



Da função sígnica ao idioleto fílmico: aproximações da teoria umbertiana ao cinema

From the sign-functions to the filmic idiolect: approximations of the umbertian theory to cinema

Caio Menezes Graça de Carvalho – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) | São Paulo | São Paulo | Brasil | cmgdcarvalho@gmail.com |

 <https://orcid.org/0000-0003-3367-256X>

Leda Tenório da Motta – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) | São Paulo | São Paulo | Brasil | ltmotta@pucsp.br |

 <https://orcid.org/0000-0002-1468-4752>

Resumo: O presente artigo está voltado à questão do “idioleto” estético tal como definido no âmbito da semiótica de Umberto Eco, em que se constitui como código próprio a uma obra de arte e contrapartida interpretativa de um destinatário competente. Nesse sentido, debruça-se sobre o idioleto fílmico, partindo em busca dos elementos expressivos, inclusive sonoros e visuais, que participam dessa complexa construção no campo da sétima arte. Trata-se de estender ao cinema os aportes da teoria umbertiana da interpretação estética.

Palavras-chave: Idioleto. Cinema. Semiótica umbertiana. Interpretação.

Abstract: The present paper addresses the issue of the aesthetic “idiolect” as defined within the Umberto Eco’s semiotics sphere, in which it is constituted as a proper code for an art work and as an interpretative counterpart of a competent addressee. In this sense, it focuses on the filmic idiolect, seeking for expressive elements, including the sonorous and the visual, which take part of this complex structure in the field of the seventh art. It is about extending the contributions of the Umbertian theory of aesthetic interpretation to cinema.

Keywords: Idiolect. Cinema. Umbertian semiotics. Interpretation.



<http://dx.doi.org/10.22484/2318-5694.2019v7n16p31-53>

Recebido em junho 2019 – Aprovado em agosto 2019.



1 Introdução

Façamos de conta que nunca assistimos ao filme *Eyes Wide Shut* (De Olhos Bem Fechados, 1999) de Stanley Kubrick. Nada sabemos, portanto, a respeito dos dois *plot points* principais do enredo em questão – aqueles “pontos de virada” ou situações-chave que revertem a ação noutra direção, como definiu Syd Field (FIELD, 2001, p. 6). Imaginemos agora que a primeira cena de *Eyes Wide Shut* que nos é dada a assistir não seja aquela que começa logo depois que o título do filme é mostrado, mas sim uma cena de um avançado estágio de desdobramentos do segundo *plot*, a qual se inicia com um carro saindo de uma autoestrada e estacionando em frente a um portão discreto, mas elegante, localizado à beira de um arvoredo. Um homem jovem sai de dentro do carro, ao som de uma música extradiegética ao piano que já difunde no ar um mau agouro, uma atmosfera sinistra, a codificar uma situação de suspense. Com um semblante apreensivo, ele olha para o que está além das barras azuis do portão e percebe que uma câmera de vigilância denunciou sua chegada. (Lembremo-nos que nada sabemos a respeito do que existe para além deste portão, mas podemos desde já, com base no elemento câmera de vigilância, por exemplo, deduzir algo como uma mansão ou um clube). De repente, vindo do outro lado das barras, outro carro se aproxima e para perto do portão. O semblante apreensivo do homem intensifica-se, deixando-se aflorar cada vez mais enquanto representativo de um sentimento de aflição. Um homem idoso, meio careca e de óculos, com um olhar ameaçador e um tanto aborrecido, sai do segundo carro e dirige-se ao portão atrás do qual está o homem de olhar amedrontado, entregando-lhe um envelope sem dizer uma palavra sequer. O homem jovem pega o envelope, agora entre aflito e estarrecido, enquanto o referido representante da terceira idade bate em retirada reconduzido por seu motorista. Ao presenciar a saída deste idoso, aquele que recebeu o envelope toma uns segundos para si antes de abrir o que tem em mãos. Seu semblante nos autoriza ainda a concluir que algo o está



deixando receoso (e a música ao piano, que virou uma mesma nota repetida entre espaços de tempo cada vez menores, prepara-se para atingir um clímax). A partir de determinado momento, o envelope nos é mostrado como se o estivéssemos espiando por cima dos ombros deste homem, permitindo-nos observar as palavras “Dr. William Harford” estampadas em um dos lados do invólucro de papel. E é deste mesmo ponto de vista que, enfim, assistimos à abertura do envelope, a revelar para o homem (e para nós) uma carta. A música alcança o clímax, neste ponto, e nos deixa em silêncio para podermos ler, junto com o homem, o seguinte pequeno texto impresso: *“Give up your inquiries which are completely useless, and consider these words a second warning. We hope, for your own good, that this will be sufficient”*. Posta em tradução para a língua portuguesa, temos a seguinte mensagem: “Desista de suas investigações que são completamente inúteis, e considere estas palavras um segundo aviso. Esperamos, para seu próprio bem, que ele seja suficiente”. Em seguida, a câmera volta a enquadrar aquele que recebeu a carta, cujo semblante, ainda a revelar alguma perturbação, passeia entre um estado de reflexão e espanto. A mesma música agourenta volta a se fazer presente, intensificando o impacto sinistro daquilo que podemos minimamente entender, através da carta (se tivermos competência para ler um texto em inglês, claro), como uma ameaça por parte de outrem. Após ler esta carta, o homem retira-se do local – e a cena se dá por encerrada.

