

Mediações Estéticas: Cinema, Arte e Razoabilidade

Marcelo Moreira Santos*

Índice

Introdução	1
1 Estética: matrizes intersemióticas	2
Referências	9

Resumo

O presente artigo tenta entender como ocorre a fruição estética por meio da linguagem híbrida do cinema e qual o papel da estética na construção sógnica de um filme para que essa fruição e mediação ocorra de fato. Partindo de um pressuposto de que o cinema é uma forma híbrida de representação e comunicação, resultante da comunhão de três processos sógnicos indissociáveis, mesclados, mas distintos: o sonoro, o visual e o verbal. Tomamos como referência teórica principal, a Semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914), trazendo para tanto, como fonte de contribuição a este estudo, o livro *Matrizes de Linguagem e Pensamento* (2001) de Lucia Santaella.

Palavras Chaves: Estética, Cinema, Mediação, Linguagem.

Introdução

No campo de estudos voltados ao cinema, a questão da estética sempre esteve

atrelada tanto à linguagem quanto as teorias cinematográficas (ver AUMONT *et al.*, 1995: 13), seja pelo viés experimentalista de cineastas/teóricos como Eisenstein, Pudovkin, Vertov, Pasolini, Tarkovski, Truffaut e Godard¹, seja pela linha idealista de teóricos como André Bazin e Siegfried Krauer cujas reflexões sobre o realismo, deflagradas na década de 1940, influenciaram o surgimento do *neo-realismo* italiano que, por consequência, na década de 1960, motivou todo um movimento de produção independente em países da América Latina, África e Ásia fundamentando-o em um cinema preocupado com questões nacionais, revolucionário, teorizando e praticando uma estética avessa à perfeição hollywoodiana, porém poeticamente rebelde e politicamente ativa (ver STAM, 2000: 94 – 99).

No campo da *práxis* cinematográfica, muitas vezes longe das discussões teóricas, a estética toma corpo em conformidade aos cineastas e seus filmes. De fato, por meio de seus filmes, realizadores como Georges Méliès, D.W. Griffith, Charles Chaplin, Fritz Lang, F.W. Murnau, John Ford, Alfred Hitchcock, Orson Welles, Federico Fellini, Luchino Visconti, Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Stanley Kubrick, Akira Kurosawa, Alain Resnais, Win Wenders,

*Doutorando em Comunicação e Semiótica PUC-SP

¹ Ver *As teorias dos cineastas* de Jacques Aumont, 2004, Editora Papirus.

Sérgio Leone, Martin Scorsese e Quentin Tarantino, por exemplo, servem muitas vezes de parâmetro estético tanto a ser seguido por outros cineastas em todos os continentes quanto a ser referenciado em dezenas de análises críticas de cinema.

Buscando uma intersecção entre esses dois campos, o que este artigo pretende é entender como ocorre a fruição estética por meio da linguagem híbrida do cinema e qual o papel da estética na construção sógnica de um filme para que essa fruição e mediação ocorra de fato.

1 Estética: matrizes intersemióticas

A construção do signo híbrido cinematográfico processa-se em uma tríade que a fundamenta, a *sintaxe*, a *forma* e o *discurso*, os quais, conforme foi desenvolvido por Santaella (2001), são os eixos correspondentes ao sonoro, visual e verbal respectivamente. Transpostos para o cinema, a lógica da sonoridade, que é constituída pela sintaxe, irá, no filme, lidar com a combinação de diversos elementos como cenografia, figurino, diálogos, atores, luzes, cores, textura, relevos, sons, trilha sonora etc. Ao traçar esses elementos em uma composição, o filme adquire uma *forma*. Esta nada mais é que a harmonização da *sintaxe* das partes que estão contidas na ação/drama transferindo-as para os enquadramentos, criando imagens em movimento e conferindo-lhes uma narrativa que, através da montagem, a constitui como *discurso* ou argumento.

Explicitando em mais detalhes, o que primeiro chama a atenção quando se fala de cinema é a linguagem visual, isto é, a

imagem em movimento. Mas, enquanto o campo visual do plano tem bordas, o mundo visual não as tem (SANTAELLA, 2001: 185). Assim, o primeiro desafio imposto aos realizadores é se adaptar ao espaço retangular do fotograma/câmera do cinematógrafo, isto é, escolher o que enquadrar e o que selecionar no visível.

