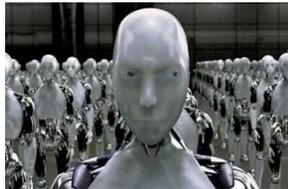
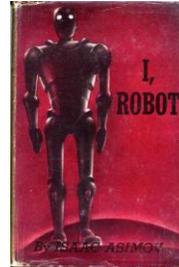


Cinema e Semiótica

- Fátima Ferreira de Oliveira



Verbetes: cinema

[Do gr. kînema, atos.] 1. = 'movimento': cinemascópio

O cinema, abreviação de cinematógrafo, é a técnica de projetar fotogramas (quadros) de forma rápida e sucessiva para criar a impressão de movimento ("kino" em grego significa movimento e "grafos" escrever ou gravar), bem como a arte de se produzir obras estéticas, narrativas ou não, com esta técnica.

Verbetes: semiótica

[Do gr. semeiotiké, i. e., téchne semeiotiké, 'a arte dos sinais'.]

S. f.

- Denominação utilizada, principalmente pelos autores norte-americanos, para a ciência geral do signo; semiologia.

Verbetes: mito

[Do gr. mythos, 'fábula', pelo lat. mythu.]

S. m.

- Narrativa dos tempos fabulosos ou heróicos.
- Narrativa de significação simbólica, geralmente ligada à cosmogonia, e referente a deuses encarnadores das forças da natureza e/ou de aspectos da condição humana.
- Representação de fatos ou personagens reais, exagerada pela imaginação popular, pela tradição, etc.

Verbetes: semiologia

[De semi(o)- + -log(o)- + -ia.]

S. f.

- Ciência geral dos signos, segundo Ferdinand de Saussure [v. saussuriano], que estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas de signos, i. e., sistemas de significação. Em oposição à lingüística, que se restringe ao estudo dos signos lingüísticos, ou seja, da linguagem, a semiologia tem por objeto qualquer sistema de signos (imagens, gestos, vestuários, ritos, etc.)

- Tipo de Filme analisado: Ação (ficção)

Motivo: onde aparecem mais claramente as expressões de conteúdo.

- Semiótica de Greimas - Escola de Paris

Greimas

Algirdas Julius Greimas, ou **Algirdas Julien Greimas** (Tula, Rússia, 9 de Março de 1917 - Paris, 1992), foi um linguista que contribuiu para a teoria da Semiótica, além de ter prosseguido diversas pesquisas sobre mitologia lituana.

- Greimas estudou Direito na Lituânia e Linguística em Grenoble (1936-1939). Em 1939 voltou à Lituânia onde tinha de cumprir serviço militar. Em 1944 voltou para a França, formando-se em 1949 pela Sorbonne. Lecionou em Alexandria, Ancara, Istambul e Poitiers, e foi Professor na Escola de Ciências Sociais para Estudos de Pós-graduação, em Paris. De 1965 em frente, encabeçou a pesquisa semiótico-linguística em Paris, estabelecendo as fundações da Escola de Semiótica de Paris.

“A Semiótica estuda o espetáculo do homem no mundo”

Greimas tem como objeto o sentido , a semiótica passa a não ser mais uma semiótica dos signos.

Hjelmslev

Influenciou profundamente Greimas e, reformulou as noções de signo de Saussure.

Cada linguagem caracteriza-se por um tipo(ou uma combinação específica) de materiais de expressão.

Chamou o *significante* de plano da *expressão* – onde estão as formas de manifestação de um conteúdo (som, gesto, gráfica)

O *significado* passou a ser designado como *plano do conteúdo*, o lugar dos conceitos.

exemplo: imaginar uma negação (maneiras de expressar o conteúdo Negação)



Vladimir Propp(1895-1970):

Folclorista e germanista russo, é autor de obras cujo objetivo central era localizar , na imensa diversidade das manifestações populares – contos, festas, canções- suas regularidades motivacionais. Assim, para ele, as histórias populares, fortemente calcadas em tradições orais, eram herdeiras de antigos rituais de iniciação, praticados até hoje em certas sociedades tribais. Sua grande obra é *Raízes históricas do conto Maravilhoso*, de 1946, mas foi com seu livro de 1928, intitulado *Morfologia do conto Maravilhoso*, que ele se tornou conhecido no ocidente . A *Morfologia* de Propp constitui-se na principal fonte de inspiração da teoria greimasiana da narrativa

Propp definiu **31 funções** para os personagens de um contos , após descobrir a constância dessas funções nos contos populares.