Durante pouco mais do que três minutos, estivemos diante de uma estratégia combinatória do uso de várias modalidades de produção sónica, desenvolvida a serviço de um dado conteúdo posto enquanto oferta enunciativa. Por meio de palavras, fizemos, em praticamente duas páginas, um intermédio ao leitor desta oferta (ou pelo menos daquilo que julgamos plausível de ser intermediado em função da suposição de termos visto a cena à parte do contexto do filme). Vocês leram acima tudo aquilo que desta porção do plano do conteúdo fora lexicamente posto em pertinência por nós.



2 Dos funtivos aos códigos cinematográficos

Note-se que o “plano do conteúdo” assinalado acima pode ser definido, em um primeiro momento, como uma ausência que se faz presente por meio de uma composição expressiva que o representa, seja esta formada por palavra(s) ou imagem(ns) – ou projeção(ões), tal como a teoria umbertiana prefere denominar esta(s) última(s). As projeções abarcam uma condição representativa produzida segundo *ratio difficilis* (ECO, 2014), o que implica em dizer que o plano do conteúdo direciona, molda a forma do plano da expressão (em oposição a uma representação por *ratio facilis* (ECO, 2014) cujo teor exemplificativo mais imediato encontra-se nas palavras, nos lexemas, a abarcar um repertório expressivo pré-formado – repertório conhecido como paradigma pelos estruturalistas). Veicular uma porção de conteúdo é representá-lo por um meio expressivo convencional, tornando ambos, a porção e o meio, funtivos de uma correlação ou “função sígnica” (ECO, 2014) prevista por um código. Dessa maneira, sempre que ocorrer uma correlação deste tipo, culturalmente reconhecida, existe signo.

Um signo é sempre constituído por um (ou mais) elementos de um PLANO DA EXPRESSÃO convencionalmente correlatos a um (ou mais) elementos de um PLANO DO CONTEÚDO, [mas] tais presunções implicam algumas consequências: (a) UM SIGNO NÃO É UMA ENTIDADE FÍSICA, porquanto a entidade física é, no máximo, a ocorrência concreta do elemento pertinente da expressão; (b) UM SIGNO NÃO É UMA ENTIDADE SEMIÓTICA FIXA, mas antes o local de encontro de elementos mutuamente independentes, oriundos de dois sistemas diferentes e associados por uma correlação codificante. Propriamente falando, não há signos, mas funções sígnicas. [Melhor dizendo:] uma função sígnica se realiza quando dois funtivos (expressão e conteúdo) entram em mútua correlação: mas o mesmo funtivo pode também entrar em correlação com outros elementos, tornando-se assim um funtivo diferente, que dá origem a uma outra função sígnica (ECO, 2014, p. 39-40, caixa alta do autor).

Esta última condição do funcionamento correlativo entre aquilo que a teoria umbertiana (influenciada pela glossemática de Hjelmslev) chama de



“funtivos” é o que funda a lógica da “semiose” (categoria que o semioticista italiano toma de empréstimo à semiótica de Peirce), permitindo, desse modo, que aquilo veiculado como “conteúdo”, no sistema semiótico que for, encontre uma nova veiculação expressiva (pertencente ou não ao sistema de origem), suscetível de ser interpretada ou substituída, ao seu turno, por outra expressão, por outro interpretante (e assim sucessivamente).

O intérprete – como protagonista ativo na interpretação – está certamente pressuposto no curso de um processo de comunicação (eu digo *rosa* para alguém e esse alguém compreende que quero dizer ‘flor vermelha’). Esse intérprete, porém, não é necessário num sistema de significação, isto é, num sistema de instruções que manda corresponder ‘flor vermelha’, como interpretante correto, à expressão *rosa* (ECO, 2012, p. 183, itálico do autor).

A Teoria dos Códigos de Eco, portanto, abarca uma semiótica dos sistemas de significação; sustenta-se independentemente da figura de um emissor ou de um destinatário, os quais, porém, “tornam-se dignos de interesse no quadro de uma Teoria da Produção Sínica e, em especial, [daquilo relativo a uma] teoria dos atos comunicativos” (ECO, 2014, p. 45).

Seria muito simplista, contudo, dizer que o código fixa apenas o conteúdo de expressões sem prover indicações acerca das suas possibilidades de combinação. De fato, neste sistema teórico, o código é amiúde entendido não só como regra correlacional, mas também como conjunto de regras combinatórias – o que implica em dizer que o código deve ser entendido, antes de mais nada, como uma competência comunicacional compartilhada. Assim sendo, ele não organiza signos, mas provê regras para gerá-los como ocorrências concretas no curso da interação comunicativa em dada circunstância e contexto. Daí que a produção sínica é possível somente graças às regras providas pelo código e, por conclusão, uma função sínica pode ser definida em si mesma e em relação às suas próprias possibilidades combinatórias no interior de circunstâncias e contextos diversos – circunstâncias e contextos que



direcionam as várias propriedades semânticas que uma dada função sígnica pode abarcar, selecionando aquelas pertinentes ao seu uso.

