



## O mosaico intersemiótico no filme *Once Upon a Time in the West*<sup>1</sup>

Rejane Moreira<sup>2</sup>

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

O cinema, como obra de arte, solicita certa abertura criativa na produção de sentido e procura pluralizar as potencialidades expressivas de seu conjunto de signos. Seus amplos e múltiplos signos requerem não apenas a capacidade ilustrativa, mas também a potencialidade de agenciarem tessituras de linguagem que circulam na ordem da errância. Buscaremos, neste artigo, ressaltar a produção de signos plurais no filme *Once Upon a Time in the West*, do italiano Sergio Leone. O objetivo geral é discutirmos as possibilidades de relações híbridas desenhadas entre o verbal, a imagem e a musicalidade. Não nos furtaremos, entretanto, de tecermos comentários sobre a estética alavancada pelo diretor, que em parceria com Ennio Morricone, conseguiu promover uma experiência fílmica que se coloca numa certa abertura de expressões poéticas plurais.

**PALAVRAS-CHAVE:** tradução intersemiótica; cinema; comunicação, semiose

### Intercessões entre visualidade, sonoridade e verbalidade

O longa *Once Upon a Time in the West*<sup>3</sup> resgata os velhos ambientes empoeirados dos filmes de western. Combina e compõe todos os elementos que estão presentes no gênero dessa narrativa: as paisagens áridas do deserto, os cavalos velozes que carregam mocinhos e bandidos, os duelos sanguinários e os personagens com chapéus de caubóis. No entanto, o cenário de western que, segundo André Bazin<sup>4</sup>, transporta os signos reconhecíveis sobre o mito da nação americana estabelecido na conquista do oeste funciona diferente na estética pouco previsível de Sergio Leone. De fato, o filme dirigido por Leone, e após 40 anos de lançamento, ainda tem uma robustez estética que parece transcender a análises sociológicas.

Utilizando muitas câmeras de primeiro plano, o diretor distorce o esquema calcado na ação-reação e se fixa em olhares, em gestos que passam despercebidos nos filmes de *bang-bang* tradicionais. Sérgio Leone privilegia no filme as imagens de profundidade, em

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professora Adjunta e Vice-Coordenadora do curso de Comunicação Social da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ, e-mail: [rejanemoreira@gmail.com](mailto:rejanemoreira@gmail.com)

<sup>3</sup> Tradução em português *Era uma vez no Oeste*. FICHA TÉCNICA: Filme: *Once Upon a Time in the West*, Ano: 1968, Direção: Sergio Leone, Roteiro: Sergio Donat e Sergio Leone, Direção de Fotografia: Tonino Delli Colli, Produção: Claudio Mancini, Produção e Supervisão: Ulgo Tucci, Produção: Fulvio Morsella e Bino Cigonina, Edição: Nino Baracchi, Música: Ennio Morricone, Atores: Claudia Cardinale, Henry Fonda, Jason Robards e Charles Bronson.

<sup>4</sup> Cf. BAZIN, A. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.



que se pode montar um quadro, e os rostos dos personagens. Os filmes de *bang-bang* se constituem no esquema sensório- motor, em que se privilegia o comportamento e o meio; meios que se atualizam e comportamentos que se determinam. A temática do *bang-bang* se desloca entre histórias de amor, paixão e ódio, em que os personagens são impelidos a darem respostas sem hesitarem. Nas histórias dos *bang-bangs holywoodianos* as imagens inspiram um comportamento determinado e a ação é estimulada pelo meio ambiente numa escala linear.

Nesse esquema de ação-reação é possível falarmos sobre um processo de construção de atenção. Hugo Munsterberg<sup>5</sup> ao descrever o procedimento de construção da percepção do filme nos aponta para a inevitável penetração de outros signos como imaginação, a mobilização de sentimentos e ideias que compõem esse processo.

A mera percepção das pessoas e do fundo, da profundidade e do movimento, fornece apenas o material de base. A cena que desperta o interesse certamente transcende a simples impressão de objetos distantes e em movimento... Elas devem ter significados...<sup>6</sup>

Em sua tese Munsterberg nos apresenta, de forma precisa, o cinema como um “veículo da mente”. Para o autor, o cinema é uma mecânica que, além de apresentar emoções, deve ser organizado pela mente. As imagens nos filmes apenas são basilares com relação a essa organização, de outro modo é a mente que cria uma realidade significativa. Essa tese muito se aproxima da máxima de Peirce que nos indica como o signo constrói o pensamento, portanto é na lógica do pensamento que os signos operam.

