983).

Já no final do período do cinema mudo essa linguagem cinematográfica clássica se encontrava padronizada e se estabelecia como código rígido para contar histórias. Assim, a linguagem (a narrativa e a decupagem) clássica opera no horizonte do que Peirce chamaria de terceiridade, uma categoria fenomenológica que engloba as idéias, os padrões, os códigos culturalmente codificados. Se pensarmos o cinema como um signo em relação a um objeto – isto é, aquilo que ele representa –, poderemos entender a

⁶Traduzido livremente de “*mediation of mediation*”.

⁷Traduzido livremente de “*Each act of mediation depends on other acts of mediation. Media are continually commenting on, reproducing, and replacing each other, and this process is integral to media. Media need each other in order to function as media at all.*”.



decupagem clássica como uma forma de comunicação simbólica: a mensagem fílmica se resolve a partir de padrões narrativos e estilísticos codificados e estabelecidos culturalmente, funcionando como um meio transparente para a transmissão de informação que não implica imperativamente uma forma semiótica própria ao meio. Daí se poder dizer que o cinema clássico, embora amplie superficialmente as ferramentas de expressão, apenas *remedia* (remediação da remediação) o teatro e a literatura. Aqui, portanto, a analogia entre uma linguagem audiovisual e a linguagem verbal *parece* fazer sentido: compararíamos o que o teatro e a literatura *dizem* com o que o cinema *diz*, já que o que importaria seriam os *ditos* - conteudisticamente semelhantes - dessas diferentes formas de arte e não os *modos de dizer* - semioticamente diferentes.

Entretanto, uma vez que o cinema se consolida como linguagem (estética, documental e narrativa), torna-se patente a discussão a respeito de sua utilização e suas propriedades. Com o modernismo, as vanguardas artísticas se espriam também pelo cinema e, cada uma a seu modo, buscarão uma linguagem cinematográfica “própria” para o “novo meio”. Pode-se observar, portanto, que os vanguardistas encaravam a “remediação como uma reforma”⁸. Ainda nas palavras de Bolter e Grusin:

O objetivo da remediação é remoldar ou reabilitar outras mídias. Mais do que isso, como todas as mediações são ao mesmo tempo reais e mediações do real, a remediação também pode ser entendida como um processo de reforma da própria realidade⁹. (BOLTER et GRUSIN, p. 56)

Esse desejo por “reformular a própria realidade” – através de posicionamentos socio-políticos bem demarcados de contestação ao *status quo* vigente - de fato pode ser constatado ao se observar os escritos sobre as vanguardas, (de EISENSTEIN, 2002; EPSTEIN *in* XAVIER, 1983; e VERTOV *in* Id. *ibid.*, a YOUNGBLOOD, 1970 e LE GRICE, 1999; passando por BUÑUEL *in* XAVIER, 1983; Ver também ELSAESSER *in* KUENSLI, 1987, dentre outros), nos quais também é flagrante, como instrumento para tal, a busca de uma linguagem que seja própria do cinema. Essa constatação pode ser resumida, como fez Carlos Adriano, dizendo-se que “os filmes experimentais de vanguarda não são feitos para vender, mas pelo prazer de criar, de alargar o repertório

⁸ Traduzido livremente de “*remediation as reform*”.

⁹ Traduzido livremente de “*The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well*”.



apriorístico e de desvendar outros territórios na aventura da percepção (como a poesia).” (ADRIANO, 2006, p. 4).

Numa caracterização rapsódica, podemos definir a *matriz vanguardista da linguagem cinematográfica* a partir do impulso consciente e metódico de ruptura com a narrativa e a decupagem clássicas e, com isso, da busca de uma recodificação dos parâmetros estabelecidos do modelo clássico. Desconsiderando as enormes diferenças entre as propostas, podemos dizer que há uma clara redefinição da narrativa, por um lado, e, especialmente, uma nítida preocupação em fazer com que o código audiovisual, ele próprio, se transforme em *tema* do filme. Ou seja, se a pesquisa de métodos passa a primeiro plano no nível da criação, a forma de expressão ganha proeminência no nível da recepção. Do impressionismo francês (Epstein, Gance, Dulac etc.), do construtivismo russo (especialmente Vertov), do cinema puro (Leger, Duchamp etc.) e do surrealismo (Buñuel, Dalí, Ray) às experimentações multimidiáticas mais recentes de Peter Greenaway, passando pelo underground americano (Deren, Warhol), o estruturalismo materialista (Frampton, Connor) e mesmo por cineastas isolados como Resnais ou Godard, o que vemos é a busca de "antitramas" no nível da narrativa e de uma decupagem visível (opaca, na expressão de Ismail Xavier) e experimental no nível do estilo visual.