Em princípio, uma expressão isolada não designa um objeto, mas veicula um conteúdo cultural. Dessa maneira, a Teoria dos Códigos considera o significado de um termo, antes de tudo, enquanto unidade cultural, como algo que dada cultura “definiu como unidade distinta, diversa de outras, podendo ser assim uma pessoa, uma localidade geográfica, uma coisa, um sentimento, uma esperança, uma ideia, uma alucinação” (ECO, 2014, p. 56-57), ou uma criatura mitológica, como um unicórnio ou um vampiro – e até mesmo uma preposição, um artigo, uma conjunção, etc. (aquilo que a linguística clássica chamava de termos sincategoremáticos, cujos significados não correspondem a um objeto real, mas a diretrizes de uso puramente sintático). Assim, faz-se mais preciso afirmar que uma expressão isolada veicula uma série de propriedades que são culturalmente atribuídas a esta expressão. O conjunto desta série de propriedades, chamadas semas, forma uma unidade semântica ou semema, o que nos permite concluir que “a representação do semema assigna a uma unidade cultural todas as propriedades que lhe são unanimemente atribuídas no âmbito de dada cultura” (ECO, 2014, p. 75). Essas propriedades, estes semas, abarcam marcas denotativas e marcas conotativas, e nenhuma delas funciona única e exclusivamente por si só. O código funda associações interdependentes, marca a marca, tal como um todo indivisível, potencialmente complicável ao infinito.

Falar em denotação é falar de um funtivo do sistema do conteúdo cujas propriedades nutrem marcas de aspecto “primário” em relação a outras, conotativas, “secundárias” – sendo estas concernentes a um código subsidiário de um código mais fundamental, o denotativo. Um código conotativo pode, assim, ser definido como um subcódigo, uma vez que se alicerça num código-base, podendo dar a um funtivo subjacente vários níveis de conteúdo para além do nível denotativo. Tomemos como exemplo a expressão inglesa “nonsense”. Ela veicula uma carga semântica de



denotações pejorativas (“disparate”, “absurdo”, “tolice”, “incoerência”) muito bem representadas pelos interpretantes “sem sentido” ou “contrário ao bom senso”. Seu uso corriqueiro diz respeito ao constrangimento, à reprovação ou à repreensão de qualquer ação, circunstância ou discurso que fazem jus às marcas semânticas citadas acima. Exemplos: “*His parents grounded him because of all the nonsense that was coming out of his mouth*” (“Os seus pais o castigaram por causa de todas as tolices que saíam da sua boca”). Dentro de um campo semântico relativo às artes literárias ou fílmicas, o “absurdo” denotado pela expressão é frequentemente acompanhado pelas marcas “comicidade” e “recurso”. “*Nonsense*”, desse modo, adquire uma conotação a definir uma maneira de fazer humor a partir de situações disparatadas ou ineptas. Os filmes ou livros que encerram este tipo de humor funcionam como interpretantes (por consequência de serem representantes) desta expressão em seu sentido de gênero de comédia.

Nessa linha de exposição, nota Eco:

Até onde uma função sígnica, no seu processo de multiplicar conotações, pode ser regulada por mais de um código ou subcódigo, cada código insere seus próprios nós combinatórios. Falando de um tipo tão complexo de competência social como a linguagem verbal, não se deve pensar num único código, mas num sistema de códigos inter-relacionados. A este sistema de funções sígnicas pode-se igualmente chamar ‘uma língua’, embora se possa aplicar este termo também a outros tipos de códigos sem risco de licença metafórica (ECO, 2014, p. 78-80).

Abordar o cinema enquanto campo comunicativo codificado, no entanto, é saber fazer as ressalvas semióticas pertinentes a tal âmbito artístico, uma vez que este possui um repertório expressivo próprio e, por consequência, diretrizes próprias de operacionalização articulatória e combinatória. Portanto, por mais que o cinema tenha um parentesco com a literatura (COSTA, 1985, p. 27), compartilhando com ela o uso da palavra (através da boca das personagens; de textos, como no exemplo da carta



em *Eyes Wide Shut*; ou de eventuais narradores cuja presença na trama se dá somente pela voz) e a finalidade de contar histórias – o que significa descrever personagens em ação –, essa “descrição” deve ser colocada em termos metafóricos caso estejamos falando de uma obra fílmica. Em um filme de ficção, ações não são descritas, são expostas. Dessa maneira, há uma diferença crucial na estruturação da ação entre esses dois gêneros artísticos: “o romance diz ‘acontece isso e depois aquilo, etc.’, enquanto o filme coloca diante de nós uma sucessão de ‘isso + isso + isso, etc.’, [ou seja:] uma sucessão de *representações de um presente*” (ECO, 2016, p. 191, grifo do autor) codificadas cinematograficamente, com base nas quais códigos mais especializados atuam (e são condicionados): os códigos fílmicos.

Temos assim, portanto, os dois códigos principais que dão ao cinema um estatuto particular de linguagem: os códigos cinematográficos e os códigos fílmicos (ECO, 2013, p. 139), que interagem e se condicionam alternadamente de tal sorte que o estudo de uns não pode prescindir do estudo dos outros. Se estes primeiros produzem justamente a base expressiva da linguagem fílmica (em cima da qual se integram conteúdos veiculados verbal e/ou sonoramente), estes últimos dizem respeito a um mapa para a construção de um discurso, pois codificam uma comunicação com base em várias diretrizes de exposição narrativa.

O plano da expressão cinematográfico (relativo mais especificamente a tudo aquilo que pode ser colocado sob o nome de “imagem em movimento” ou de “projeções temporalizadas”) é regido pela capacidade que qualquer coisa (objeto ou pessoa) tem de ser “enformada” a partir do que o enunciador queira expor, ou veicular, em um plano expressivo “próprio”. Temos, assim, uma produção sónica por *ratio difficilis* (já introduzida no começo deste artigo), na qual o plano da expressão é criado sob medida, digamos assim, para determinado plano do conteúdo. Ou melhor: é motivado pela organização semântica de seu conteúdo. Representações por *ratio difficilis*, na definição de Eco:



são correlatas a certos aspectos do semema correspondente, tornando-se expressões cujos traços são ao mesmo tempo traços semânticos e por consequência marcas semânticas transformadas e projetadas sobre o plano sintático (ECO, 2014, p. 191-192).