Os filmes de *bang-bangs*, conservando sua especificidade, podem ser pensados a partir dessa temática da atenção. Os personagens estão geralmente envolvidos num campo em que se mobiliza certa atenção. No clássico gênero de western a cena do duelo nos parece ser a mais representativa nesse quesito. Personagens são colocados em círculo e as imagens transcorrem apresentando certos “espaços qualificados” para as ações. Nesse espaço estão demarcados o mocinho e bandido, a cidade deserta, o diálogo curto e a expectativa do som da primeira bala.

O cineasta italiano Sergio Leone parece subverter esse esquema dos *bang-bangs* quando passa a afirmar os turbilhões de acontecimentos em que são jogados seus personagens, fazendo emergir momentos de intensidades, ao contrário da estética tradicional que se prende a movimentos apenas extensivos. A força da narrativa de Leone está em abordar

---

<sup>5</sup> Cf. XAVIER, I. (org). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1983.

<sup>6</sup> *Idem*, p. 27



nuances de olhares e peculiaridades de mundos que se constroem na relação inevitável entre os meios e os comportamentos. Os personagens são desafiados pelos meios e seus comportamentos não condicionam respostas previsíveis. Há um hiato entre resposta-ação, ou seja, uma hesitação em que as intensidades aparecem e as expressões poéticas respiram.

O filme não é fácil. Seus signos se organizam a partir de certos mosaicos. Nos minutos iniciais as imagens se rebatem a musicalidade e aos gestos sempre inesperados de seus personagens. Não possui um estilo comum em que podemos demarcar os signos de forma concisa. As intercessões entre imagem, música e a fala são erráticas, buscando escapar do dito, do diálogo e de certos propósitos classificatórios. Essa relação entre a imagem e a música é muito explorada nos filmes de Sergio Leoni, principalmente por sua parceria sempre enérgica com o maestro Enio Morriconi.

Vamos propor algumas análises sobre a cena inicial do filme na terceira parte do artigo. Ao mesmo tempo, gostaríamos de tecer alguns comentários sobre as relações entre visual, verbal e o sonoro. Tomaremos como alicerce os exames de Lucia Santaella<sup>7</sup> que inventaria um guia diagnóstico entre essas entidades. Segundo a autora, as relações entre essas linguagens nos oferecem matrizes para o pensamento que podem funcionar como “um mapa orientador muito flexível e multifacetado para a leitura de processos concretos de signos: um poema, um filme, uma peça musical, um programa de televisão, um objeto sonoro...”, (Santaella: 2005, p. 29-30) Os modos de significação da linguagem cinematográfica, segundo a autora, se desenvolvem a partir dessa máquina semiótica.

De forma inovadora, Santaella nos apresenta um desenho sintético de como arrazoarmos, a partir da semiótica, certas operações de semiose nos mais diversos produtos midiáticos. Tomando como base a dinâmica entre o verbal, o visual e a sonoridade é possível, então, estabelecer relações processuais dos diversos signos que compõem as linguagens do filme, de forma genérica e abstrata. Ao caracterizar a sonoro como o eixo da sintaxe, a visualidade com o eixo da forma e o do discurso no verbal, a autora nos indica certas linhas de força que constituem as diversas linguagens e, por conseguinte o cinema. As matrizes do pensamento e da linguagem a que se refere Santaella respeitam padrões cognitivos com os atributos dos legi-signos (organização hierárquica, sistematicidade), registro, autoreferencialidade e capacidade metafórica. Neste sentido, a autora entende que visualidade, sonoridade e verbal impetram aspectos

---

<sup>7</sup> Cf. SANTAELLA, L. *Matrizes da Linguagem e do pensamento – sonora visual verbal: aplicações hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2005.



importantes das características sgnicas e se tornam elementares como as três matrizes do pensamento. Isto significa dizer que podemos, num primeiro momento, entender o filme de Leone dentro desse processamento lógico de construção de sentido.