Logo, a visão da câmera é um recorte do visível determinado pelo espaço retangular do fotograma (ou uma série de fotogramas). A relação direta entre câmera e visível se faz por uma forma fragmentada, logo, reduzida de se olhar. É exatamente para superar esse fato que o cineasta em parceria com fotógrafo e iluminador, aprende a capturar a realidade através das delimitações do plano, assim, o “enquadrar” um objeto requer um refinamento de um olhar fragmentado, de espaço reduzido, delimitado, fazendo com que esse “olhar”, em meio à imensidão de imagens possíveis que a realidade apresenta durante todo o tempo, seja distinto, particular. Isso se dá a tal ponto que distinguimos um cineasta de outro pelo modo de “enquadrar” e articular uma história. Não vem do acaso, a clássica imagem do diretor com os braços esticados, as pontas dos polegares juntos e os indicadores em paralelo, pois isso se assemelha precisamente ao trabalho de recorte e enquadramento da câmera.

Assim, a linguagem visual vai lidar com a composição dos objetos dentro dos planos, conferindo *forma* à imagem em movimento. Contudo, saber compor um plano que consiga representar a ação diante da câmera, requer um olhar poético que, por um fragmento de ângulo e de tempo, forme em uma imagem, ou uma seqüência destas, o todo do argumento, do conceito e da idéia geral envolvida. Portanto, é um olhar com caráter

de síntese, mediado pelo cineasta. O que há por trás dessa mediação é um conceito importante que se extrai da lógica subjacente à linguagem sonora, ou seja, o conceito de sintaxe que, quando transposta ao cinema, consegue explicar com propriedade a composição do plano.

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

No caso do cinema, a temporalidade do movimento dos objetos e a temporalidade do plano e, muitas vezes, de seu movimento junto à ação, tece um enlace, em que o olhar/plano tenta capturar todos os elementos presentes à ação de forma sintética: ambiente/cenário, figurino, objetos de cena, atores, luzes, sombras, texturas, cores, sons etc. A sintaxe desses elementos se assemelha ao trabalho do compositor que arranja os instrumentos em uma música. A imagem resultante depende da capacidade de se objetivar uma sintaxe dentro do plano, pois há um ritmo, um deslocar, uma passagem das coisas diante da câmera, um tempo, um transcurso - ainda que ensaiado -, tudo tem seu fluxo convergindo, arranjando-se, compondo uma imagem ou uma pluralidade de imagens em seqüência.

Portanto, ao traçar esses elementos em uma composição, o filme adquire uma

forma. Esta *forma* nada mais é que a harmonização da *sintaxe* das partes que estão contidas na ação/drama transferindo-as para os enquadramentos, criando imagens em movimento e conferindo-lhes uma narrativa. O efeito desse processo resulta em colocar o espectador a par dos acontecimentos e fatos que moldam o drama, pois é por meio da composição dos planos filmados que o espectador tem acesso à narrativa.

A narrativa cinematográfica, primeiramente, vai lidar com a composição entre o movimento da ação, do drama, do conflito e encenação (sintaxe), com a seleção e registro destes dentro dos planos (forma), produzindo um movimento interno nesses enquadramentos, que quando prontos trazem consigo um ritmo determinado pelo andamento da ação, pontuados pelas mudanças de ponto de vista de um plano a outro.

A montagem vai trabalhar com esses planos existentes (pontos-de-vista), podendo vir a alterar e manipular esse ritmo interno da ação que está impressa na película, confeccionando outros ritmos. Esses planos são imagens em movimento aptas a significar por si só, pois trazem informações da realidade visível. Porém, essas imagens são fatos/eventos capturados que podem ou não ter relações entre si e que na medida em que são postos e engendrados em parâmetros organizativos de associação e justaposição é que se confecciona e trama as relações internas entre esses planos/eventos, criando e desenvolvendo uma narrativa. Ao traçar essas inter-relações entre os planos em uma ordem visando um sentido ou resultado, a montagem gera e cria um efeito, cujo sentido está em iniciar e/ou possibilitar os processos de mediação e comunicação.

Assim, a montagem dos planos é gover-

nada por algo de natureza geral que rege a continuidade de uma imagem em relação à outra. A arbitrariedade da montagem ao associar uma imagem à seguinte depende de uma abstração, de um efeito para que essa associação de planos se objective como um discurso, isto é, o ordenamento das imagens é constituído de razoabilidade que a torna inteligível. Portanto, a montagem tem a natureza de um símbolo.

