

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem



A Questão da Anacronia na Narrativa Fílmica do Cinema de Ficção

Cinema e Audiovisual 2012/2013

Rita Carvalho Leite

Professor Orientador: Carlos Sena Caires

Junho de 2013

A Questão da Anacronia na Narrativa Fílmica no Cinema de Ficção

Rita Carvalho Leite

A Questão da Anacronia na Narrativa Fílmica no Cinema de Ficção

Porto

2013

Dedicatória

À minha família, por ser o meu porto seguro nas tempestades.

Agradecimentos

Agradeço particularmente ao Professor Doutor Carlos Sena Caires, meu orientador neste trabalho, pelo apoio, interesse, disponibilidade e compreensão constantes, principalmente nos momentos mais difíceis. Agradeço ainda pelo seu rigor científico, críticas e sugestões que foram indispensáveis para a coerência deste trabalho.

A todos os professores que me acompanharam ao longo do curso de Som e Imagem pelos conhecimentos que recolhi das suas aulas, que me permitiram concluir esta dissertação.

À Beatriz, pela sua amizade, motivação e presença constante mesmo na distância.

À Maria José, por estar sempre disponível para me ouvir.

Por fim, a toda a minha família que me apoiou desde o início, em particular aos meus pais e irmã, por todo o seu amor e paciência, e ao meu sobrinho Rodrigo, por ser a minha maior fonte de alento nos momentos mais difíceis.

Resumo

O tempo é a base de fundamentação de todas as narrativas. As anacronias são ferramentas que afectam a temporalidade narrativa ao alterar a ordem dos seus eventos assim como a ordem em que são apresentados no discurso. A sua aplicação sobre uma narrativa torna-a não-linear. Coloca-se a questão de como aplicar anacronias ao cinema e a forma como estas afectam a narrativa cinematográfica.

Para fundamentar estas hipóteses, é necessário primeiro analisar as origens e definições da narrativa em si, os seus elementos, estruturas, e as divergências que ocorrem entre narrativas literárias e cinematográficas. A partir daí é possível analisar a questão da anacronia em si, desde a sua definição à sua aplicação no cinema e passando pela sua ligação ao processo de montagem. Tudo isto tendo em conta o contexto de Mestrado e de um projecto prático realizado no seu âmbito, a curta-metragem *Pária*. A partir de uma revisão bibliográfica e cinematográfica consistente, aplicamos as questões de anacronia e narrativas não-lineares ao projecto *Pária*, apresentando assim duas versões possíveis da sua montagem: uma linear que se serve apenas de elipses no que toca a anacronia, outra não-linear que se serve de analepses, um recuo cronológico na narrativa.

Pudemos concluir que numa narrativa não-linear o tempo torna-se maleável, permitindo a que as anacronias possam ser aplicadas de várias maneiras, seja através de uma justificação psicológica ou da simples fragmentação da estrutura da ordem temporal. Através de anacronias é possível explorar diferentes aspectos da representação temporal de uma narrativa e apresentar diferentes relacionamentos entre os vários tempos. De futuro, seria interessante impulsionar esta pesquisa dentro do panorama do cinema português em específico.

Palavras Chave: Narrativa, Anacronia, Temporalidade, Ordem, Duração

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras	2
Glossário.....	4
1. Introdução.....	7
1.1. Apresentação da temática e do Projeto Final	7
1.2. Apresentação da Problemática	9
1.3. Metodologia de Investigação	10
1.4. Organização dos Temas Abordados.....	12
2. Narrativa, Anacronias e Cinema	14
2.1. A Narrativa	14
2.1.1. As origens da Narrativa e Narratologia	14
2.1.2. Da Narrativa Literária à Narrativa Fílmica.....	22
2.2. Anacronia	38
2.2.1. A Definição de Anacronia	38
2.2.2. A Anacronia Aplicada ao Cinema.....	41
2.3. Montagem	51
2.3.1. Técnicas e objectivos da montagem de ficção	51
2.3.2. Continuidade e temporalidade na montagem	54
3. Pária: Um Estudo de Caso.....	64
3.1. À Descoberta da Narrativa de Pária	65
3.2. Processos de Construção da Continuidade Narrativa	70
3.2.1. Organização, Estruturação e Análise das Cenas.....	70
3.2.1.1. Desconstrução de Planos	71
3.3. Montagem: Anacronias Temporais.....	87
3.3.1. Da Imagem ao Som.....	87
3.3.2. Uma primeira versão	89
3.3.3. A Função do Corte e a Integridade da Narrativa	94
3.3.4. As duas versões.....	97
4. Conclusões e perspectivas futuras	101
Referências Bibliográficas	104
ANEXO A: Exemplo de Notas de Filmagens	108
ANEXO B: Diário de Trabalho de Montagem	112
ANEXO C: Argumento de <i>Pária</i>	119