A semiótica investiga certas combinações entre linguagens, signos que se movimentam num modelo complexo de operacionalização. No cinema, encontramos de forma acentuada o som, mais especificamente em *Once Upon a Time in the West* a música é muito marcante, sendo muitas vezes produzida antes das imagens concebidas pelo diretor.<sup>8</sup> Se formos tomar o cinema dentro dessa máquina semiótica, veremos que as *traduções* operam de signo para signo em escalas muitas vezes errantes. Será necessário, então, caracterizarmos as diferenças entre sonoridade, visualidade e verbal para que possamos entender como esses elementos circulam, se permutam e se provocam mutuamente no filme sugerido.

A matriz sonora funciona como sintaxe. De fato ela é o princípio estruturador mais fundamental. Segundo a Santaella, sonoridade tem um caráter material que alicerça o formato visual, mas a sonoridade é predominantemente qualitativa, em muitos formatos comunicacionais, que se torna uma linguagem discutível. Por isso Santaella adverte,

não quer dizer com isso que a sonoridade em si, no seu caráter material, esteja contida na visualidade, nem quer dizer que a sonoridade e visualidade, nas suas, materialidades, estejam contidas no discurso verbal.<sup>9</sup>

Esse aspecto apresentado pela autora é muito interessante, já que de antemão mobiliza uma dinâmica de análise dos signos sob a ótica da autonomia entre as suas diferentes linguagens. A lógica da matriz sonora combina, incorpora e se mistura com outras matrizes ali apresentadas no filme, mas a partir dessa hipótese é possível apreender as séries em suas semioses singulares.

Em relação à sonoridade é possível aprendê-la a partir da classificação peirceana de *primeiridade*. A sonoridade teria essa qualidade classificatória, funcionaria como arcabouço. Mas a proposta da autora é evidenciar o caráter autônomo das matrizes de forma abstrata. Neste sentido, a característica primordial do som é a sua qualidade de traçar trajetória, de ser sempre feito de fluxos e refluxos. Ele tem, assim, a capacidade

---

<sup>8</sup> Muitas cenas foram concebidas a partir da música, como explica Leone, nos extras do filme.

<sup>9</sup> Cf. SANTAELLA, L. **Matrizes da Linguagem e Pensamento – sonora visual verbal: aplicações hipermídia** São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005, p. 79-80



de não se fixar. Segundo Santaella o som “nos atravessa” ( Santaella, 2010, p. 105). Essa característica do som nos permite dizer que sua força está em sua imediatividade, em sua presença pura que se configura na *primeiridade* peirceana. No filme de Leone a música apresenta-se sempre como esse arcabouço. Ela opera como matriz em que se transcorrem outros signos. Leone afirmava que “40% do filme é a música”.

Já o elemento visual funcionaria na *segundidade*. O visual tem “uma vocação referencial” que indica para um signo-forma, em que a linguagem é menos discutível do que a sintaxe sonora. Neste sentido, a autora toma a discussão da imagem a partir de sua possibilidade de ser afetada pelo objeto que representa. O registro sígnico da imagem é construído e caracterizado pelo seu caráter indicial. A teoria da forma torna-se o elemento primordial da compreensão da imagem, já que a partir dele pode-se efetivamente entender como a semiose da imagem é condicionada pelo campo de visão de seus interpretantes. Mesmo apostando que a visualidade deve ser pensada como signo indicial a autora não descarta a vigor da sonoridade em relação ao visual e ao verbal. Santaella continua:

A materialidade da sintaxe visual não vem do som, é claro, mas lógica da sintaxe pertence à sonoridade, visto que a sonoridade que está habilitada para perseguir as potencialidades da sintaxe até seus últimos limites.<sup>10</sup>

Por fim, a matriz verbal e seu caráter simbólico funciona construindo um discurso. Esse terceiro elemento funciona na *terceiridade*. O discurso verbal pressupõe assim a sintaxe (som) e a forma (visual), portanto há uma dinâmica de interpelação entre esses eixos. O que ocorre com essa matriz é sua possibilidade de construir argumentos. Nos filmes de westerns em geral os diálogos costumam ser curtos, de baixo poder interpretativo. Há ali um funcionamento de construção de argumentos que cooperam muitas vezes com outros elementos disponíveis no filme, como o som e a imagem. *Once Upon a Time in the West* percebemos isso com muita clareza em cenas que os personagens “verbalizam” seus sentimentos com olhares, com o levantar do chapéu ou um sorriso no lábio.