De um ponto de vista semiótico, vemos aqui, por oposição à comunicação simbólica da linguagem clássica, uma forma de expressão que busca ressaltar suas características de primeiridade. Novamente, recorre-se à classificação do signo com relação ao seu objeto. Dir-se-ia, portanto, que o cinema de matriz vanguardista trabalha com signos icônicos. Isso significa, em primeiro lugar, que esses signos se parecem com seu objeto dinâmico. Portanto, um filme triste, por exemplo, apresentará uma linguagem que mimetize essa tristeza. Tem-se daí, uma importante consequência: realizador e público se tornam mais conscientes da mediação, isto é, da linguagem utilizada. Ao contrário do cinema clássico, aqui não há invisibilidade, transparência, mas, antes, opacidade.

Caberia ainda explicitar a presença histórica e conceitual de uma terceira tendência narrativa e estilística, suficientemente diversa das outras para que possamos falar em uma terceira matriz: a *matriz realista de linguagem cinematográfica*. Novamente apenas esboçando uma definição - que mereceria espaço consideravelmente maior para ser desenvolvida -, diremos que a matriz realista se molda por uma atitude "minimalista" tanto em relação à narrativa quanto em relação à decupagem. Trata-se,



antes de mais nada, daquilo que Robert McKee chama de "minitramas"¹⁰ ou, para roubarmos o nome de um filme de Carlos Sorin, "histórias mínimas". Tais histórias tendem a se concentrar menos nas ações dos personagens do no modo como um personagem reage ao que faz ou ao que acontece ao seu redor; além disso, buscam reforçar as verossimilhanças externas à história narrada, seja referindo-se a contextos sociais, políticos, existenciais etc. Do ponto de vista do estilo visual, tende-se ou ao minimalismo (seguindo ou uma orientação documental, como no neorealismo italiano ou em filmes como os de Mohsen e Samira Makhmalbaf e Abbas Kiarostami, por exemplo, ou uma orientação contemplativa, como em Ozu ou Tarkovski e em vários diretores orientais contemporâneos, como Kitano, Liang ou Weerasethakul, por exemplo) ou a um certa austeridade formal (diferente, porém, do formalismo vanguardista) como em Antonioni, Bergman e, mais recentemente, Michael Haneke.¹¹ Seja como for, fundamental do ponto de vista da decupagem realista é a ausência ou minimização da montagem, seja no plano sequência em sentido mais estrito, seja nos planos mais longos - menos funcionais - capazes de manter um *continuum* espacial e temporal do ponto de vista da imagem e uma concentração no devir concreto do acontecimento do ponto de vista da percepção.

Sejam quais forem os termos com quais descrevamos o realismo, encontraremos como correlato à secundidade, completando assim as três categorias propostas por Peirce. A secundidade é a esfera do existencial, das causas e conseqüências necessárias, do aqui e agora. Há, portanto, um reforço do caráter indicial da narrativa e da imagem e do som em relação ao seus objetos. Por um lado, ela não se esgota no formalismo vanguardista, que faz da própria linguagem o objeto da comunicação cinematográfica. Por outro, não transforma a referência a fatos verossímeis em algo passível de uma interpretação codificada (simbólica). Com isso, a comunicação cinematográfica realista reivindica do espectador uma atenção ao modo como se dá a própria relação entre aquilo que ele vê, no nível da representação, e aquilo que ele vivencia, no nível da realidade concreta (seja ela real ou abstrata, existencial ou filosófica) representada.

A presença dessas diferentes matrizes de linguagem encorajaa a pensar, portanto, que, em se tratando o cinema de uma mídia que se utiliza de uma linguagem

¹⁰ McKee, em seu *Story*, embora com objetivos bastante distintos e pouca sistematicidade, distingue três formas de entender a trama cinematográfica: a arquitrama (que aqui associamos à narrativa clássica), a antitrama (associada por nós à matriz vanguardista) e a minitrama (por nós entendida como realista).