Try applying these to *Star Wars* or episodes of *X-Files* or *Star Trek* - It can be interesting to see how powerful are the narrative structures of folk mythology, and how they are continually reinserted into contemporary popular culture. The functions he described were as follows:

After the initial situation is depicted, the tale takes the following sequence:

1. A member of a family leaves home (the hero is introduced);
2. An interdiction is addressed to the hero ('don't go there', 'go to this place');
3. The interdiction is violated (villain enters the tale);
4. The villain makes an attempt at reconnaissance (either villain tries to find the children/jewels etc; or intended victim questions the villain);
5. The villain gains information about the victim;
6. The villain attempts to deceive the victim to take possession of victim or victim's belongings (trickery; villain disguised, tries to win confidence of victim);
7. Victim taken in by deception, unwittingly helping the enemy;
8. Villain causes harm/injury to family member (by abduction, theft of magical agent, spoiling crops, plunders in other forms, causes a disappearance, expels someone, casts spell on someone, substitutes child etc, commits murder, imprisons/detains someone, threatens forced marriage, provides nightly torments); Alternatively, a member of family lacks something or desires something (magical potion etc);
9. Misfortune or lack is made known, (hero is dispatched, hears call for help etc/ alternative is that victimised hero is sent away, freed from imprisonment);
10. Seeker agrees to, or decides upon counter-action;
11. Hero leaves home;
12. Hero is tested, interrogated, attacked etc, preparing the way for his/her receiving magical agent or helper (donor);
13. Hero reacts to actions of future donor (withstands/fails the test, frees captive, reconciles disputants, performs service, uses adversary's powers against them);
14. Hero acquires use of a magical agent (directly transferred, located, purchased, prepared, spontaneously appears, eaten/drunken, help offered by other characters);
15. Hero is transferred, delivered or led to whereabouts of an object of the search;
16. Hero and villain join in direct combat;
17. Hero is branded (wounded/marked, receives ring or scarf);
18. Villain is defeated (killed in combat, defeated in contest, killed while asleep, banished);
19. Initial misfortune or lack is resolved (object of search distributed, spell broken, slain person revived, captive freed);
20. Hero returns;
21. Hero is pursued (pursuer tries to kill, eat, undermine the hero);
22. Hero is rescued from pursuit (obstacles delay pursuer, hero hides or is hidden, hero transforms unrecognisably, hero saved from attempt on his/her life);
23. Hero unrecognised, arrives home or in another country;
24. False hero presents unfounded claims;
25. Difficult task proposed to the hero (trial by ordeal, riddles, test of strength/endurance, other tasks);
26. Task is resolved;
27. Hero is recognised (by mark, brand, or thing given to him/her);
28. False hero or villain is exposed;
29. Hero is given a new appearance (is made whole, handsome, new garments etc);
30. Villain is punished;
31. Hero marries and ascends the throne (is rewarded/promoted).