Quando fala em “alguns aspectos”, Eco está pensando em representações tais como desenhos ou pinturas. Uma matriz cultural, ao definir seus objetos, remete-nos a alguns códigos de reconhecimento (ECO, 2014, p. 181) que individualizam traços pertinentes e caracterizadores deste objeto enquanto unidade cultural. “Portanto, dado um tipo de conteúdo de algum modo reconhecível, seus traços pertinentes deverão ser ‘projetados’ num certo *continuum* expressivo por meio de algumas TRANSFORMAÇÕES”¹ (ECO, 2014, p. 167-168, caixa alta do autor). No que diz respeito aos códigos cinematográficos, isso se radicaliza, pois qualquer representação cinematográfica paga um pedágio ontológico, digamos assim, às representações fotográficas (o que vale para o cinema digital). Assim, por meio de artifícios fotográficos, a câmera é aquela que tecnicamente faz essa transcrição das propriedades visuais não só tornadas pertinentes (relativamente ao que se entende por condições culturalizadas de reconhecibilidade), mas imanentes a tudo aquilo que foi apreendido fotograficamente, constituindo, assim, o plano expressivo cinematográfico. Tal tipo de transcrição remete-nos não só ao que se sabe ou ao que se aprendeu a ver sobre um dado objeto, mas ao que veríamos se estivéssemos no lugar da câmera. Daí os códigos cinematográficos traduzirem, antes de tudo, um ato de referência – e depois um ato de denotação. Códigos cinematográficos fazem, portanto, um testemunho referencial e denotam tudo aquilo que se faz ser assimilável – na condição de interpretantes projetados – por códigos de reconhecimento.

¹ No caso do cinema analógico, esse *continuum* expressivo é a película (ou suporte argêntico flexível). Quando falamos, no entanto, do cinema digital, definir esse *continuum* material se torna bem mais difícil, uma vez que o que passa pela lente da câmera não queima mais uma película para marcá-la, mas é convertido em sinal (*bits*) para em seguida gerar um arquivo digital – que é uma instância intangível, impalpável.



Tomemos o exemplo do fotograma abaixo retirado de uma sequência de *Eyes Wide Shut*. Denotativamente temos como conteúdo: homem jovem dentro de um carro, vestindo o que parece ser um pesado blazer preto, ostentando um semblante sério e pensativo. No contexto fílmico, entra em jogo também uma conotatividade própria (ou, pelo menos, um primeiro nível de conotação em função do que estamos a acompanhar enquanto percurso narrativo), possibilitando-nos apreender, assim, o seguinte conteúdo: o médico Bill Harford em meio às consequências de uma gama de ações, tanto suas quanto de outros personagens – e em especial, no presente caso, a de sua esposa Alice e de alguém que lhe telefonara no meio da noite. O telefonema foi para avisar que um paciente de Bill havia morrido e que estavam requerendo a presença deste na casa do falecido, o que fez com que o Dr. Harford pegasse um táxi e fosse até lá. Antes desta chamada, contudo, Alice havia acabado de revelar a Bill que chegou a ter vontade, por um momento, de abandoná-lo para viver um *affair* com um marinheiro com o qual havia trocado olhares durante as últimas férias – revelação que fará com que seu marido abandone a zona de conforto da rotina em função de ideias fixas, medo e raiva silenciosa.

Figura 1



Fonte: filme *Eyes Wide Shut* (1999, dir. Stanley Kubrick)



A ação de Alice se deu verbalmente, e o conteúdo veiculado através da réplica sonora de unidades combinatórias do paradigma integrou-se para injetar valores conotativos próprios ao fotograma citado acima, mas tal ação não deixou de ser construída de maneira a também ser exposta. O que nos permite concluir que todo conteúdo veiculado sonoro-verbalmente, por mais importante que seja para também construir um valor conotativo em relação aos códigos cinematográficos, não deixa de ser elaborado dentro de uma estratégia visual. Esta estratégia se dá a partir daquilo que podemos chamar de códigos fílmicos, que reapresentam enquanto parcelas de um “mundo possível” (ECO, 1994, 2011) aquelas parcelas do “mundo real” representadas cinematograficamente.

Notemos que por mais que tenha sido assinalada, no começo deste capítulo, uma decodificação denotativa do conteúdo veiculado por aquela seleta cena – ao sabor de uma suposta falta de conhecimento a respeito de tudo que envolve o contexto fílmico de *Eyes Wide Shut* –, uma decodificação fílmica não deixou de se fazer minimamente presente. Afinal, os códigos fílmicos revelam uma operacionalidade do material codificado cinematograficamente – e isso se fez perceptível, por exemplo, ao longo das mudanças de pontos de vista permitidas pelo processo de montagem (o que já nos permitiram realizar pequenas inferências dentro daquele minicontexto de pouco mais de três minutos). Sem contar o veiculante musical operacionalizado em sincronia com a cena – e mesmo que este diga respeito a um repertório expressivo fora da competência dos códigos fílmicos, músicas podem ditar a regência dos cortes ou do sentido a ser reforçado ou introduzido no plano do conteúdo em projeção.