Lista de Figuras

Figura 1 – Diagrama de Narrativa de Seymour Chatman	25
Figura 2 – Estrutura Dramática de Três Atos	26
Figura 3 – Pirâmide de Freytag	27
Figura 4 – Versão de Brenda Laurel da Pirâmide de Freytag	28
Figura 5 – O Efeito Kuleshov	36
Figura 6 – Os três tipos de anacronia segundo Genette	39
Figura 7 – Cartão de título utilizado em “Pulp Fiction”.	44
Figura 8 – Cartão de título utilizado em “500 Days of Summer”.	45
Figura 9 – As duas linhas narrativas de “Memento”	47
Figura 10 – Analepse inicial de “Inception”	48
Figura 11 – Quatro linhas narrativas simultâneas de “Inception”	49
Figura 12 – Sequência de “The Sealed Room”	56
Figura 13 – Sequência de “A Corner in Wheat”	58
Figura 14 – Sequências padrão do filme “The Unchanging Sea”.	59
Figura 15 – Sequência de “The Mothering Heart”	60
Figura 16 – “Escadaria de Odessa” do filme “Battleship Potemkin”	62
Figura 17 – Sequência de abertura original de “Pária”	72
Figura 18 – Planos gerais de abertura de “Pária”	73
Figura 19 – Sequência de Planos de “Pária”	75
Figura 20 – Planos de escala semelhante em “Pária”	76
Figura 21 – Escala de planos em “Pária”	77
Figura 22 – Comparação montagens em “Pária”	79
Figura 23 – Escala de planos em “Pária”	80

Figura 24 – Ligação de tonalidades entre a cena 12 e a cena 13.	81
Figura 25 – Enquadramento de plano simbólico em “Pária”	82
Figura 26 – Escala de planos em “Pária”	83
Figura 27 – Escala de planos em “Pária”	84
Figura 28 – Escala de planos em “Pária”	85
Figura 29 – Sequência final de “Pária”.	86
Figura 30 – Comparação de linha narrativas em “Pária”	89
Figura 31– Cena cortada de “Pária”	90
Figura 32 – Sequências originais de “Pária”	92
Figura 33 – Sequência cortada de “Pária”	93
Figura 34 – Composição simbólica em “Pária”	95
Figura 35 – Sequência de analepses na segunda versão de “Pária”	98
Figura 36– Analepse interna na segunda versão de “Pária”	99
Figura 37 – Estrutura narrativa da segunda versão de “Pária”.	100

Glossário

Anacronia – Uma alteração da ordem cronológica dos eventos da narrativa e da ordem em que são apresentados no discurso.

Analepse – Um recuar no tempo em que a uma cena do presente narrativo sucede uma cena do passado para posteriormente voltar ao presente

Diegese – Um conceito da narratologia que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa

Discurso – O meio de expressão da narrativa através do qual o conteúdo é comunicado. Enquanto que a história contempla os elementos constituintes de uma narrativa, o discurso transmite a mensagem da obra.

Duração – Corresponde a todos os períodos de tempo existentes numa história. A duração pode ser delimitada sob duas perspectivas, a do tempo da narrativa em si e a do tempo do texto, a nível de comprimento.

Elipse – Um salto temporal em que se omite determinados acontecimentos diegéticos

Estrutura – Conjunto de elementos de constituem uma narrativa.

Frequência – Corresponde à repetição de acontecimentos na história.

História – Conteúdo e elementos da narrativa.

Narratologia - Consiste no estudo e desenvolvimento teórico da narrativa e da sua estrutura. A sua origem remete à procura estruturalista de um sistema formal aplicável a qualquer conteúdo narrativo.

Media res – Do latim, “o meio das coisas”. Técnica literária em que a narrativa começa no meio da história em vez de no início.

Mise en scène - Expressão que se refere aos elementos visíveis na câmara e ao seu posicionamento e composição no ecrã

Ordem – Corresponde à sequência a partir da qual os eventos da narrativa são revelados ao espectador.

Prolepse – Um avançar no tempo em que a uma cena do presente narrativo sucede uma cena do futuro para posteriormente voltar ao presente

Significante – Imagem acústica, gráfica ou manifestação fónica de uma palavra associada a um determinado significado

Significado – Valor, sentido ou conteúdo semântico veiculado por uma expressão linguística

Signo – Unidade linguística que possui um significante e um significado ligados por uma relação arbitrária e indissociáveis

Temporalidades – Formas através das quais é possível estruturar o tempo da narrativa segundo diferentes segmentos com o objectivo de os intercalar ou sobrepor para criar uma narrativa não linear

1. Introdução

1.1. Apresentação da temática e do Projeto Final

A presente Dissertação assume o desenvolvimento de uma pesquisa e análise da Anacronia como um recurso narrativo temporal. A Anacronia refere-se às alterações entre a ordem dos eventos da história contada e a ordem em que são apresentados no discurso, tornando a narrativa não linear. Originalmente um recurso da literatura, a Anacronia foi adotada pela narrativa cinematográfica onde as rupturas da coerência cronológica são apelidadas pelos termos mais comuns de *flashback* e *flashforward*.