1. Um membro da família parte de casa (o herói é introduzido);
2. Uma proibição é dirigida ao herói (' não vai lá ', ' vai a este lugar ');
3. A proibição é violada (o bandido incorpora a fábula);
4. O bandido faz uma tentativa no reconhecimento (um ou outro bandido tenta encontrar a criança/joias/princesa; ou a vítima questiona o bandido);
5. O bandido ganha a informação sobre a vítima;
6. O bandido tenta iludir a vítima para fazer exame da posse de pertences da vítima ou da vítima (trapaças; bandido disfarçado, tentativas para ganhar a confiança da vítima);
7. Vítima tem uma decepção, sem querer ajuda o inimigo;
8. O bandido causa mal/prejudica algum membro da família (rapta alguém, estraga colheitas, força algum casamento, troca crianças, provoca tormentos noturnos.); paralelamente um membro da família necessita de algo ou deseja algo (poção mágica etc.);
9. O infortúnio ou a falta são tornados conhecidos, (o herói é despachado, livrado do aprisionamento);
10. O seeker concorda a, ou decide-se em cima da oposição;
11. O herói da clausura;
12. O herói é testado, interrogado, atacado, preparando para receber saber do ajudante mágico (doador);
13. O herói reage às ações do doador futuro (resiste/falha o teste, livra alguém do cativeiro, usa poderes do adversário a seu favor);
14. O herói adquire o uso de um agente mágico (transferido diretamente, localizado, comprado, preparado, aparece espontaneamente, come/bebe, ajuda oferecida por outros);
15. O herói é transferido, entregue ou conduzido ao paradeiro de um objeto da busca;
16. O herói e o bandido entram em um combate direto;
17. O herói é marcado (ferimento que provoca cicatriz, recebe um anel ou um lenço);
18. O bandido é derrotado (morto no combate, derrotado na competição, morto enquanto dormia, é banido da aldeia);
19. O infortúnio ou a falta inicial são resolvidos (o objeto da busca distribuído, encanto é quebrado, pessoa morta revive, cativo é livrado);
20. Retorno do herói;
21. O herói é perseguido (as tentativas do perseguir à matança, comem, undermine o herói);
22. O herói é salvo da perseguição (os obstáculos atrasam perseguição, o herói é escondido, herói é disfarçado, herói é preservado na tentativa de salvar sua vida);
23. O herói disfarçado chega em casa ou em um outro país;
24. O herói falso apresenta reivindicações infundadas;
25. Tarefa difícil é proposta ao herói;
26. A tarefa é resolvida;
27. O herói é reconhecido (pela marca, pelo anel, lenço);
28. O herói ou o bandido falso são expostos;
29. O herói é dado uma aparência nova (novas roupas, consideráveis, novos etc.);
30. O bandido é punido;
31. O herói casa-se e recebe o trono (é premiado/promovido).

Actante, termo originalmente criado por Lucien Tesnière e usado posteriormente pela semiótica para designar o participante (pessoa, animal ou coisa) em um programa narrativo. Segundo Greimas, o actante é quem realiza ou realizou uma ação. Ator realiza várias ações, e seus papéis actanciais podem se modificar.

<i>Propp</i>	<i>Greimas</i>
Herói	sujeito
Bem amado ou desejado	objeto
Doador ou provedor	Destinador
Mandante	Destinatário
ajudante	Adjuvante
Vilão ou agressor	Oponente
Traidor ou falso herói	Oponente

4 Modalidades: querer, dever, saber, poder

Para o sujeito iniciar uma ação é preciso querer ou dever. Para obter sucesso o sujeito vai atrás do saber e do poder

Saber: recebe uma informação

Poder: tem competência para realizar, descobrir

Querer: deseja provar algo, obter algo

Dever: tem que solucionar algo, é destinado a alguma tarefa

Como um destinador manipula um sujeito para uma ação?

A semiótica verificou a existência de quatro grandes tipos de manipulação do destinador, aqui exemplificadas na relação mãe e filho:

1 - **Tentação:** “Se você fizer a lição, ganha chocolate.”

2 – **Intimidação:** “Se você não fizer a lição, não vai ganhar chocolate nunca mais.”

3 – **Sedução:** “Só uma criança inteligente como você é capaz de fazer toda essa lição.”

4 – **Provocação:** “O seu caderno está cheio de lição, mas como eu sei que você ainda é pequeno, primeira série, não consegue fazer tudo.”

Greimas- modelo em níveis

Greimas elaborou o **percurso gerativo de sentido**, uma ferramenta importante para o estudo da significação, dos sentidos de um texto.

O Texto tem um plano de expressão e um plano de conteúdo.

O percurso gerativo de sentido investiga o plano de conteúdo e divide-se em três níveis: fundamental narrativo, discursivo.



Plano de conteúdo

- **Nível fundamental** : É o mais abrangente dos níveis , busca a oposição semântica que fundamenta o texto.

Mostra a relação entre natureza e cultura.

Humano x Robô liberdade x opressão

VIDA x MORTE

Natureza é vista de maneira positiva, eufórica, e a cultura de maneira negativa, disfórica.

- **Nível narrativo**: História, transformação. Enquanto não existe um projeto de transformação , não existe uma narração.