O que nos interessa apreender do trabalho de Santaella diz respeito às possibilidades de pensar as constituições dos signos no cinema. Gostaríamos de tomar a

---

<sup>10</sup> Cf. SANTAELLA, L. **Matrizes da Linguagem e Pensamento – sonora visual verbal: aplicações hipermídia** São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2005, p.80



hipótese inicial da autora, que consiste em apresentar o pensamento e linguagem a partir de três matrizes, como mote para a chave de compreensão do cinema de Sergio Leone. Vamos entender que os signos dispostos em *Once Upon a Time in the West* são condicionados pelas matrizes visual, verbal e sonora. De outro modo, gostaríamos de apresentar esses signos não em seu funcionamento ilustrativo, que necessariamente dependeria de uma linguagem, mas sim em sua potencialidade “não discursiva”, que alavancam certas experiências com o filme que ultrapassam os eventos comunicativos.

Dando prosseguimento a nossa incursão pela semiótica gostaríamos também de entender o conceito de *tradução intersemiótica* que parece se aproximar da análise que faremos da cena inicial do filme. A primeira referência desse processo de apropriação, transmutação, combinação e mistura do signo em outro signo foi apresentada por Roman Jakobson<sup>11</sup>. O autor nos indica que a tradução “é a capacidade dos signos se converterem em signos de designação mais explícita” (Jakobson, 1995 p. 64). Tradução, portanto, envolve mensagens que circulam em códigos diferentes. Interessa-nos, a partir dessa mecânica analisar especialmente o filme *Once Upon a Time in the West* a fim de que possamos perceber como as matrizes visual, sonora e verbal se combinam, se traduzem e se encaixam, naquilo que cremos se apresentar em forma de mosaico.

O conceito de tradução, portanto, nos serve como instrumento de crítica, pois, a partir dele podemos entender que os signos do filme de Leone operam numa lógica de co-laboração mútua, ou seja, imagem, som e fala se intervêm produzindo uma forma ímpar de construir sentidos que vão para além da potencialidade discursiva do filme.

Jakobson propõe uma classificatória da tradução: tradução intralingual – reformulação, tradução interlingual – tradução propriamente dita e tradução intersemiótica – transmutação que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. Jakobson entende tradução no âmbito do processo de transmutação e combinação de signos verbais que são interpretados por outros sistemas de signos não verbais.

Com relação à tradução Julio Plaza<sup>12</sup> vai mais adiante, entendendo que esse processo de transmutação de signo em outros signos já estava descrito na proposta peirceana. Ao entender que signo não é uma entidade monolítica Peirce percebe as relações triádicas que envolvem esse conceito e entende que o “processo sógnico como

---

<sup>11</sup> Cf. JAKOBSON, R. *Linguística e Comunicação*: Rio de Janeiro, Cultrix, 1995.

<sup>12</sup> Cf. PLAZA, J. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.



continuidade e devir” (Plaza, 2010, p. 17). Signo, portanto é algo processual que está estabelecido na semiose ou ação do signo. Plaza entende tradução intersemiótica como

todos os fenômenos de interação semiótica entre as diversas linguagens, a colagem, a montagem, a interferência, as apropriações, integrações, fusões e re-fluxos interlinguagens dizem respeito às relações tradutoras intersemióticas, mas não se confundem com ela... o fenômeno da TI estaria na linha de continuidade desses processos artísticos, distinguindo-se deles, porém, pela atividade intencional e explícita de tradução.<sup>13</sup>

Neste sentido, tradução intersemiótica é uma operação complexa que envolve necessariamente transformação de signos em outros signos. Para Jakobson a tradução é sempre uma tendência a especificar o signo, ou seja, torná-lo mais explícito. No entanto, sabemos que no signo estético essa operação torna-se mais complexa. *Once Upon a Time in the West* percebemos um mosaico de signos que necessariamente comportam significações desiguais, muitas vezes levando o receptor a experimentar a imagem, diferente do som e do verbal. Ali parece que os signos não comportam a mesma mensagem e nem se querem ilustrações de discursos. Veremos como isso se concretiza.