Abrangidos pelo conceito da Anacronia estão precisamente os processos de representação da narrativa conhecidos como analepse, um recuar no tempo em que a uma cena do presente narrativo sucede uma cena do passado (*flashback*) e prolepse, que interrompe a consistência cronológica da história para antecipar acontecimentos ou informações (*flashforward*). Apenas podemos designar estas alterações da ordem cronológica como prolepse ou analepse se após a antecipação ou recuo da ação ocorrer um retorno ao tempo presente da narrativa. Caso contrário estamos perante uma elipse, onde se omite determinados acontecimentos diegéticos. (Genette, 1982).

Tendo como caso de estudo a curta-metragem *Pária*, desenvolvida no âmbito do projeto final de Mestrado, deparamo-nos com uma problemática no interlace entre as questões teóricas e o trabalho prático em que incidem esta dissertação. Especificamente que *Pária* contém, conforme as intenções do seu realizador, uma narrativa linear.

A história segue o personagem principal, Miguel, um jovem adulto que sustenta a sua mãe e irmão através de pequenos furtos. No início da narrativa vemos Miguel roubar uma caixa de peixe na doca e levá-la para casa para o almoço. Ao arranjar o peixe, Miguel descobre que na verdade tem em mãos um carregamento de haxixe. Sem pensar duas vezes, vende a sua nova mercadoria e decide desfrutar do dinheiro. É apanhado a meio do seu festejo e levado perante o verdadeiro dono do carregamento que roubou. Este dá-lhe a hipótese de se

redimir visitando um devedor e ameaçando-o para pagar. O golpe corre mal, o devedor inocente acaba morto e é deixado em aberto se Miguel sofre do mesmo destino ou se consegue regressar a casa para uma vida que nunca mais será a mesma. Segundo a visão do realizador do projeto, *Pária* é uma história urbana, inserida num contexto sociocultural específico que pretende captar o submundo do Porto através da história pessoal de Miguel, que desce demasiado fundo nesse submundo ao ponto de se colocar a questão se será possível alguma vez voltar a sair dele e viver uma vida normal. Apesar das circunstâncias extraordinárias que rodeiam Miguel através do roubo accidental de um carregamento de droga, o personagem vive um intenso dilema emocional ao longo da curta que se vai intensificando. A intenção é retratar toda essa narrativa de uma forma realista e crua e tendo isso em conta, o realizador escolheu não utilizar quaisquer analepses ou prolepses ao longo da história, o que torna a tarefa de refletir sobre o nosso trabalho prático com base na nossa pesquisa teórica difícil.

Felizmente, o facto do nosso cargo neste projeto ser o de montagem permite-nos certas liberdades. Sendo a montagem uma manipulação da narrativa, mesmo que a versão final de *Pária* se mantenha linear é possível criarmos outras versões que se servissem de anacronias para contar a história. Poderemos então partir à análise dessas mesmas versões alternativas, justificar as nossas escolhas narrativas de montagem e mesmo estabelecer uma relação entre uma versão alternativa e a versão definitiva nos seus diferentes tipos narrativos lineares e não-lineares e assim tirar conclusões através da análise das duas versões.

1.2. Apresentação da Problemática

Desde o início dos anos noventa que o cinema *mainstream* americano tem visto um crescimento de narrativas não-lineares. Utilizando *flashbacks* e *flashforwards* de forma a alterar a manipular a ordem cronológica da história, uma técnica há muito utilizada na literatura, os cineastas ganham um maior controlo do ritmo da história, assim como a ordem e quantidade de informação fornecida ao espectador, conseguindo assim criar narrativas mais complexas.

Este tipo de formato e experimentação tornou-se particularmente notável após o filme *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino e hoje em dia são cada vez mais as obras e realizadores dedicados a explorar este género de narrativas. Por outro lado, no que toca ao cinema português, a utilização de recursos temporais foi sempre muito proeminente, talvez sendo uma das razões pelas quais é tão difícil definir um cinema português *mainstream* que não se inspire no formato americano.

Logo, esta dissertação tem como objectivo analisar e estabelecer quais as condições necessárias para acontecer uma Anacronia e quais as várias formas como esta se aplica a uma narrativa. Mais especificamente, devido ao nosso papel no projeto final de Mestrado, iremos abordar a forma como a Anacronia incide na montagem assim como a montagem em si enquanto recurso narrativo.

Tal implica o estudo e compreensão dos conceitos de narrativa, narrativa fílmica, narrativa não-linear, temporalidade, Anacronia e montagem. Esta dissertação não será apenas uma análise individualizada de conceitos narrativos independentes, mas também da comunhão entre eles.

Este estudo terá em conta as origens e definições de narrativa, a passagem e adaptação da Anacronia da literatura para o cinema e a montagem, assim como as suas vertentes estruturais, filosóficas e psicológicas.