Conflitos entre Sujeitos, Anti-sujeitos, objeto de valor, destinador

“Para a semiótica, existe sentido se um sujeito parte em busca de um objeto para ter acesso a determinados valores. Percebemos que, para a teoria, o sentido nasce quando uma situação de harmonia é rompida e o sujeito decide retomá-la. A ação, ou performance, é justamente a busca do sujeito para encontrar ou reencontrar seu objeto e os valores nele contidos.” (Nilton Hernandes)

No filme- O investigador busca quebrar a condiança dos homens nos robôs, quebrar as leis da robótica , buscar a verdade sobre a relação homens e robôs , ele está sempre em desacordo

- **Nível discursivo:** comporta as coordenadas da enunciação , são as coisas que nos fazem perceber como funcionam o ato da comunicação.

Questões como: tempo, espaço, pessoa

Espaço: uma cidade no futuro (No filme "Casa do Lago" mesmo espaço e um tempo diferente)

Tempo: futuro (o tempo no cinema : botão –flor , fumaça cigarro-fumaça trem, mudança de cor das imagens,morfing)

figura: é todo conteúdo de qualquer língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível em uma realidade criada por um discurso(mundo natural, ou criado).

Ex: roupas metálicas, robôs, uso de material metálico nos móveis ,arma do investigador (coisas que criam efeito de realidade em uma função representativa)

temas :explicam os personagens, tem uma função interpretativa (orgulho,elegância , vergonha,calculista, teimoso...)

A pertinência não precisa da realidade

- Pode explodir uma bomba no espaço e ouvirmos o som
- Um submarino com humanos pode percorrer o corpo humano , e os glóbulos brancos não atacarem
- O tiranossauro pode correr, rugir , mesmo que os arqueólogos digam que isso é impossível e que o tiranossauro só come carne , sua garganta não permite rugir e que ele não corre . **Para o filme existir ele CORRE e RUGI !**

A coerência precisa existir apenas no texto(filme), uma capacidade ou um objeto apresentado , têm que estar de acordo com o texto.

“ *Assimov era um escritor lógico, rigoroso.Seus contos encantam os fãs justamente pela precisão dos argumentos, tudo se encaixando numa seqüência inevitável, da primeira à última linha.Esse é um motivo de seu pouco sucesso no cinema, um meio que exige menos rigor e mais emoção*” *Scientific American – Exploradores do futuro*

Ao assistir um filme somos:

- Verbete: **expectador**
- (ô)[Do lat. exspectatore.]
- S. m.
- 1. Aquele que tem expectativa, que está na expectativa.

- [Var.: expetador. Cf. espectador.]

- Verbete: **espectador**
- (ô)[Do lat. spectatore.]
- S. m.
- 1. Aquele que vê qualquer ato; testemunha.
- 2. Aquele que assiste a qualquer espetáculo.

- [Cf. expectador.]

Cinema: Plano de Expressão

Jean-Marie Floch “As semióticas sincréticas (no sentido de semióticas objetos, quer dizer, das magnitudes manifestadas que dão a conhecer) se caracterizam pela aplicação de várias linguagens de manifestação. Um ‘spot’ publicitário, uma historieta, um telejornal, uma manifestação cultural ou política são, entre outros, exemplos de discursos sincréticos. (...) Semióticas sincréticas constituem seu plano de expressão – e mais precisamente a substância de seu plano de expressão – com os elementos dependentes de várias semióticas heterogêneas. Afirma-se assim a necessidade – e a possibilidade – de abordar estes objetos como ‘todos’ de significação (...)”

Um filme é uma semiótica sincrética , pois ,para produzir sentido, usa relações entre várias linguagens: música , imagem ,ruídos, edição...

Recursos de câmera e edição

O cinema tem *uma sintaxe ou uma gramática* determinada pelo uso coordenado de dois recursos principais:

- Recursos de *câmera* - como planos, focalização, angulação, movimentos;
- 2. Recursos de corte e *edição* (ou *montagem*).