Filmes narrativos de ficção, portanto, operam uma manipulação do plano da expressão em favor de uma história posta em exposição discursiva, originando, desse modo, uma superfunção sígnica (ECO, 2014, p. 230) que encerra em si uma bateria de correlações de conteúdo – coordenando, admitindo e estimulando outras correlações a nos revelar outros níveis de



conteúdo. Ou, se preferirem, níveis de interpretabilidade (no sentido cabível às ações de um intérprete), coordenadas por um idioleto estético.

3 Dos códigos fílmicos ao idioleto

Decorridos mais de cem anos desde o período conhecido como “primeiro cinema” (de 1895 a 1915), tal gênero artístico encontra-se consolidado como linguagem codificada, integrando um sistema próprio de expectativas e diretrizes, de convenções, de opções técnicas e/ou formais devidamente dicionarizados, concernentes ao tratamento da configuração das projeções e dos sons – fenômeno franqueado pelo desenvolvimento e imposição econômica do cinema narrativo clássico, como pontua Ismail Xavier (1983, p. 11). É este trato que justamente caracteriza o cinema como um âmbito específico de manipulação estética de seus elementos expressivos, definidos e trabalhados historicamente – desde a época do cinema mudo, filmado e exibido em película, passando pelo advento do som (musical, verbal, etc.) e pela revolução digital –, provocando (e sendo provocados por) um remanejamento do conteúdo cinematográfico em prol da enunciação de uma história. Isso nos remete ao processo natural de qualquer âmbito de incursões estéticas (estejam elas dentro ou não do escopo da “grande arte” ou de um maior ou menor compromisso com uma lógica de mercado – afinal, cinema também é indústria), no qual os fenômenos tidos como inventivos ou de inspiração, como o *vertigo effect* de Alfred Hitchcock ou a *hip-hop montage* do Darren Aronofsky (só para citar dois exemplos), tendo alcançado certo grau de reconhecimento positivo numa dada comunidade cultural (no caso, as da crítica e realização cinematográficas), não estão isentos de produzirem imitação, maneirismo, jogos de influências mais ou menos explícitas e conscientes, consuetude estilística e técnica, etc., enfim, novas convenções. Dão-se, assim, novos processos de catalogação, incrementando as opções já ofertadas pelos códigos fílmicos e possibilitando mais diretrizes a qualquer planejamento de



discurso dentro do cinema, seja para se desviar ou não de certas normas estabelecidas (desvios que, ao longo do tempo, podem ser codificados também como normas estilísticas, como nos ensina toda a História da arte e da cultura).

Dentro do arcabouço teórico-semiótico de Umberto Eco, o fenômeno da esteticidade, que funda o estatuto artístico (concebido, aqui, a partir de um sentido *lato*) dentro dos empreendimentos comunicativos, é identificado e definido tendo como base um resgate da teoria das funções da linguagem proposta por Jakobson, cuja incumbência está em pontuar os modos com os quais nós fazemos funcionar a comunicação. Para além daquelas circunstâncias presencialmente intersubjetivas, regidas segundo uma dialética entre a espontaneidade e a premeditação a exigir respostas imediatas do interlocutor – como perguntar a um transeunte da calçada onde fica determinado endereço ou conversar pessoalmente com o (a) orientador (a) a respeito do que deve ou não ser colocado em um TCC –, concernentes a um tratamento mais referencial ou fático da linguagem, há aquelas circunstâncias, entretanto, em que nos vemos diante de uma enunciação de preocupações estéticas (ou poéticas), cujas peculiaridades carregam também um acentuado desdobramento metalinguístico. Metalinguístico pois autorreflexivo, uma vez que tais enunciações atraem a atenção sobretudo para a forma como foram organizadas, manipuladas (manipulação traduzida semioticamente como ambiguidade), em contraponto ao que se poderia esperar, em termos práticos, funcionais, do uso de determinado código. Autorreflexiva pois reclama condições de assimilação (seja por reconhecimento ou por autoaprendizagem) do código próprio – cunhado por Eco (2013, 2014) como *idioleto* – posto em formação através desta operação de atualização das potencialidades do código de base – no caso, os códigos cinematográficos, que codificam a “reprodutibilidade” (todas as aspas do mundo aqui) da realidade por meio de aparelhos próprios, como vimos na sessão anterior deste artigo. Textos de função estética predominante evidenciam, portanto, um tratamento



particular do plano expressivo, pondo em circulação uma reformulação do conteúdo em concomitância aos próprios mecanismos de apreensão (decodificação) deste conteúdo. O idioleto é, portanto, um tipo de código que se faz apreensível dentro de uma solidariedade contextual, sendo instituído ao mesmo tempo em que o produto de sua arregimentação é recepcionado. É um código “particular” a um “retículo de *atos locutivos*, ou *comunicativos*, que objetivam solicitar respostas originais” (ECO, 2014, p. 222, itálico do autor) – retículo também conhecido como obras de arte.

Esta operação estética de manipulação e articulação do plano expressivo a partir do que se quer obter enquanto conteúdo reflete-se, de certa forma, nos códigos de base, provocando uma mutação de código (ECO, 2014, p. 222). No tocante ao cinema narrativo de ficção, tal mutação está a serviço daquilo posto como contexto através de um enredo projetado audiovisualmente e diz respeito ao contraponto entre a denotação cinematográfica e a conotação fílmica, também já introduzidas anteriormente. Esta projeção de específica articulação expressiva, melhor conhecida como “filme”, permite-se ser entendida também como aquilo que Eco (2011, p. 55) define como “manifestação linear do texto”, uma vez que, como o próprio autor pontuou,

o conceito semiótico de texto é o mais amplo do que aquele meramente linguístico, e as propostas teóricas, que apresento, aspiram, com os oportunos ajustamentos, tornar-se aplicáveis também a textos não literários e não-verbais. Permanece aberto, por isso, o problema da cooperação interpretativa na pintura, no cinema, no teatro” (ECO, 2011, p. XIV).