1.3. Metodologia de Investigação

A metodologia de trabalho seguida nesta dissertação terá em conta, em primeiro lugar, uma análise teórica rigorosa baseada na pesquisa e estudo de bibliográfica apropriada à problemática. Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, iremos ter oportunidade de analisar nas obras de Seymour Chatman, David Bordwell, Warren Buckland e Gérard Genette entre outros a forma como a linguagem cinematográfica consegue transportar novas significações através da manipulação temporal.

Com efeito foi necessário realizar uma pesquisa cinematográfica que abordasse o cinema não linear desde os seus primórdios com D.W. Griffith, até um dos mais recentes e conhecidos realizadores a explorar essa vertente, Christopher Nolan, fazendo uma análise geral da evolução do uso das técnicas narrativas não-lineares mas tendo o cuidado de incidir em particular sobre cinema de ficção contemporâneo.

Por fim, há a inserção de uma componente prática que resulta do estudo empírico da montagem do obra *Pária*, que procuraremos ligar a toda a base teórica anteriormente referida.

Sendo que a elaboração desta dissertação abrangeu todo um ano académico, a calendarização do nosso trabalho foi determinada da seguinte maneira: Outubro serviu para a elaboração da problemática da dissertação assim como o início da compilação e revisão bibliográfica. Esta estendeu-se até Dezembro, com uma constante atualização e revisão contínua ao longo de todo o processo de escrita. De Novembro a Janeiro realizou-se a redação do enquadramento teórico da dissertação, algo que acabou por não ser completamente concluído. Em Janeiro ocorreu a primeira entrega da dissertação, assim como o início das filmagens do projeto final, que se estenderam até inícios de fevereiro. De Fevereiro a Abril foi desenvolvida a edição do projeto final, assim como a conclusão da redação do enquadramento teórico e a redação do desenvolvimento do projeto final. Após a apresentação do

projeto final ao público em Abril, seguiu-se a conclusão e a revisão da dissertação para a sua entrega final em Junho e consequente defesa em Julho.

1.4. Organização dos Temas Abordados

Assim sendo, o primeiro capítulo corresponde à Introdução e divide-se em quatro pontos: no primeiro é feita uma breve apresentação do tema, do trabalho final prático e do papel que desempenhamos no mesmo. No segundo expomos a problemática e fazemos uma breve descrição dos conteúdos a serem abordados ao longo da dissertação. No terceiro expomos quais os métodos que serão utilizados na nossa investigação assim como uma calendarização do trabalho teórico e prático. No quarto as temáticas são diferenciadas entre si, divididas e organizadas e procede-se a uma explicação das mesmas na estrutura da dissertação.

O segundo capítulo trata da investigação teórica do trabalho, colocando-a e aos seus vários elementos em contexto. Este divide-se em três pontos, por sua vez divididos igualmente em subcapítulos. No primeiro ponto abordamos a narrativa. Tendo a presente dissertação objectivo de estudar e analisar a questão da anacronia, um recurso da narrativa, é necessário estabelecer as bases nas quais se insere a anacronia antes de fazer dela um objecto de estudo. Para tal devemos começar por explorar a origem e natureza da narrativa em si. Como surgiu, o que a define, quais os seus elementos e estruturas, a que se aplica e qual a sua evolução dentro de um contexto teórico e cultural. Enquanto que a narrativa advém de um contexto literário, com a evolução dos media e da cultura passou a tornar-se presente noutros meios. Sendo que nesta dissertação incidimos especificamente sobre o cinema e a narrativa fílmica é importante analisar a transição da narrativa do meio literário para o cinematográfico, os elementos de cada uma e como estes se sobrepõem ou diferem dentro dos seus respectivos meios.

No segundo ponto começamos o tratamento da questão central da dissertação. Agora que estabelecemos a narrativa é necessário definir a Anacronia e abordá-la dentro do contexto principal de estudo cinematográfico em que se insere esta dissertação. Novamente será necessário estabelecer brevemente uma relação com a literatura recorrendo ao capítulo anterior, de

modo a analisar a transição do recurso da Anacronia para o cinema, passando depois à análise da linguagem narrativa do cinema português de ficção e observar a evolução da Anacronia e a sua coerência narrativa dentro do contexto nacional. Por fim exploramos a natureza em si da Anacronia mais aprofundadamente, inserindo-a como recurso dentro do contexto da narrativa em si e dos seus vários símbolos de maneira a observar a ligação entre os mesmos.

No terceiro ponto passamos a abordar o tema da montagem. Dentro do contexto da componente prática de montagem do projeto de curta-metragem *Pária*, é importante explorar esta área e como se aplica à ficção cinematográfica, particularmente pela sua ligação com a narrativa e a sua manipulação da mesma. Após estabelecer as técnicas e objectivos da montagem, aplicamos-lhe a questão da Anacronia, voltando à problemática central da dissertação sob a perspectiva de outra área de controlo e criação narrativa.