Pois a associação de planos em uma determinada seqüência cria na mente um significado, que é determinado pela verificação de sua conexão, criando uma necessidade de se mediar cada plano e sua relação com a disposição linear dos fatos/imagens, assim essa ordem imputada, de um plano a outro, cria um efeito que se torna responsável por fazer com que a mente infira, reconheça essas conexões de forma *diagramática* e produza uma compreensão do todo (drama/enredo).

É importante entender que o símbolo, para funcionar como tal, requer uma parte-índice e uma parte-ícone. A parte-índice na montagem é constituída pelos planos existentes, já realizados, prontos para editar, os quais aparecem na tela, conectados por relações dinâmicas. Assim, em cinema, o espectador só tem acesso ao drama pelos planos contidos na montagem, por aquilo que foi capturado e é mostrado na tela. Aquilo que não se vê depende da capacidade do intérprete de descobri-lo. E é exatamente nesse ponto que a parte-ícone tem seu papel semiótico:

[...] o símbolo precisa de índices. Assim, o poder de referência, poder indicativo do símbolo, vem de seu ingrediente indicial. Entretanto, o índice está desprovido do poder de significar. Por isso

mesmo, para significar, o símbolo precisa de um ícone. Nesse caso, não se trata de um ícone tout court, mas de um tipo especial de ícone, a saber, um ícone que está atado a um ingrediente simbólico. Esse ingrediente ou parte-símbolo, Peirce chamou conceito; a parte-ícone, ele chamou de idéia geral. Para Ransdell, o conceito é o sentido e a idéia geral é a significação. A parte-símbolo, conceito ou sentido, corresponde ao hábito geral e não atualizado. A parte-ícone ou idéia geral é aquilo que atualiza o hábito produzindo a significação. É por isso que Peirce repetiu tantas vezes que o símbolo significa por meio de um hábito e de uma associação de idéias. (SANTAELLA, 2001: 268)

Isso quer dizer que a parte-ícone age no sentido de criar na mente algo de natureza geral, através dos planos (indiciais) e de sua montagem (simbólico), cria-se uma imagem (ícone) do todo. A mente tenta remontar o universo onde o drama se desenvolve, ainda que de forma conjectural, hipotética e totalmente falível, pois isso é necessário para que haja de fato a interpretação.

Assim, a linguagem cinematográfica não reside apenas naquilo que é mostrado, mas principalmente naquilo que é sugerido: “A relação entre mente e as cenas filmadas adquire uma perspectiva interessante à luz de um processo mental [...], a saber, a sugestão.” (MUNSTERBERG, 2003: 43)

De fato, há um diálogo entre os fragmentos sígnicos (contidos nos planos), sua ordenação e a mente do espectador. A imersão

naquela “realidade” é feita por esse diálogo, cada fragmento, seja imagem, som, luz, figurino, objetos de cena, cenário etc., enfim, todo esse compósito de elementos (sintaxe) são peças que vão construindo esse *mundo* que a mente completa². Mas essa realidade não possui nenhuma alteridade, é pura imaginação sugerida pelo filme, por isso mesmo que um bom filme é aquele que surpreende e obriga a mente a renovar as hipóteses. É um convite ao jogo lúdico.

O espectador completa o enredo, dialoga com o todo do filme, assim o diretor e sua equipe, convidam-no a criar e imaginar aquela história juntos, mesmo no cinema onde tudo é dado: imagens, sons, caminhos e destinos etc., há essa incompletude que é da característica do signo, cabendo ao intérprete tentar *adivinhar* aquela “realidade” da história, portanto, está aberto à conjecturas. E é nisso que consiste o envolvimento do intérprete, pois tem que haver esse *gosto* de poder conjecturar ao mesmo tempo em que o filme se desenvolve. O efeito pragmático desse diálogo é esse enlace, essa participação mediada, ora desafiador, ora contemplativo, ora emocional, ora enérgico, ora lógico. Para cada intérprete há esse jogo da imaginação, um jogo, por isso mesmo, lúdico, despertado e acionado pela obra.

Quantas vezes o filme conduz a mente para um caminho que “pensa” já saber, já previsto, já construído, e é surpreendida quando se dá conta de que não era bem aquilo, e se vê obrigada a recomeçar esse jogo de *remontar* o mundo que está sendo contado, em um intenso processo inferencial, a relacionar outros trechos em que não

² Ver Noel Burch, *Práxis do Cinema*, 1992: 26 e 66.

se prestou atenção e a retomá-los, tentando descobrir qual a “realidade” do filme? Não é portanto a busca de um significado único da história, é simplesmente o filme que se oferece a estar aberto a esse jogo lúdico. É simplesmente ter a prazerosa oportunidade de conjecturar sobre o filme, sobre suas possibilidades.