### **Para além de signos**

O cinema para Gilles Deleuze<sup>14</sup> é mais do que simples imagens em movimento, é também uma forma de conceber o tempo e como ele se expressa. Cinema então é pensamento. Neste sentido, o autor busca entender como os signos operam no cinema. No entanto, Deleuze se interessa menos na relação estreita entre “cinema –linguagem”, que toma o cinema como narrativa de uma história, e mais em sua articulação com o poder autônomo da imagem. Há um cinema da modernidade, que se opõe ao cinema clássico. No cinema clássico a imagem é concebida em sua vertente narrativa ou significante e o cinema do “imprevisto” percebe a imagem em sua ambigüidade, descontinuidade ou em sua potência criadora. O autor nos indica:

O princípio segundo o qual a lingüística é apenas uma parte da semiologia realiza-se, pois, na definição de linguagens sem língua (*semies*), que compreende tanto no cinema quanto na linguagem gestual, a do vestuário ou mesmo a musical... Por isso mesmo não há razão alguma de procurar no cinema traços que só pertencem à língua, como

---

<sup>13</sup> Cf. PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010, p.12

<sup>14</sup> Cf. DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.





dupla articulação. Em compensação, no cinema, encontrar-se-ão traços de linguagem que se aplicam necessariamente aos enunciados<sup>15</sup>

Assim, Deleuze salienta para a diferença entre duas formas de conceber a imagem no cinema. Uma que entende a imagem como movimento, esta calcada no esquema sensório-motor, e outra que concebe de imagem como tempo. No esquema sensório-motor a imagem é ideada como encadeamento natural entre outras imagens. A imagem—movimento segue a lógica da montagem analógica percebida dentro de máquina de significação organizada. O princípio do esquema sensório- motor é caracterizado num certo cinema do realismo tradicional em que as situações do filme transcorrem em determinados espaços qualificados, as ações são desveladas, há uma série de reações a essas ações e sucede uma mecânica ininterrupta de adaptações e modificações dos meios e dos personagens. Dentro desta mecânica há que se encontrar a narrativa e a significação. Neste sentido o autor propõe certa diferenciação entre signo e imagem, que veremos a seguir.

A ruptura do cinema realista tradicional se produziu com o grande mestre do neorealismo Roberto Rossellini. Segundo Deleuze, Rossellini foi o inventor do cinema do imprevisto, do intolerável e da descontinuidade das organizações ordinárias. Esse autor concebe uma forma nova de pensar a imagem para além do movimento. O relato clássico percebe a imagem em sua potencialidade sensório-motora, mas o cinema moderno de Rossellini subverte essa lógica ao trabalhar com os espaços vazios, a infinitude de uma questão que necessariamente não precisa estar dentro de uma *máquina de significação*.

É com a imagem-tempo que o vínculo sensório-motor é afrouxado. As banalidades, as circunstâncias, os sonhos, as fantasias e as situações excepcionais fazem os espaços qualificados se desconectarem de suas aspirações significativas, produzindo acontecimentos não concernentes. As situações óticas e sonoras aparecem de forma pura, não mais encadeadas a outras imagens, e sim investem para a sua própria criação e infinitude. Deleuze denomina esse afrouxamento dos vínculos sensório-motor de *opsignos* e *sonsignos*.

Não sendo mais induzida por uma ação, como também não se prolonga em ação, a situação ótica e sonora não é portanto um índice, nem um *synsigno*. Falaremos de uma nova raça de signos, os *opsignos* e os *sonsignos*. E sem dúvida estes novos signos nos remetem a imagens bem mais diversas. Ora é banalidade cotidiana, ora são as circunstâncias excepcionais ou limites.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Cf. DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990, p.38

<sup>16</sup> *Idem*, p. 14.





Entre o cinema clássico e o cinema moderno ocorre uma ruptura, uma crise do traçado sensorio-motor. Cinema moderno engendra situações e enunciados de outra ordem, não mais qualificado por uma narrativa ou uma significação interna. A imagem passa a poder mais, pois ela irrompe com os códigos analógicos da montagem, obstrui e equivoca a vontade de explicação.