No terceiro capítulo iremos analisar o projeto final que serve de base do objecto de investigação. Será feito um registo cuidado e caracterização de todo o processo de trabalho e seus desafios, não só no âmbito da montagem final da obra *Pária* como das versões alternativas que terão de ser realizadas. Neste capítulo será novamente abordada a Anacronia pela forma como esta é gerida ou não dentro das obras práticas, estabelecendo assim uma ligação para com a investigação e estudo teórico efectuados posteriormente.

O quarto e último capítulo faz referência às conclusões derivadas dos vários capítulos anteriores assim como do projeto no seu todo tendo como base a reflexão e análise feita ao longo desta dissertação sobre a temática teórica da Anacronia e a sua aplicação ao caso de estudo *Pária*.

2. Narrativa, Anacronias e Cinema

2.1. A Narrativa

O significado do termo narrativa tem vindo a ser contestado ao longo da prática do seu estudo teórico, sendo alvo de diferentes definições por parte de vários filósofos, críticos, escritores e teóricos. Segundo Jacques Aumont podemos definir a narrativa como um “conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história”¹, além do carácter temporal próprio que a constitui. Já Gérard Genette apresenta três noções distintas de narrativa. Em primeiro lugar a narrativa como “o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos”. Segue-se uma noção menos difundida, mas igualmente corrente entre os teóricos da narratologia, que concebe a narrativa como uma “sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objecto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc.”. Por último, propõe uma noção mais antiga, que consagra a narrativa como “um acontecimento (...) o ato de narrar, tomado em si mesmo”.²

Sabemos que estas definições têm sido contestadas e não existe dentro do estudo teórico da narrativa uma definição exata e unânime. O facto de que o estudo contemporâneo da narrativa não se encaixa perfeitamente dentro dos limites de um único campo académico, estendendo-se além dos ramos da filosofia e literatura para áreas como História, psicologia ou sociologia,³ vem acrescentar à dificuldade da sua definição.

2.1.1. As origens da Narrativa e Narratologia

Apesar do nosso foco ser na narrativa de ficção e, logo, abordar essencialmente os seus estudos filosóficos e literários, vamos primeiro recuar

¹ AUMONT, Jacques. *A Imagem*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2005, p.179

² GENETTE, Gérard. *Discurso da Narrativa*, Lisboa: Arcádia, 1979, p. 23-25

³ RIESSMAN, Catherine, *Narrative Analysis*, Neburry Park, California: Sage Publications, 1993, p. 1

brevemente ao sentido de história e à forma como esta se liga à origem do pensamento humano.

2.1.1.1. A Linguagem

Assumindo a narrativa na sua forma mais básica como mais um modo de transmissão de informação, não poderíamos abordá-la sem referir a linguagem pois esta é precisamente o que permite ao ser humano transmitir e partilhar informação com os outros.

Quando se fala em linguagem no contexto do ser humano, remete-se para a linguagem verbal e posteriormente a escrita. No entanto existem vários outros tipos de linguagem, como corporal, gestual ou visual. É necessário o domínio de um tipo de linguagem e a compreensão dos seus símbolos para se poder estabelecer uma comunicação.⁴ Steven Cohan e Linda Shires usam sinais de trânsito como exemplo de uma linguagem visual que comunica um significado claro, apontando que a razão para percepcionarmos esse mesmo significado parte da convenção cultural que estabelece a relação entre signo e significado. Da mesma forma a linguagem está convencionada a providenciar a estrutura e significado que nos permite distinguir palavras e atribuir-lhes sentido.⁵ Ferdinand de Saussure (1915) estabeleceu a análise da linguagem como um sistema que estrutura relações entre signos. “O signo linguístico une não só uma coisa e o seu nome, mas um conceito e uma imagem.”⁶

Desde que o ser humano desenvolveu a linguagem e os seus signos, contar histórias tornou-se uma atividade humana universal. ⁷ É uma das primeiras formas de discurso aprendidas pelas crianças e torna-se num impulso

⁴ BOYD, Brian, *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*, Harvard University Press, 2009, p. 162

⁵ COHAN, Steven, SHIRES, Linda M., *Telling Stories*, Londres, Routledge, 1988, p. 3

⁶ SAUSSURE, Ferdinand, *Course in General Linguistics*, Londres, Open Court Publishing Company, 1966, p. 65 Tradução livre do autor de “The linguistic sign unites, not a thing and a name, but a concept and a sound image.”

⁷ BOYD, Brian, *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*, Harvard University Press, 2009, p. 159

que continuamos a exercer ao longo da vida.⁸ A representação externa de acontecimentos que presenciamos, recordamos ou imaginamos é a base da nossa comunicação e não se restringe apenas a autores. Todos nós somos contadores de histórias nos nossos relatos do dia-a-dia, seja em conversas com amigos ou apresentações formais perante uma audiência. Esta é a forma principal que o ser humano tem de fazer sentido da sua experiência, moldando-a na forma de uma narrativa.⁹

2.1.1.2. O Mito

As primeiras narrativas surgem sobre a forma do mito. Um mito, tradicionalmente, é uma narrativa sobre a origem de algo, de natureza religiosa ou ritualística, onde se assume a presença de um qualquer elemento sobrenatural.¹⁰ O conjunto de narrativas desse tipo e o estudo das concepções mitológicas encaradas como um dos elementos integrantes da vida social são denominados mitologia.