Nesse ponto é importante destacar o papel do som no cinema. A linguagem sonora é, prioritariamente, icônica. Pois, enquanto “[...] no percepto visual, por exemplo, a sensação de externalidade, de algo que está lá, fora de nós, diferente de nós, é proeminente, no som, o senso de alteridade e externalidade tende a dissipar-se na fusão icônica entre o som físico e o som percebido.” (SANTAELLA, 2001: 111)

A junção da sintaxe visual com a sintaxe sonora trouxe uma complexidade intersemiótica importante para a composição da parte-ícone do símbolo/montagem. Enquanto a ação é fragmentada em diversos planos, o som, ao contrário, é contínuo, só cessando quando se muda de local e espaço. O som cria uma ambiência que se amalgama aos planos. Ao mesmo tempo em que cria um enlace, pois o som na tela e o som que o público sente se dissolve, sem nada separando os dois, não há um delimitador. Assim a alteridade que reside na imagem na tela, se desvanece no som. Através do som o público compactua com o mesmo ambiente sonoro que há na tela. “O som físico que está lá, fora de mim, é sentido como se estivesse brotando aqui dentro, volátil, instável, movendo-se no passo da vida.” (SANTAELLA, 2001: 109)

O som está conectado à imagem, ao plano e sua sucessão no cinema, mas apesar dessa conexão diádica, o som tem um poder de

sugestão que vai além do que está na tela. A linguagem sonora vai preencher os vazios que a imagem fragmentada possui. Em um processo de simbiose, a imagem e o som se nutrem, produzindo um efeito que vai agir e contribuir nessa reconstrução da realidade ficcional para além dos limites dos planos e de sua montagem, nessa continuidade que a mente de pronto cria.

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

A trilha sonora, ou a música que acompanha a narrativa cinematográfica, tem como delimitador ou cadência o próprio ritmo do drama na montagem. Ritmo é um conceito que é da linguagem sonora e que pode ser utilizado para explicar a organização da sintaxe visual na confecção dos planos, isso porque ação é movimento e possui um ritmo. A encenação, portanto, por si só tem uma cadência dramática com relaxamentos, acentos, impulsos e ênfases dentro de uma temporalidade. A ordenação desses momentos da encenação é realizada pelo ritmo (SANTAELLA, 2001: 169), os quais, quando capturados nos signos/planos, são explorados, enfatizados e engendrados pela montagem.

Assim, a trilha sonora se utiliza desse ritmo, ditado e dinamizado tanto pela encenação quanto pela montagem, para traçar sua temporalidade, relacionando-se aos eventos e os acompanhando. A música, portanto, está conectada à narrativa, vai lidar com a sucessão dos fatos em que os personagens estão inseridos. Porém seu papel está em

manter e sugerir uma seqüencialidade e uma continuidade de *sentimento*. Sentimento que está impregnado nas imagens em movimento, mas que com a melodia e a música, espraia-se para além da tela. Mantém na mente aquilo que não pode, apenas pela visualidade, ser mostrado, mas que pela trilha sonora pode ser sugerido e, talvez, sentido. O sentimento, com que os personagens lá na tela, estão envolvidos, pode pela sucessividade das notas de uma melodia, ser sugerido ao espectador.

Com isso, há um tema, um ponto em comum entre a ação (visual/índice), a montagem (verbal/símbolo) e a música (sonora/ícone), e é, justamente, essa combinação que cria uma unidade intersemiótica, uma harmonia sintática, que forma e molda a narrativa cinematográfica.

O cinema, em seu discurso híbrido, vai produzir interpretantes que agem em três estágios: o conjectural, o proposicional e o argumental. É no âmbito do conjectural, abordado mais acima ao explicar a incompletude dos fragmentos sógnicos e a sugestão que se objetiva à mente em completá-los, que a fruição estética faz morada.

Pois ao imaginar esse mundo ou essa realidade onde a história se passa ao assistir um filme, sugerir uma continuidade que a mente de pronto traça, parece ser um ponto importante para compreender o entrelaçamento da *sintaxe*, da *forma* e do *discurso* no cinema. De fato, se o cinema permite tal proeza dialógica conjectural isso não só reafirma o seu caráter como arte, mas principalmente revela os caminhos lógicos pelos quais seus interpretantes agem no processo de semiose e interpretação.