Esse novo modo de pensar o cinema coloca uma questão bem radical, já que as classificações sígnicas encontradas no filme não necessariamente pretendem produzir uma história do cinema e uma organicidade de sua potencialidade ilustrativa. Signo no filme, a partir dessa nova visada, é um “traço de expressão” que arruma a imagem e mesmo assim não pára de recriá-la para o movimento de transformação e devir. Vamos nos inspirar nessa concepção de signo, não como um demarcador de significação apenas, mas como elemento de combinação que impulsiona acontecimentos e agenciamentos para analisarmos a primeira cena do filme *Once Upon a Time in the West*.

Deleuze toma emprestado de Peirce algumas definições de signos, particularmente a perspectiva peirceana de tipificar os signos em primeiridade, segundidade e terceiridade. Primeiridade está na ordem do ícone ou algo que se remete a si mesmo, segundidade na ordem do índice ou algo que se remete a si apenas através de outra coisa e terceiridade algo que só remete a si relacionado a outra coisa, na ordem do símbolo. Essas tipificações combinadas produzem a matriz para o conhecimento da realidade a partir dos signos. Nessa lógica é possível fazer o que Peirce chama de “ciência descritiva da realidade.”

Essa combinatória peirceana faz operacionalizar a linguagem, mas Deleuze nos apresenta ainda alguns tipos de imagens com as quais trabalharemos o filme escolhido: imagem-afecção, imagem-ação, imagem-relação. Esses três tipos de imagens fazem uma correspondência com a tipologia peirceana de primeiridade, segundidade e terceiridade. Segundo o autor, essas imagens ainda pensam a imagem como movimento, por isso ele radicaliza apresentando-nos uma imagem- percepção e nos diz:

Claro, a percepção é estritamente idêntica a qualquer imagem, na medida em que todas as imagens agem e reagem umas sobre as outras, sobre todas as suas faces e em todas as suas partes. Mas, quando as referimos ao intervalo de movimento que separa em uma imagem um movimento recebido e um movimento executado, elas só variam em relação a esta, que será dita “perceber” o movimento recebido, numa de suas faces, e “fazer” o movimento com o intervalo do movimento. Forma-se então a imagem-percepção especial que não exprime mais simplesmente o

movimento, mas relação do movimento com o intervalo de movimento.<sup>17</sup>

Pela imagem-percepção que tomaremos contato a dimensão temporal, ou seja, aquilo que necessariamente se abstrai da imagem-movimento. A imagem-percepção é a percepção da percepção, um grau primeiro antes de qualquer tipo de qualificação de signos. Neste sentido, a imagem-afecção, a imagem-ação e a imagem-relação fundam a narratividade do filme, mas a imagem percepção é aquilo que encontra o *tempo movente*, nos proporcionando o inaudito das imagens ou sua capacidade pura de escapar do sensório- motor.

A imagem-movimento é matéria que funda uma análise semiótica, mas a imagem pode mais, não acaba no sensório-motor. Essa imagem-movimento é a primeira dimensão do filme, onde é possível perceber suas relações, ações, estruturas e narratividades. Mas a imagem-percepção pode recriar os ambientes, jogá-los para um lado e para outro, produzir intervalos, fissuras. A imagem-percepção encontra o tempo que provoca curto circuito nos códigos analógicos do movimento, produzindo hesitação, descontinuidades. Há um exercício da imagem-percepção em busca do imprevisível, do errático e do inesperado na imagem. Momento em que ela não é apenas linguagem, narrativa histórica e código, mas sim agenciamentos.

### **O mosaico intersemiótico**

*Once Upon a Time in the West* é centrado em quatro personagens principais: um bandido que trabalha em grupo, Chayenne, o pistoleiro de aluguel Frank, a ex-prostituta Jill McBain, e um pistoleiro misterioso que carrega para todos os lados uma gaita. Harmônica, como é chamado por Chayenne, logo no início do filme, num encontro inesperado e divertido, anuncia sua chegada sempre com o som da gaita. A sua entrada corresponde à música. É um personagem que quase não fala, mas sua gaita entoava sempre a mesma canção.