Se é certo que tanto o cinema como a literatura e o teatro fundaram-se como redutos de construções idioletais, podemos concluir que, no caso da sétima arte – plenamente ancorada que está no âmbito do discurso narrativo –, os códigos fílmicos, com sua reserva própria de competência a respeito da operacionalização daquilo codificado cinematograficamente, nada mais são do que um mapa de diretrizes idioletais. Constituem-se,



dessa maneira, como um paradigma dos modos de enquadramento (angulação e altura da câmera; distância dos elementos visuais em relação à câmera); de direcionamento da continuidade, do corte e montagem dos planos (definidos no contexto da taxonomia fílmica como um ponto de visualidade cujo tempo de duração é estabelecido entre dois cortes); de composição imagética (entendida enquanto disposição de elementos visuais, sejam móveis ou estáticos, a compor uma determinada *mise-em-scène*); dos tipos de movimentação de câmera – tudo, enfim, a serviço de um *modus operandi* estético cujas diretrizes estão codificadas, permitindo-nos identificá-las por meio de uma terminologia devidamente catalogada. Por exemplo, antes de determinado corte entre dois planos no filme *The Shining* (O Iluminado, 1980, dir. Stanley Kubrick) – corte que funda uma última alternância entre duas cenas específicas –, temos um meio primeiro plano frontal do personagem Jack dentro do *Hotel Overlook* enquanto observa uma representação em maquete de um labirinto que deveras existe no filme e que fica ao lado do referido hotel:

Figura 2



Fonte: filme *The Shining* (1980, dir. Stanley Kubrick)



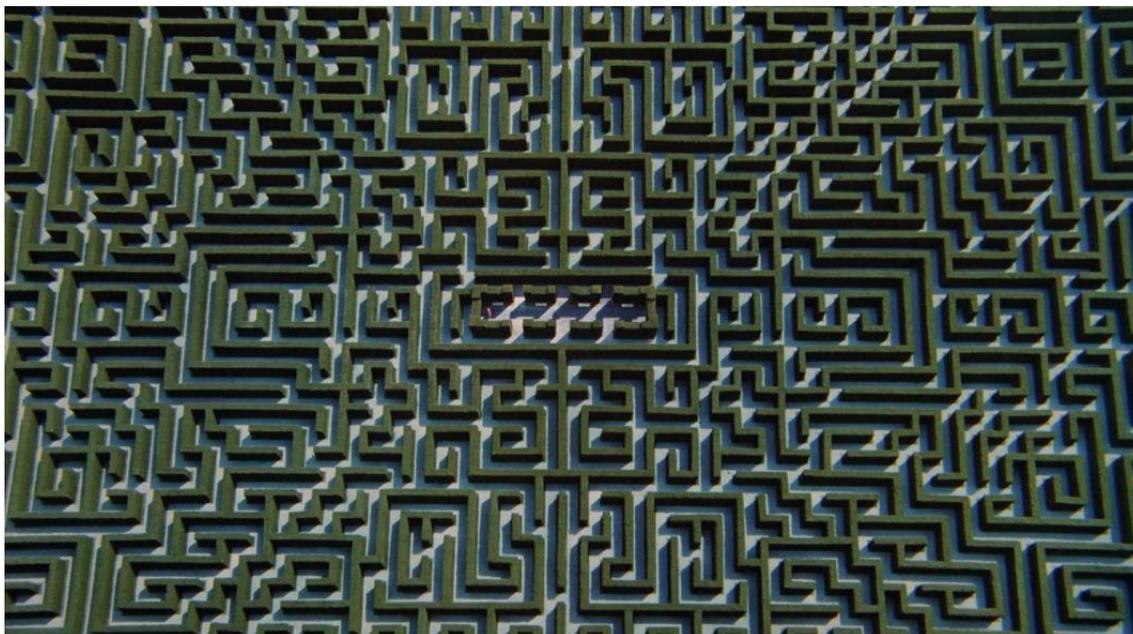
Um corte nos leva a uma aproximação em primeiríssimo plano do semblante de Jack, estando este em uma leve angulação de 45° em relação à câmera, ainda a observar a maquete – que, em razão do novo enquadramento, ficou fora de campo (figura 3).

Figura 3



Fonte: filme *The Shining* (1980, dir. Stanley Kubrick)

Um outro corte é acionado em seguida, mas dessa vez levando-nos a um grande plano geral (em completo *plongée* e com um *zoom in* em operação) do imenso *Overlook Maze*, o real labirinto, dentro do qual os personagens Wendy e Danny (respectivamente esposa e filho de Jack), estão brincando e passeando desde seis planos atrás (figura 4).