“É a câmera e a montagem que “complexificam” as categorias de pessoa, tempo e espaço em um filme. A câmera tem a capacidade de simular uma interação do espectador com o que ele vê, portanto, influencia a actorização e a espacialização. Já a montagem age na temporalização.” Nilton Hernandes

“ Há uma cena importante em cidadão Kane que talvez você tenha perdido. O Magnata se excedeu e está perdendo o controle do seu império. Depois que assina os papéis da sua capitulação, ele dá um giro e se encaminha para o fundo da cena . A cena em profundidade de campo permite a Welles um truque de perspectiva . A parede atrás de Kane parece ter uma janela de tamanho normal . Mas, assim que se encaminha para ela , vemos que está muito afastada, além de ser muito maior do que imaginávamos . Por fim, ele esta parado contra o batente inferior , encolhido e diminuído. Mas aí ele se encaminha em nossa direção e a sua estatura cresce novamente . Um homem sempre parece ter o mesmo tamanho para si mesmo, por que ele não fica onde nós estamos, quando olhamos para ele.” Roger Egert- A magia do cinema

Possibilidades de criar sentido com a Câmara

Enquadramento – Por exemplo, deixar um objeto dentro ou fora do quadro. No cinema de terror, por exemplo, ouvir um monstro e não vê-lo causa suspense e medo.

Ângulos de filmagem –

ângulo alto: há um enquadramento da imagem com a câmera focalizando a pessoa ou o objeto de cima para baixo. “Provoca um achatamento da imagem, o que geralmente leva a uma sensação de diminuição e inferioridade. É muito usado para se criar a idéia de que alguém está ‘olhando de cima’ numa posição de inferioridade” . (*Eu, Robô : chegada no prédio x início na investigação*)

ângulo baixo: se faz enquadramento da imagem com a câmara focalizando a pessoa ou o objeto de baixo para cima. É utilizado “em situações inversas a da câmera alta, quando se quer dar a idéia de que alguém está ‘olhando de baixo’, numa posição de inferioridade”

ângulo plano: pessoas ou objetos filmados são apresentados num plano horizontal em relação à posição da câmara.

Movimentos de câmara

Travelling: a câmara se desloca para acompanhar uma cena, um objeto ou pessoas.

Panorâmica: é o movimento horizontal da câmara sobre o seu eixo vertical.

Efeitos ópticos:

zoom é o movimento de câmara para aproximar ou afastar a imagem de pessoas, objetos e cenários.

zoom out: movimento é de afastamento

zoom in: câmara se aproxima de um objeto

Pode-se mostrar um objeto e toda a paisagem atrás dele ou desfocar esse mesmo fundo para ressaltar o que está em primeiro plano. (lembra o esfumado-Mona)

Planos de câmara: referem-se às possibilidades de se mostrar um objeto.

muito longe: distanciamento , distensão, inteligibilidade

muito perto: exibirem-se todos os detalhes, efeito de intimidade, afetividade, tensão, acentua ao máximo a ação emocional

Close-up (*Sonny e piscada – um sinal muito importante no filme*)

Música (palavras escolhidas por mim)

- **Tímica**

Verbetes: timo

[Do gr. thymós, oû.]

El. comp.

= 'espírito', 'ânimo': ciclotimia, lipotimia.

Verbetes: ciclotimia

[De cicl(o)- + -tim(o)- + -ia.]

S. f. Psiq.

1. Psicose maníaco-depressiva.

2. Temperamento que se caracteriza por variações cíclicas, da alegria à depressão.

- **Passional**

Verbetes: passional

[Do lat. passionale.]

Adj. 2 g.

1. Relativo a paixão (1 a 3).

2. Suscetível de paixão.

3. Causado por paixão: crime passional.

S. m.

4. Livro que contém a narração da Paixão de Cristo; passionário, passioneiro.

- **Figurativo**

Adj.1. Que figura; representativo, simbólico.

[Star Wars VI Return of Jedi](#)

Abertura é a música dos *rebeldes*: flautins, sons decorativos, tom maior

Música do *império*: marcha, remete a lembrança de uma música fúnebre, formalização militar, rigidez, hierarquização, tom menor

São diametralmente opostas.

Música temática: representa coisas que são temas do filme

Cléopâtre
de Joseph L. Mankiewicz (1963).
avec Elisabeth Taylor
Collection *Cahiers du cinéma*