Qual a importância pragmática de uma obra de arte? A resposta reside, exata-

mente, nesse exercício lúdico de conjecturar, de estar aberto ao exercício da imaginação, de permitir que a mente visualize possibilidades de associações de idéias, através do jogo livre das semelhanças. O poeta e filósofo alemão Friedrich Schiller sabia que a educação estética do homem era importante para a razão, mas não soube dizer, exatamente, o porquê. Peirce coloca a estética como o primeiro estágio das ciências normativas e que esse pensamento influencia o raciocínio lógico, não por acaso, o exercício diagramático de associação livre de idéias é o que permite a mente tecer hipóteses. A obra de arte paira acima de seu autor exatamente por ter a capacidade de conter em si uma multiplicidade de qualidades que permite esse jogo, é uma obra aberta por ter essa potencialidade, *in futuro*, de gerar novas conjecturas, por isso mesmo não tem nenhum compromisso com verdade e falsidade, ela traz à mente a possibilidade do jogo aberto, assim procurar qual a mensagem contida na obra é procurar verdades onde há apenas possibilidades de se associar a outras idéias. Ao contrário da realidade que exige da mente respostas e representações com um alto grau de exatidão, a obra de arte é aberta ao falibilismo, é um exercício de tecer hipóteses, de imaginar novos rumos sem compromisso com o real.

O que é admirável na obra de arte é essa capacidade aglutinadora, amalgamadora, agápica (do amor criativo) de gerar associações de idéias, seja na criação ou na sua contemplação ou fruição, permitindo que idéias se juntem e que gerem novas perspectivas, novos olhares, novos rearranjos, vazando para a conduta de uma pessoa, este é, portanto, o efeito pragmático da obra de arte à mente. Como Santaella

(2000: 151) destaca: “As obras de arte não são apenas ambíguas encarnações de qualidades de sentimento, mas formas de sabedoria, de um tipo que fala à sensibilidade, ao mesmo tempo em que convida a razão a se integrar ludicamente ao sentir”.

Quando a experiência estética afeta a conduta, é, na verdade, um lapidar do *olhar do poeta*, como Peirce ressalta, caro à mente quando esta se depara com os fenômenos e destes é necessário extrair suas qualidades e informações, isto é, o refinamento da sensibilidade da mente permite um refinamento da mediação com o *faneron*, permite um refinamento na formulação de hipóteses. Parece ser esta a principal contribuição pragmática da estética para a lógica, da arte para o homem de ciência.

Um livro, uma música, um quadro ou um filme pode afetar a percepção da realidade onde a mente está inserida, pode despertar o olhar para detalhes não vistos, para idéias não pensadas gerando outras, influenciando outras mentes. O exercício estético diante de uma obra não seria achar a verdadeira interpretação desta, como algo a ser revelado a poucos, mas objetivar a liberdade de associação de idéias, do livre inferir sem responsabilidade, do livre sentir, do livre conjecturar sem rumo, deixando que as qualidades o guiem se associando a outros pensamentos, percebendo essas qualidades nas coisas, mudando e educando a mente a *ver*, a *olhar*, a *ouvir*, a *tocar*, a *cheirar* e a *sentir*. Pois, a mudança na sensibilidade acaba gerando uma mudança na ética e na própria lógica, isto é, no pensamento auto-controlado. A busca por um admirável nasce de uma mudança de hábito na sensibilidade que tem essa força agápica de mover e promover a mudança na ética e na lógica (ver PEIRCE,

2000: 202 e PEIRCE *apud* SANTAELLA, 2000: 150).

Entretanto, para que essa fruição estética se efetive no cinema, ao ponto de conduzir o espectador a essa mudança da sensibilidade e, conseqüentemente, do pensamento auto-controlado por meio da interação com o filme, o mesmo tem que se apresentar ao intérprete como prenhe de potencialidade de significação. Portanto essa capacidade de acionar ou iniciar o processo do jogo lúdico depende da construção intersemiótica engendrada dentro do signo fílmico.

A complexidade híbrida da linguagem cinematográfica, configurada por meio de uma dinâmica dialogia intersemiótica, ao se efetivar os arranjos dos elementos contidos dentro de cada imagem/plano trabalhando em conjunto com as inter-relações criadas, articuladas e tramadas pela montagem, compondo uma logicidade interna em prol da construção de sentido, é marcada por um intenso processo de intersemioses, de intercâmbios e interfaces que demanda uma organização ou unidade sígnica que consiga harmonizar todos os elementos e processos envolvidos na criação e desenvolvimento de um filme.