**Figura 4**

Fonte: filme *The Shining* (1980, dir. Stanley Kubrick)

O plano em *plongée* do labirinto é tão aberto que nos dá a impressão de que Wendy e Danny estão passeando na maquete, e que Jack está, na verdade, vigiando-os – permissividade de interpretação que reforça as isotopias relativas à associação de Jack com a figura do Minotauro, identificação que Michel Ciment (2013, p. 108-109) faz em determinado momento de sua leitura a respeito do filme. Outro exemplo: ainda em *The Shining*, se analisarmos o discurso escolhido para expor o diálogo entre as personagens Danny e Dick Halloran na cozinha do hotel, nos depararemos com a aplicação do tradicional campo / contracampo (no qual cada personagem que toma a vez da fala no diálogo é enquadrado sozinho), entremeado por alguns planos nos quais os dois personagens aparecem dentro de um mesmo enquadramento, como aqueles em que Dick encontra-se bem mais próximo à câmera, de lado, e Dany levemente mais afastado e posicionado mais frontalmente em relação ao ponto de vista exposto ao espectador.



Figura 5



Fonte: filme *The Shining* (1981, dir. Stanley Kubrick)

Aquilo que mais se ressalta, neste caso, é o conteúdo veiculado através do que é emitido verbalmente tanto por Dick quanto por Danny, a compor um importante bloco que prepara o espectador para o que virá ao longo do enredo. É a partir deste diálogo, por exemplo, que somos introduzidos ao quarto 237 e que ficamos sabendo o significado do título do filme – e que o próprio *Hotel Overlock* é também uma espécie de *shining*.

No caso acima, Ciment nos dá um exemplo do que o filme nos possibilita a fazer enquanto correlações interpretativas a partir do que é veiculado como conteúdo conotativo mais evidente em meio a outras isotopias. Esse diálogo entre uma criança e um negro (ambos dotados de capacidades sobrenaturais), “como também alguns elementos topográficos (o hotel foi construído sobre um antigo cemitério indígena), relacionam as provas dos personagens à magia, ao animismo, concepção do mundo que povoa o universo de espíritos. A criança [...] está mais próxima dessas atividades psíquicas que caracterizam a humanidade em um estágio anterior [àquilo que os antropólogos evolucionistas do séc. XIX chamariam deturpadamente de ‘civilização’]” (CIMENT, 2013, p. 104). Podemos,



inclusive, “brincar” com o fato de que o cozinheiro do *Overlook*, Dick, seja justamente aquele único capaz de lidar com Tony – um garotinho que, segundo Danny, se esconde na boca e no estômago deste (e que está diretamente relacionado aos poderes da criança). A cena do diálogo, onde Danny reluta em falar sobre Tony, mas acaba revelando detalhes importantes, se dá, inclusive, na cozinha do hotel. O filme permite essa pequena “brincadeira” interpretativa.

Conclui-se, dessa forma, que a construção discursiva de um todo fílmico faz parte de uma estratégia desenvolvida pelo emissor tendo em vista aquilo que podemos inferir com o que foi planejado para ser veiculado enquanto peças de conteúdo do enredo, cujo somatório está diretamente relacionado às outras correlações de conteúdo que um filme permite e/ou estimula. Daí porque em Eco o idioleto é perfeitamente identificável com essa noção de estratégia textual (que chamaremos, para os devidos fins deste artigo, de estratégia fílmica) – e o próprio semioticista permite essa identificação ao afirmar que tal estratégia é “a re-tradução mais articulada da noção de idioleto” (ECO, 2012, p. 99).

O idioleto pode também nos remeter (ainda que de maneira incompleta) à noção de estilo, mas este termo, tal como nos aponta Eco (1994, p. 21), diz muito e pouco, pois associa-se a um processo pessoal fechado. Barthes dirá uma “forma sem nenhuma destinação clara, [...] uma porção privada do ritual” (BARTHES, 1971, p. 21). Uma definição mais completa de idioleto preocupa-se, assim, em enquadrá-lo enquanto estratégia de recepção enunciativa, a nos fazer pressupor determinada oferta (ou intencionalidade) de fruição artística por parte daquele enunciator que intuímos enquanto autor-modelo (ECO, 2011, p. 45). Daí que a estratégia fílmica está diretamente relacionada ao tipo de espectador requerido por cada tipo de filme: o leitor-modelo – que aqui permite ser chamado de espectador-modelo e que não deve ser confundido com o espectador empírico. O espectador empírico é a pessoa que escreveu este artigo; são vocês que estão lendo este texto agora – todos que se



submetem a assistir a algum filme. Os espectadores empíricos podem recepcionar o que estão assistindo de várias formas “e não existe lei que determine como devem recepcionar, porque em geral utilizam o filme como um receptáculo de suas próprias paixões, as quais podem ser exteriores ao filme ou provocadas pelo próprio filme” (ECO, 1994, p. 14). O espectador-modelo encarna, por outro lado, uma espécie de tipo ideal de espectador que o filme não só prevê como colaborador, mas que ainda procura criar, formar (ECO, 1994, p. 15). O autor-modelo também não deve ser confundido com o autor empírico (que, no caso dos filmes, são frequentemente associados ao diretor), mas sim identificado com uma operação enunciativa fílmica a revelar uma hipótese de espectador-modelo por parte do autor empírico. Em outras palavras: o autor-modelo é a própria estratégia fílmica que delimita um corpo de “instruções” dadas ao longo da experiência receptiva, deduzidas e/ou abduzidas com base em uma imagem-tipo construída por meio do que se verificou como ato de enunciação e presente filmicamente como enunciado. Quer saber que tipo de espectador determinado filme deseja que nos tornemos e como o autor-modelo faz para guiar seus espectadores significa estar apto a desenvolver um grau de envolvimento receptivo bem maior do que apenas querer saber como a história do filme vai terminar.