Apesar de o mito, como a narrativa, não ser um conceito com uma definição precisa e unânime entre os teóricos, é tradicionalmente aceite como algo que traduz por símbolos ricos de significado o modo como um povo ou civilização entende e interpreta a existência. Enquanto que o estudo do mito se pode aplicar a diferentes áreas, há duas tendências habituais na sua interpretação: a que considera o mito como ficção, algo não verdadeiro, e a que examina o mito como o relato de factos verídicos.

Segundo Mircea Eliade o mito,

“(...)é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada em perspectivas múltiplas e complementares(...) O mito conta uma história sagrada, relata um acontecimento que teve lugar no tempo primordial, o tempo

⁸ RIESSMAN, Catherine, *Narrative Analysis*, Neburry Park, California: Sage Publications, 1993, p. 3

⁹ *Ibidem*, p. 5

¹⁰ MCQUILLAN, Martin, *The Narrative Reader*, Londres: Routledge, 2000, p. 322

fabuloso dos começos(...) O mito conta graças aos feitos dos seres sobrenaturais, uma realidade que passou a existir, quer seja uma realidade total, o Cosmos, quer apenas um fragmento, uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, é sempre portanto uma narração de uma criação, descreve-se como uma coisa foi produzida, como começou a existir...”¹¹

Para Eliade, o mito só fala daquilo que realmente aconteceu, descrevendo histórias de criação, consequência da atividade sagrada ou sobrenatural sob o mundo. Ainda segundo Mircea Eliade, “O mito é considerado como uma história sagrada, e portanto uma história verdadeira, porque se refere sempre a realidades.” Por outro lado, Karen Armstrong acredita que o ser humano desenvolveu o mito através da imaginação, uma habilidade única ao Homem.

“Outra característica peculiar da mente humana é a sua habilidade de ter ideias e experiências que não podemos explicar racionalmente. Temos imaginação, uma capacidade que nos permite pensar em algo que não está imediatamente presente e que, quando inicialmente o concebemos, não tem uma existência objectiva.”¹²

Armstrong afirma que o mito é inseparável do ritual pois desde a sua origem que está ligado às nossas experiências com a morte e o nosso medo da extinção. A humanidade serve-se do mito para procurar respostas em relação ao desconhecido, em particular sobre as nossas origens e o nosso destino. Ao contrário de Eliade, Armstrong vê o mito como uma ilusão,

¹¹ ELIADE, Mircea, *Aspectos do Mito*, Edições 70, 1986, p. 12-13

¹² ARMSTRONG, Karen, *A Short History of Myth*, Canongate Books Ltd., 2005, p. 2 Tradução livre da autora de “Another peculiar characteristic of the human mind is its ability to have ideas and experiences that we cannot explain rationally. We have imagination, a faculty that enables us to think of something that is not immediately present, and that, when we first conceive it, has no objective existence.”¹²

“Mitologia não é uma tentativa inicial de fazer História e não afirma que os seus contos são factos objectivos. Como um romance, uma opera ou um ballet, mito é um faz-de-conta; é um jogo que transfigura o nosso mundo trágico e fragmentado e nos ajuda a ver novas possibilidades ao perguntar “e se?” – uma questão que também provocou algumas das nossas descobertas mais importantes na filosofia, ciência e tecnologia.”¹³

Criamos o mito como forma de nos compreendermos a nós próprios e ao mundo em que vivemos, mas ainda assim a única coisa de verídico na sua essência é a forma como o conteúdo e significado se relaciona com a experiência humana.

Podemos assim concluir que o mito é uma narrativa que trata de uma dimensão sobrenatural, invisível mas poderosa, a que podemos chamar o mundo dos deuses. Mitos vivem do ato de serem contadas, evoluindo de uma tradição oral que leva obrigatoriamente a variantes e reinterpretação através de cada orador que conta ou reconta uma história. Mesmo nos tempos modernos em que o mito existe sob a forma de uma tradição literária, continua a existir uma tendência de alterar e interpretar mitos de várias maneiras. É possível que essa necessidade da nossa parte esteja ligada à essência do significado e impacto emocional presentes no mito. Estando a tradição do mito presente desde o início da humanidade como uma interpretação de nós mesmos e uma procura de explicação do desconhecido, é natural que à medida de que a própria humanidade evolui e se transforma o mesmo aconteça com a narrativa mitológica.