Essa relação música e imagem é um dos princípios da construção cinematográfica de Sergio Leone e com Enio Morriconi proporciona uma parceria enérgica e produtora. Som e imagem operam em parceria proporcionando elementos de dispersão, encantamento e arrebatamento com o filme.

---

<sup>17</sup> Cf. DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990, p. 45.



O som funciona como personagem, apregoando uma ação não demarcada. Percebemos uma relação entre som e imagem a partir da imagem-relação ou uma relação simbólica, como nos indica Deleuze. A música nos leva para outros extratos não previsíveis do filme. O som de Harmônica apresenta no mesmo instante sua presença, um movimento de suspense ou mesmo uma brincadeira. Não há ilustração possível entre imagem e som. A canção torna-se mais que mera explicação das imagens, ela é ao mesmo tempo uma matriz que produz uma cadeia de novos agenciamentos e acontecimentos. Num depoimento de Claudia Cardinale ela nos indica:

A primeira coisa que Sérgio fazia era a música. Na verdade, quando estávamos filmando ele tocava a música e eu entrava no personagem. A música estava presente o tempo todo do filme.<sup>18</sup>

Outro som muito marcante do filme é o do trem. O trem também funciona como personagem, pois ele conduz grande parte do enredo, principalmente porque no trem se encontra Ms. Chu-Chu ou Sr. Morton, um banqueiro parapléxico que tem o sonho de cortar o deserto, com linhas férreas, em busca de água. O trem. Que por sinal, não deixa de ser peculiar. Ele, por *segundidade*, nos apresenta ao mesmo tempo o avanço tecnológico, vinda da revolução industrial, e a mudança de vida do velho oeste que perde todos os seus paradigmas. Essa relação entre o Oeste e os processos intercambiáveis de civilização é marcada com força no filme. Harmônica, Frank e Chayenne são homens de uma era que está em extinção. Ms. Chu-Chu é o representante maior dessa nova era. Traz o trem, o dinheiro e novas referências éticas-estéticas. Segundo Sérgio Leone a temática principal do filme é a morte e a revolução. Não somente a morte de pessoas - todas as personagens morrem apenas Jill permanece - mas também a morte de estilos de vida, de formas de conceber o mundo. Leone completa:

O ritmo do filme pretendeu criar a sensação dos últimos suspiros que a pessoa exala antes de morrer. Era Uma Vez no Oeste é, do começo ao fim, uma dança da morte. Todos os personagens, exceto Claudia (Cardinale), têm consciência de que não chegarão vivos no fim<sup>19</sup>

O compositor Ennio Morricone terminava a trilha antes de o filme ser filmado. Na realidade, o filme tem quatro temas musicais, um para cada personagem principal.

---

<sup>18</sup> Depoimento nos extras do filme.

<sup>19</sup> Parte comenta nos extras do filme



Esses sons se misturam conforme os personagens se encontram. Muitas vezes as imagens eram concebidas pelo som, mais uma mostra de que o som funciona como matriz. Isso não quer dizer que o som se adéque à imagem ou vice-versa, mas certamente eles compõem linhas de experiências erráticas, imagens-percepções que comportam tempo. Isso poderemos perceber na cena inicial do filme. Vamos à cena.

Quando a porta se abre, com o chute estrondoso do pistoleiro, imediatamente nos transportamos para o mundo do velho oeste. Uma entrada abrupta certamente, mas o filme nos lança, logo nos primeiros minutos, a um mundo sem falas, constituídos apenas de gestos e imagens que desnudam quadro a quadro seus personagens. As imagens iniciais abusam do primeiro plano e foram concebidas de forma a levar o espectador para o ambiente empoeirado do velho western. São puras imagens-afecções. Imagens de pura iconicidade: poeira, sol a pino, chapéus de caubóis. Tudo nos leva imediatamente ao mundo do velho oeste. A música faz parceria com as imagens.

Num movimento inovador, as imagens vão apresentando três pistoleiros que esperam por algo numa pequena estação deserta. O tempo parece dilatar-se e dança num movimento quase elástico forçando nossa percepção a viajar no mundo dos acontecimentos puros, no mundo das situações elas-mesmas. Eles estão num tempo dilatado, estendido. As câmeras também estão entediadas e todos os elementos da espera são marcados pelo som. Um moinho, um telégrafo e uma mosca são personagens que se apresentam pelo som.