¹¹ Já deve ter ficado claro que os exemplos estão longe de encontrarem uma sistematização e que comparecem aqui apenas para efeitos de ilustração, limitados ao repertório pessoal dos autores. Seria naturalmente possível encontrar vários e vários outros para cada caso.



multicódigos – dentre os quais, sem dúvida, a língua exerce papel importante mas não de vantagem sobre os demais –, uma teoria que se baseie somente no código linguístico se mostra inadequada para seu estudo e análise em toda sua amplitude. Principalmente quando se tem em vista que, pelo menos na matriz vanguardista, o cinema luta para se desvincular das mídias predecessoras, desenvolvendo uma linguagem que lhe seja própria.

Linguagem Cinematográfica e Novas Tecnologias

Atualmente a discussão sobre o caráter multicódigos do cinema torna-se ainda mais flagrante. Com o advento das tecnologias digitais, a linguagem do cinema torna-se ainda mais atravessado por códigos diversos, mais híbrida do que nunca. Como Manovich adverte:

Uma das consequências dessa compatibilidade de *software* é que os conceitos do século XX que nós ainda usamos por inércia para descrever diferentes campos culturais (...) – “*design* gráfico”, “cinema”, “animação” e outros – se tornam inadequados para descrever a realidade. Se cada uma das técnicas midiáticas foram grandemente expandidas e “sobrecarregadas” como resultado de sua implementação num *software*, se os realizadores de todos esses campos tem acesso a um mesmo conjunto de ferramentas e se essas ferramentas podem ser combinadas num único projeto, ou mesmo uma única imagem ou *frame*, será que esses campos ainda são distintos uns dos outros?¹² (MANOVICH, 2008, p. 163-4)

Chega-se então a um ponto em que a própria definição de cinema é posta em xeque. Uma mídia de recepção coletiva e não-interativa (até então) começa a ser levada para galerias de arte, onde, projetada no espaço, encontra através da interação com o público seu sentido e suas narrativas possíveis. Filmes interativos – que vão desde a simples escolha de ações dos personagens pela platéia até experiências que se assemelham aos *games* ou plataformas de realidade virtual – reconfiguram o fazer cinematográfico desde a concepção do roteiro. Recentemente, o curta experimental

¹² Traduzido livremente de: “*One of the consequences of this software compatibility is that the 20th century concepts that we still use by inertia to describe different cultural fields (...) – “graphic design,” “cinema,” “animation” and others – are in fact no longer adequately describe the reality. If each of the original media techniques has been greatly expanded and “super-charged” as a result of its implementation in a software, if the practitioners in all these fields have access to a common set of tools, and if these tools can be combined in a single project and even a single image or a frame, are these fields really still distinct from each other?*”.



*Carousel*¹³ (2009) apresentou uma narrativa que se dá não através de seu fluxo no tempo, mas da navegação pelo espaço (comandada via controle remoto pelo espectador). Isso tudo tende a aproximar o cinema do preconizado por Youngblod como “cinema expandido¹⁴”.

Por tudo isso, soa incoerente entender o cinema como construção linguística, ou analisá-lo mediante essa estrutura, uma vez que

texto, imagem e som já não são o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se. (...) Perdaram a estabilidade que os suportes fixos lhes emprestavam. (SANTAELLA, 2007, p. 24)

Parece, no entanto, haver uma constante, um centro de gravidade que não se perdeu desde a criação do cinema até os dias atuais: a da função representativa. Ainda que de forma “líquida” (como sugere Santaella), o cinema ainda faz uso de uma linguagem, ou seja, compõem-se de signos.

Dito isto, o presente artigo propõe pensar que, apesar de estar passando por uma série de transformações radicais, podemos ainda apontar no cinema contemporâneo a presença daquelas três matrizes de linguagem esboçadas acima. Além disso, gostaríamos de ressaltar ainda a validade da semiótica de linha peirceana como ferramenta teórico-metodológica para o estudo do cinema em suas três matrizes básicas de linguagem e, assim, do cinema contemporâneo e suas novas formas.