Um dos problemas mais comuns no cinema são os erros de percurso em meio à produção de um filme, a perda da harmonia das partes e elementos que compõem o filme, a perda, portanto, da unidade sígnica. De fato, o cinema é uma arte feita por diversos profissionais, cada um com uma função específica. Essa mistura que lhe é inerente, dada a sua natureza intersemiótica, depende de uma sintonia que leva a todos para um mesmo alvo de modo que aquilo que é almejado como conceito, ideia, tema e argumento do filme, seja externado em cada parte, for-

mando um todo, uma unidade. O princípio lógico em que rege essa intencionalidade criativa está exatamente sob a égide da estética.

A confecção do signo fílmico, que envolve as propriedades das linguagens sonora (eixo lógico da sintaxe), visual (eixo lógico da forma) e verbal (eixo lógico do discurso), articulando-as e tramando-as em um todo pautado por intercâmbios e interfaces que se somam, implica a integração e interação de um conjunto de agentes especializados em áreas em que essas linguagens aparecem como dominantes, mas que no caso do cinema, são co-participantes.

Assim, o que se constata é que a intersemiose da unidade fílmica configura-se como sistêmica, isto é, há um conjunto de agentes semióticos com funções específicas que interagem e se integram na realização da obra. Essa complexidade ontológica, formada por um composto de criadores trabalhando em conjunto, em uma clara troca dialógica entre suas funções e especialidades, tem seus elos tramados pela estética.

Dada a necessidade de agentes especializados que são postos em conjunto para trabalharem em prol da confecção de um filme, o que há neste ambiente é um processo temporal que demanda evoluir por parâmetros hierárquicos sistêmicos de composição, conectividade, estrutura, integridade, funcionalidade, organização e complexidade (ver VIEIRA 2008: 89), que se reflete na capacidade de permanência, isto é, na capacidade de se atingir uma regularidade na construção fílmica, que pode ser constatado no filme pronto. Pois, ao fim ao cabo, o filme tem que apresentar uma autonomia, em que tudo se conecta de forma coesa e coerente: direção de arte, direção de

fotografia, cenografia, figurino, roteiro, direção, planos, montagem etc.

Aliás, os parâmetros de coesão e coerência são também parâmetros de consolidação de um sistema. A coesão lida com a sintaxe entre elementos, sua articulação e efetividade. A coerência, com a semântica, que se desenvolve numa dialogia intersemiótica de seus elementos para a construção de sentido entre os mesmos, em um todo integrado, complexo e significativo.

De fato, é por esse viés da razoabilidade estética que a conduta (ética) desses agentes especializados é forjada e moldada, conseqüentemente, esse processo desemboca na regularidade (lógica) da integração dessas especialidades na construção do signo fílmico. O que se observa é que a unidade signíca necessária na construção das partes para o todo, tem seu fundamento pautado pela estética e isso vai se refletir tanto no processo de realização do filme quanto no processo de interpretação e mediação. Assim, essas camadas de significação cunhadas e entrelaçadas pela integralidade e organização da direção de fotografia, direção de arte, figurino, cenografia, trilha sonora, roteiro, direção etc., dentro de um todo, o filme, tem como força motriz a estética e esta aparece ao espectador. Nesse sentido, um filme é um diálogo entre o cineasta e sua equipe e o intérprete. A completude do signo cinematográfico só se torna real quando encontra uma mente, que faz com que o processo de semiose, de ação do signo se realize.

Referências

- AUMONT, JACQUES. (2004), *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papyrus Editora.
- AUMONT, Jacques e outros. (2002), *A estética do filme*. Campinas: Papyrus Editora.
- BÜRCH, Noel.(1969), *Práxis do cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- PEIRCE, Charles S. (2000), *Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- . (1998), *Antologia Filosófica*. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, Portugal.
- SANTAELLA, Lucia. (2001), *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*. São Paulo: Editora Iluminuras.
- . (2000), *Estética – de Platão a Peirce*. São Paulo: Editora Experimento, 2ª edição.
- STAM, Robert. (2000), *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papyrus Editora.
- VIEIRA, Jorge de Albuquerque. (2008), *Teoria do conhecimento e arte – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade*. 2ª edição. Fortaleza: Gráfica Editora.