¹³ Ibidem, p. 14 Tradução livre da autora de “Mythology is not an early attempt at history, and does not claim that its tales are objective fact. Like a novel, an opera or a ballet, myth is make-believe; it is a game that transfigures our fragmented, tragic world, and helps us to glimpse new possibilities by asking ‘what if?’ – a question which has also provoked some of our most important discoveries in philosophy, science and technology.”

2.1.1.3. Os primeiros modelos semióticos

Os primeiros filósofos a considerar a narrativa como um objecto de discussão e estudo teórico foram Platão e Aristóteles, o primeiro nos livros III e X da sua obra *A República* e o segundo na *Poética*, onde analisa as características do épico e da tragédia e a estrutura narrativa. Aristóteles centrou-se principalmente sobre a tragédia, e identificou os seis componentes principais da tragédia como sendo: Ação, Personagem, Pensamento, Linguagem Padrão, e Ação (espetáculo). O *mythos* (enredo) e a *mimesis* (atividade mimética), sendo os dois conceitos principais. As definições de Aristóteles podem resumir-se às questões principais do drama como “imitação de ações” e como “composição dos atos”, ou seja, a representação das ações. Para Aristóteles as personagens eram importantes mas secundárias. A personagem deveria servir de motivação à ação de modo a ser um composto de características essenciais ao desenvolvimento do enredo.

Sobre a segunda questão, Aristóteles afirma que o enredo é, por definição, uma totalidade (*holos*), na medida em que deve ser a imitação de uma ação completa. A composição dessa totalidade deve ser dividida em três atos:

“(...) ‘Todo’ é aquilo que tem princípio, meio e fim. ‘Princípio’ é o que não contém em si mesmo o que quer que siga necessariamente outra coisa, e, que, pelo contrário, tem depois de si algo com que está ou estará necessariamente unido. ‘Fim’, ao invés, é o que naturalmente sucede a outra coisa, por necessidade ou porque assim acontece na maioria dos casos, e que, depois de si, nada tem. ‘Meio’ é o que está depois de alguma coisa e tem outra depois de si.”¹⁴

¹⁴ ARISTÓTELES, *Poética*. Trad. de Eudoro de Souza. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1998, p. 12

Se cada um desses elementos sair de ordem ou for retirado, o efeito de totalidade seria seriamente rompido. Um enredo bem composto deveria reger-se aos princípios mencionados.

Aristóteles define as artes poéticas como imitativas, entre elas a tragédia e a comédia. Para ele, o que diferencia a tragédia da comédia é o objeto que elas imitam: “Pois a mesma diferença separa a tragédia da comédia; procuram, esta, imitar os homens piores, e aquela, melhores do que ordinariamente são.”¹⁵

Aristóteles reduz toda a poesia à imitação, ensinando que em arte nada se cria, tudo se imita. A arte tem a função de compilar os dados da realidade encenando-os livremente com criatividade, fantasia e sonho. Para o filósofo, há a distinção entre dois modos imitativos: o direto, que Platão nomeia de *mimesis*, e o narrativo, que Aristóteles denomina como Platão de *diegesis*.

Do grego *mimesis*, “imitação” (*imitatio*, em latim), designa a ação ou faculdade de imitar; cópia, reprodução ou representação da natureza, o que constitui, na filosofia aristotélica, o fundamento de toda a arte e que tem sido um paradigma central no estudo teórico da arte na sociedade ocidental. O fenômeno não é, no entanto, exclusivo do processo artístico, pois toda atividade humana inclui procedimentos miméticos como a aprendizagem de línguas, os rituais religiosos, a prática desportiva, o domínio das novas tecnologias, etc. Por esta razão, Aristóteles defendia que era a *mimesis* que nos distinguia dos animais.

Diegesis não é a representação do real através da arte, mas a encenação, os atores que descrevem eventos e atuam, uma narração. É na *diegesis* que o autor leva o espectador ou leitor diretamente a expressar livremente a sua criatividade, fantasias e sonhos, em contraste com a *mimesis*. *Diegesis* pode ser entendida, ainda, como “contar”, o autor narrando a ação diretamente e descrevendo as emoções das personagens, enquanto a *mimesis* é vista como “representar” o que acontece às personagens através de seus pensamentos e suas ações.

¹⁵ Ibidem, p. 9

Estamos, pois, no cerne da divergência entre Platão e Aristóteles. Platão opunha-se, por razões morais, ao processo mimético porque, entre outros factores, temia a contaminação do receptor. Já Aristóteles via essa 'contaminação' como geradora de conhecimento e prazer. O receptor ao contemplar a representação identifica-se com ela, atualizando na sua mente os sentimentos que lhe são transmitidos através do ato mimético.

Embora *mimesis* e *mythos* possam parecer igualmente importantes, a *mimesis* é definida de acordo com o *mythos*, dando-lhe primordial importância. Aristóteles viu claramente a estrutura do enredo como essencial para a construção de uma narrativa e seus componentes considerados de maior relevância na estrutura narrativa. A estrutura do enredo constituiu o principal significado do drama poético (Capítulo VI) e o poeta foi considerado um "fabricante da estrutura do enredo" (Capítulo II). Dado que a tragédia mostrava o destino como sendo dominante sobre o personagem, esta ênfase é compreensível.