Se “todo texto quer alguém que o ajude a funcionar” (ECO, 2011, p. 37), uma vez que postula a cooperação, a colaboração do receptor como condição própria de sua atualização, podemos concluir que todo filme, encarado também como texto, como uma tessitura, não deixa de ser um “mecanismo preguiçoso” (ECO, 2011, p. 11). No que tange ao cinema narrativo, empenhado em construir um mundo que inclui uma multiplicidade de situações e de personagens, essa “preguiça” se evidencia, por exemplo, no fato de ser impossível filme algum poder dizer tudo a respeito desse mundo – sob pena de não poder terminar jamais se tiver que dizer tudo que o receptor deve compreender a respeito da história. Ao espectador cabe a tarefa, portanto, de preencher determinada série de



lacunas, a fazer parte do trabalho do filme. De preencher aquilo relativo ao não-dito, àquilo “não manifestado em superfície, a nível de expressão; mas é justamente este não-dito que tem de ser atualizado a nível de atualização do conteúdo” (ECO, 2011, p. 36). O não-dito e o já-dito são, assim, elementos que a estratégia textual contrabalança em prol de um maior ou menor nível de operacionalização da vocação “preguiçosa” de qualquer texto. No cinema, o já-dito se faz, por exemplo, nas falas dos personagens; na voz *over* de um possível narrador. Mas, principalmente, faz-se enquanto uma “voz silenciosa” a nos dizer, através da câmera, “veja isso! E agora veja isso e isso” – instância através da qual a “voz” do autor-modelo permite ser percebida mais diretamente. “Dizer” algo por meio do que é posto a ser visualmente recepcionado pode provocar níveis de sugestionabilidade mais ou menos explícitos a respeito do que o autor-modelo quis que ficássemos sabendo sobre a história. Em *The Big Lebowski* (O Grande Lebowski, 1998) dos irmãos Coen, o autor-modelo, em avançados pontos de desdobramento das situações narradas, faz questão de evidenciar (por meio de dois planos, cada um pertencente a uma cena diferente) que o suposto dedo da personagem Bunny fora falseado: que nunca cortaram o dedo dela e que, na verdade, enviaram o dedo mindinho do pé esquerdo de outro personagem como sendo o de Bunny. Neste caso, o autor-modelo preocupou-se em não deixar essa questão (se o dedo era ou não dela) em aberto. Há situações expositivas, contudo, que podem requerer um esforço abduativo tão grande (ou até maior) quanto aquele acionado diante de situações de não-dito, em razão de um investimento – por parte da estratégia fílmica – na densidade de ambiguidade que determinada configuração expressiva pode suportar em ordenação aos blocos de correlação de conteúdo veiculados narrativamente dentro do contexto fílmico. Promove-se, dessa maneira, uma condescendência ainda maior para com o trabalho cooperativo do destinatário a requerer (e também a intentar formar, criar) outros tipos de espectador-modelo, aptos a participarem de outro tipo de “jogo”. É o caso, por exemplo, da cena final



do filme *2001 – A Space Odyssey* (2001 – Uma Odisseia no Espaço, 1968) de Stanley Kubrick.

4 Considerações finais

Todo filme, portanto, outra coisa não é senão a própria estratégia que constitui o universo das suas interpretações legítimas – universo a ofertar não só pertinências, mas relações contextuais entre tais pertinências. Se, como quer Eco, propor uma regra construtiva é formular uma teoria explicativa de várias leituras possíveis (ECO, 2012, p. 108), o idioleto, regra que coordena as manipulações da linguagem, é aquilo que funda um sistema de relações internas que atualiza certas ligações possíveis e narcotiza outras, e uma análise de um idioleto deve mostrar a estratégia acionada pela obra como matriz de pertinências possíveis. Conclui-se, dessa maneira, com o semiótico italiano, que “não são as leituras que falsificam o idioleto, [mas] são as conjecturas sobre o idioleto que discriminam as leituras” (ECO, 2012, p. 109 – 110). Sendo assim, a categoria do idioleto vem sublinhar ainda mais a ineliminabilidade da oscilação (ou equilíbrio instável) entre iniciativa do intérprete e fidelidade à obra (ECO, 2012, p. XXII) – o que justifica a conjectura idioletal enquanto análise “destinada a aprofundar-se de leitura em leitura, assumindo o processo interpretativo o aspecto de uma aproximação infinita” (ECO, 2014, p. 231). A cada nova conjectura idioletal, a cada novo sistema de pertinências, novas leituras podem competir entre si ou se complementarem. Se o fenômeno da pluralidade das interpretações é um fato, o idioleto, dessa forma, é a regra que justifica, que coordena este fenômeno. É impossível dizer qual a melhor interpretação de um texto, mas sempre será possível dizer quais as interpretações menos corretas ou erradas. Cabe, portanto, observar as regras do jogo – e o espectador-modelo é alguém que está ansioso para jogar (ECO, 1994, p. 16).



Referências

- CIMENT, M. **Conversas com Kubrick**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- BARTHES, R. **O grau zero da escritura**. São Paulo, editora Cultrix, 1971.
- COSTA, A. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ECO, U. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- ECO, U. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva. 2012.
- ECO, U. **Estrutura ausente**: introdução à pesquisa semiológica. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- ECO, U. **Tratado geral de semiótica**. Trad.: Antônio de Pádua Danesi e Gilson Cesar Cardoso de Souza. – São Paulo: Perspectiva, 2014.
- ECO, U. **A definição de arte**. 1º ed. – Rio de Janeiro: Record, 2016.
- FIELD, S. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- XAVIER, I. (org.) **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal. 1983.