O cinema como fenômeno pragmático

Relacionadas as matrizes de linguagem e as categorias fenomenológicas de Peirce, pode-se passar a um segundo momento em que se propõe a compreensão do cinema e sua semiose sob a luz do pragmatismo.

Em primeiro lugar, é preciso compreender a importância dos interpretantes para essa teoria. Diz-se interpretante da relação estabelecida entre um signo e um objeto por uma determinada mente interpretadora. Ora, uma vez que as semioses são infinitas (sempre desencadeando umas às outras), o interpretante se torna uma espécie de

¹³ Dirigido por Adam Berg, o vídeo foi encomendado por uma empresa de eletrônicos para o lançamento da primeira televisão nas proporções do cinema (21:9). Disponível em <<http://www.cinema.philips.com/>>.

¹⁴ “*Expanded cinema*” no original.



parâmetro, padrão ou lei para aquela mente, ou seja, uma experiência colateral. Sobre isso, Peirce diz:

Uma lei que nunca opera não tem existência positiva. Conseqüentemente, uma lei, que operou pela última vez, deixou de ser uma lei, exceto como uma mera fórmula vazia que pode ser conveniente permitir que se mantenha. Assim, afirmar [ou crer] que uma lei positivamente existe é afirmar [ou crer] que ela operará e, portanto, se referir ao futuro, mesmo que apenas de modo condicional.(CP 5.545)

Fica claro, portanto, que um padrão adquirido no presente através de um interpretante pode vir a ser usada no futuro. O pragmatismo está, justamente, relacionado ao estudo de como os interpretantes afetam futuras semioses. Esses interpretantes, por sua vez, também se dividem em três: os emocionais, os energéticos e os lógicos. Sobre esses últimos:

Peirce o[s] identificou como aquela tendência a gerar o autocontrole, ou seja, um parâmetro através do qual a mente interpretadora passará então a se balizar em semioses futuras, consistindo, portanto, num hábito. Haveria, ainda, um Interpretante Lógico Último, que não poderia, entretanto, apesar do termo utilizado, ter um caráter terminativo face à concepção de semiose ilimitada. Daí, Peirce conclui que o Interpretante Lógico Último só poderia ser uma mudança de hábito. Assim, toda semiose tenderia, ainda que minimamente, a essa mudança que, tão logo ocorresse, tenderia para uma outra e, assim, ad infinitum.(PIMENTA e LORENA, 2007, p. 4)

No caso específico do cinema, uma visão pragmática permitiria compreender como a utilização de determinada matriz de linguagem pode gerar interpretações que lhe são próprias. Mais do que isso, permitiria compreender como elas se interpenetram, não existindo de fato como fenômenos isolados, mas como possibilidades diversas para a experiência estética, que se dá, justamente, através da mudança de hábitos – de representação como de interpretação.

Para tanto, recorre-se às Ciências Normativas do pragmatismo, ou seja, a Lógica ou Semiótica, relativa à Terceiridade; a Ética, relativa à secundidade e a Estética, relativa à primeiridade.

Ora, signos ligados à terceiridade (como os da matriz clássica de linguagem) são também associados à lógica. É dessa esfera o tipo de signo mais “cristalizado”, mais ligado a hábitos de interpretação largamente adquiridos. É, portanto, o tipo de linguagem mais distante do ideal estético proposto por Peirce (o *summum bonum*). Acredita-se também que, justamente por sua cristalização, esse tipo de linguagem seja a



menos propícia a ocasionar mudanças de hábito, do contrário, está ligada a reprodução desses padrões. Não por acaso, tem-se que a matriz clássica acima apresentada, é, antes de mais nada, um código, vez por outra capaz de ser reproduzido através de manuais. Por ser amplamente codificado, sua utilização é eficaz sempre que se deseja transmitir uma mesma mensagem a um máximo número possível de mentes interpretadoras.