Essas primeiras imagens, que duram cerca de 10 minutos, nos interessam inicialmente por dois grandes motivos: primeiro por sua força plástica, são imagens que abusam do primeiro plano, segundo porque parecem comportar aquilo que Deleuze entende por imagem-percepção. As sutilezas que as câmeras de primeiro plano percorrem nos mostram um momento intensivo. Neste instante os personagens estão promovendo encontros com o ambiente. As câmeras captam essa relação procurando gestos sem sentido, sem necessidade aparente para o enredo do filme. Durante alguns minutos somos jogados para puras imagens-afecções.

Ainda com relação à música. O moinho, o telégrafo e a mosca compõem um ambiente em que se apresentará o personagem principal: o trem. Na realidade, toda trilha sonora dessa primeira cena destoa do restante do filme. A seqüência é feita com sons naturais amplificados. Portas que rangem passarinhos, som da areia, sobretudo do moinho. Morriconi se inspirou muito na música de vanguarda e nos experimentos musicais de John



Cage, executando, segundo o comentarista Christopher “um balé executado ao som de ruídos comuns”.

Todo o tempo estendido e dilatado na primeira cena é cortado pela chegada do trem. Quando ele se apresenta é a partir do estrondo e uma câmera de baixo o exhibe imponente e rascante. A partir dessa chegada percebemos também que o tempo de espera se acaba. O pistoleiro solta mosca, o outro toma a água e o terceiro olha atento para trem que vai trazer algo inesperado. Pura intensidade e imeditividade marcam a cena. Processo de constituição de um *espaço qualificado* que comporta intensidade mais do que ação-reação.

Muitas referências de outros filmes e outros autores comportam essas cenas iniciais. *Matar ou Morrer*<sup>20</sup> é um desses filmes. Há uma cena em que se espera o bandido em *Matar ou Morrer*, mas em *Once Upon a Time in the West* se espera o mocinho. Quando tudo parece normal, o trem descortina Charles Bronson. Após quase oito minutos a primeira fala.

O que gostaríamos de chamar atenção é para relação não ilustrativa de todos os signos no filme. A imagem, por sua plasticidade e profundidade, nos permite apreender os movimentos por sua potência de formar quadros. Realmente Leone combina muito bem rostos e paisagens épicas. Combinando *close-ups* rústicos com paisagens épicas se produz imagens-percepções que comportam uma dimensão temporal única. Esses *close-ups techniscope* funcionam como um demarcador dos rostos. Muitos rostos próximos que se apresentam em sua imediatividade, *primeiridade*.

Outro aspecto importante, a nosso ver, é a música. A música, por seu caráter matricial nos leva a um intenso e errático jogo de fluxos e refluxos. Ela atravessa o filme fazendo dele um lugar de experimentação com tempo. Deleuze nos indica para momentos intensivos em que a experimentação com o signo se torna pura, são os *opsignos* e *sonsignos* que ali se oferecem.

O que esses instantes intensivos estariam fazendo num filme de western? Talvez esta questão seja o ponto central que diferencia entre Sergio Leone de outros e demais autores de filmes de western. Ora, a temática dos *bang-bangs* se calca nos movimentos dos meios e nos procedimentos dos personagens. O que se percebe em *Once Upon a Time in*

---

20 High Noon, lançamento: 1952 (EUA), Direção: Fred Zinnemann, Atores: Gary Cooper, Thomas Mitchell, Lloyd Bridges, Katy Jurado.



*the West* são situações avessas a essa linearidade ou demarcações. O que podemos experimentar nessa primeira cena é ação de um tipo de imagem que ultrapassa sua vontade de movimento e de narrativa. Experimentamos o tempo puro, ou certa imagem-percepção que comporta o tempo como duração, intensidade. Tudo isso num mosaico intersemiótico, que mais do que traduzir signos para signos, os apresentam, os compõem, os fazem movimentar e os intensificam.



## REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- JAKOBSON, Roman. **Lingüística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1995.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.2.ed.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Matrizes da Linguagem e Pensamento – sonora visual verbal: aplicações hipermídia**. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.
- XAVIER, I. (org). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1983.