Isso explica, por exemplo, a preferência dos grandes estúdios por esse tipo de linguagem: o grande público a conhece, interpreta e, portanto, a prefere frente às outras, que lhe são estranhas. Isso também explica a “transparência” desse código para seus intérpretes: uma linguagem com a qual se está familiarizado é usada sem que haja necessidade constante de reflexão sobre ela. Vale lembrar, entretanto, que é impossível conceber um fenômeno que seja estritamente ligado à terceiridade, ou “puramente simbólico”:

Muito cedo, Peirce deu-se conta de que não há pensamento ou formas de raciocínio – nem mesmo as formas puramente matemáticas, e mais ainda estas – que se organizem exclusivamente por meio de signos simbólicos. A semiose genuína é um limite ideal. No plano do real, só ocorrem misturas. Outros tipos de signos, além dos símbolos, intervêm e são necessários à condução do pensamento e das linguagens. A mistura sígnica é parte integrante do pensamento e de todas as manifestações de linguagem. (SANTELLA, 2000, p. 90)

É justamente dessa mistura que surgem filmes que, ainda que valendo-se da matriz clássica, acabam resultando em experiências estéticas na medida em que podem ser catalisadores de mudanças de hábito. Tal feito, no entanto, exigiria um conhecimento aguçado do fazer cinematográfico para misturar signos icônicos (matriz vanguardista) e indiciais (matriz realista) o bastante para gerar interpretantes emocionais e energéticos consideráveis, sem, entretanto, nublar a codificação cultural do todo, que lhe confere o caráter simbólico predominante (matriz clássica). O mesmo discernimento seria, portanto, necessário por parte da crítica e da teoria do cinema quando da análise desse tipo de obra.

Passa-se agora à matriz realista, esta ligada à secundidade e portanto à ética. Em primeiro lugar, cabe lembrar que a ética, para Peirce, trata-se da ciência que busca a conformidade entre fins e uma determinada ação, ou seja, o porquê de se agir de tal e qual forma. Tem-se, de saída, uma boa pista de como essa matriz busca a mudança de hábitos. Ora, ao exigir uma postura proativa do espectador em relação ao filme, – seja preenchendo lacunas, seja acompanhando cruamente uma ação violenta, seja partilhando do tédio de um personagem - consegue-se que ele *aja* de tal ou qual forma.



Um filme dito realista, é, sob esse ponto de vista, um catalisador de ação. Basta lembrar da ação pragmática exercida pelo cinema de matriz clássica para perceber como já se está diante de um tipo de linguagem que se mostra, ao menos de imediato, mais susceptível de ocasionar uma mudança de hábitos de representação/interpretação.

Uma vez que seja levado a agir, o espectador estará também mais propenso a se deparar com situações para as quais as repostas não estão disponíveis em interpretantes de semioses anteriores, sendo obrigado a “reinventá-los”. Também é importante lembrar que o forte caráter indicial dos signos utilizados por essa matriz leva a uma forte identificação com a realidade concreta e existencial, eventualmente contextualizada social, geográfica, econômica, política e/ou culturalmente. Esse “deslocamento” do geral em direção aos singulares – estes muitos próprios à secundidade – constituem outro importante fator desencadeador de mudanças de hábito presente na matriz realista.

Mais uma vez, cabe lembrar que essa matriz encontra-se perpassada pelas outras, nunca existindo isoladamente. Nesse caso, ao contrário da matriz clássica, se está mais próximo da experiência estética. Porém, tanto aqui como lá, o conhecimento da linguagem e reflexão sobre ela por parte do realizador, dos teóricos e da crítica é essencial. O que ocorre é que, nesse caso, parte desse processo é compartilhada pelo espectador, que, através dele, tende a tornar-se, também, mais consciente da linguagem com a qual está em contato.

Chega-se, finalmente, à estética, espécie de “patamar” para o que se viu até aqui:

A lógica como o estudo do raciocínio correto é a ciência dos meios para se agir razoavelmente. A ética ajuda e guia a lógica através da análise dos fins aos quais esses meios devem ser dirigidos. Finalmente, a estética guia a ética ao definir qual é a natureza de um fim em si mesmo que seja admirável e desejável em quaisquer circunstâncias independentemente de qualquer outra consideração de qualquer espécie que seja. A ética e a lógica são, assim, especificações da estética. (SANTAELLA, 2004, p. 126)

E, como sua correlata no plano da primeiridade, encontra-se a matriz vanguardista. A própria ligação do signo icônico ao indeterminado, desconhecido, já remete à principal ferramenta utilizada pelos realizadores que lançam mão desse tipo de linguagem: o novo. Mais do que qualquer outra matriz, a vanguardista se volta justamente sobre o fazer cinematográfico, a natureza da linguagem, trazendo-a muitas vezes à patente de “tema” do filme. Aqui, a mudança de hábitos não é um fim, mas um princípio. Não por acaso, os manifestos vanguardistas são negativos no que diz respeito ao que se quer



mudar e afirmativos no que diz respeito ao que se quer outorgar. São, por si só, uma proposição de mudança de hábitos, e, por assumir tal orientação, justifica-se sua associação direta à estética, que, no sentido peirceano, investiga os parâmetros pelos quais algo pode ser considerado “absolutamente admirável¹⁵”

Ora, uma vez que se volta diretamente para a linguagem cinematográfica, ou seja, a “matéria prima” do audiovisual como se conhece, pode-se compreender também a citação acima, que coloca a lógica (matriz clássica) e a ética (matriz realista) como especificações da estética (matriz vanguardista). Afinal, tanto uma como outra surgiram justamente de elocubrações e burilamentos sobre a linguagem cinematográfica que, na época, assumiam posição de vanguarda. O mesmo ocorre hoje, quando a vanguarda funciona de “tubo de ensaio” para o desenvolvimento de padrões que, posteriormente, aparecerão incorporados nas outras matrizes, quaisquer sejam.

É esse, justamente, o ponto em que o fenômeno estético se completa: a mudança de hábitos, começada na estética, faz a volta até a lógica, consolidando-se. Uma vez tornado hábito, caberá a ele ser novamente mudado e assim por diante. Justifica-se assim a afirmativa inicialmente apresentada de que, apesar das mudanças radicais pelas quais vem passando, o cinema, ao se apresentar como fenômeno estético, ainda se configura de forma que possa ser explicado por essas três matrizes de linguagem e, através delas, associado à semiótica peirceana.

Considerações finais

A partir do que foi investigado até aqui, pode-se considerar que embora modificado radicalmente pelas tecnologias digitais, o cinema ainda pode ser compreendido através das três matrizes de linguagens aqui apresentadas. Tanto por seu caráter estético como por seu caráter representativo (associado às categorias semióticas), acredita-se que essas matrizes sejam úteis no sentido de possibilitar parâmetros para uma crítica e uma teoria próprias do cinema e de sua linguagem.

¹⁵ “*Summum bonum*”. Para maior esclarecimento sobre o conceito, ver PIMENTA et LORENA, 2007, disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/152/153>>



Referências bibliográficas

ADRIANO, C. **Um Guia para as Vanguardas Cinematográficas**. Disponível em <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>> Acessado em 12 nov. 2008.

BOLTER, J. D. *et* GRUSIN, R. **Remediation: Understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000

BORDWELL, D. **The Way Hollywood Tells It - Story and Style in Modern Movies**. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2006.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELSAESSER, T. Dada Cinema? In: KUENZLI, R. E. **Dada and Surrealist Film**. New York: Willis, Locker & Owens, 1987. p.13-27.

GRICE, M. **Digital Cinema and Experimental Film - Continuities and Discontinuities**. Disponível em: <[http://www.luxonline.org.uk/articles/digital_cinema\(1\).html](http://www.luxonline.org.uk/articles/digital_cinema(1).html)> Acessado em: 10 jul. de 2009.

MANOVICH, L. **After Effects, or How Cinema Became Design. In: Software Takes Command**. Disponível em <<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>> Acessado em: 10 jul. 2009.

PEIRCE, C. S. **Collected Papers**. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press, (1931 - 1958).

PIMENTA, F. J. P. *et* LORENA, D T. **Summum bonum na rede: a conectividade é algo admirável?**. In: E-compós, ed. 9. Disponível em: <http://www.compos.org.br/files/02ecompos09_Pimenta_Lorena.pdf> Acesso em: 10 jul. 2009.

SANTAELLA, L. **A teoria geral dos signos - Como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira: 2000.

_____. **Contribuições do pragmatismo de Peirce para o avanço do conhecimento** in Revista de Filosofia, Curitiba, v.16, n.18, p.75-86, jan/jun. 2004.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus: 2007

XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.



YOUNGBLOOD, G. **Expanded Cinema**. Disponível em <www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html>. Acessado em 10 jul. 2009.