2.1.2. Da Narrativa Literária à Narrativa Fílmica

Enquanto que a narrativa advém de um contexto literário, com a evolução dos media e da cultura passou a tornar-se presente noutros meios. O nosso caso de estudo específico incide sobre o meio do cinema.

David Bordwell sugere que fazemos sentido do mundo através de narrativas. Ele afirma que os filmes, em geral, contam-nos histórias e essas histórias são feitas de narrativas.¹⁶ Assim é o caso com os livros, que também nos contam histórias através de narrativas. Mas estes dois meios são diferentes nas suas técnicas, métodos e apresentação da narrativa. Se um romance for adaptado para cinema, há aspectos e propriedades que os dois meios podem partilhar e há aqueles que não podem ser tratados ou apresentados. A principal diferença entre o romance e o filme é que a narrativa é apresentada em palavras no primeiro e em imagens no segundo.

A literatura sempre dialogou com o cinema. Ao longo do tempo, essas duas linguagens artísticas entrecruzaram-se. O cinema tem incorporado técnicas próprias da narrativa literária, assim como os modelos narrativos do cinema têm influenciado também a literatura. Ainda assim, estes dois meios têm mantido uma relação conturbada, despertando sérias discussões por parte da crítica. Grande parte dos teóricos e cineastas ainda admite que o cinema recorre à literatura, acreditando na superioridade do texto literário ou na incapacidade do cinema de transpor a obra literária.¹⁷ Observa-se, no entanto, que o cinema é um exemplo de inter-relação de várias linguagens.

Há claramente problemas em qualquer tentativa teórica de relacionar o meio cinematográfico com a linguagem. Ao contrário de narrativas escritas, é um meio que não é inteiramente linguístico. Na verdade, o interesse do estudo da narrativa fílmica está relacionado com a questão de como um meio que não é inteiramente linguístico pode transmitir narrativa, que durante anos foi

¹⁶ BORDWELL, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985, p. 82

¹⁷ DUNN, Ann, HUISMAN, Rosemary, MURPHET, Julian, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, 2005, p. 30-31

relacionada com o meio verbal e textual. O que acaba por acontecer é a criação de uma linguagem própria por parte do cinema através do intercalar dos seus discursos. Sendo o cinema composto de diversos meios, entre eles, o fotográfico e o sonoro, além de propiciar a convivência de diversos discursos permite o diálogo entre os mesmos. Desse modo, é possível pensar no filme como o resultado de uma experiência dialógica entre diferentes meios e diferentes linguagens para criar a sua própria identidade narrativa.

O teórico Christian Metz, afirma mesmo que o cinema não é mais que um composto de muitas linguagens.¹⁸ Esta ideia pode ser ligada à crença estruturalista de que mesmo entidades não linguísticas podem ser analisadas linguisticamente, ou que poderiam ser tratadas em termos linguísticos, como já estabelecemos na questão da existência de mais linguagens do que a verbal e escrita e dos seus signos. Normalmente a percepção da materialização da imagem é analisada de uma forma semelhante à do signo linguístico, valorizando a referência e a *mimesis*. O signo linguístico, composto por significante¹⁹ e significado²⁰ estará na base da análise de todo e qualquer elemento de significação. Na literatura o envolvimento do interprete com o significante implica a aceitação automática do significado. O interpretante e a atmosfera que o envolve é uma condição fundamental na circulação dos sentidos. Essa subjetividade no estabelecimento dos sentidos faz com que a leitura seja individualmente única.

Como um meio narrativo, o filme estabeleceu as suas próprias convenções para tornar as suas histórias compreensíveis. A noção de "regras", embora fluídas e adaptáveis, é crucial para o estudo da forma e da narrativa. Tal como acontece noutros meios narrativos como livros, poemas, teatro, um filme organiza histórias segundo uma série de convenções que são compreendidas pelos cineastas e reconhecidas pela audiência. Assim, respondemos a filmes baseados não só na nossa experiência no "mundo real", mas também nas

¹⁸ METZ, Christian, *Film Language: A semiotics of the Cinema*, University of Chicago Press, 1990, p. 60

¹⁹ Significativo. Imagem acústica ou manifestação fónica do signo linguístico. Ver Glossário.

²⁰ Conceito. Valor, sentido ou conteúdo semântico de um signo linguístico. Ver Glossário.

expectativas formadas pela anterior visualização de outros filmes. Narrativas fílmicas ganham significado só através dessas expectativas que podem ser cumpridas ou frustradas. Ou seja, é a assimilação e o reconhecimento pelo espectador da estrutura produtiva do filme, com todos os seus elementos que vão gerar sentidos.²¹

2.1.2.1. Estrutura Narrativa

A origem da narratologia como estudo teórico da narrativa remete à procura estruturalista de um sistema formal de descrição aplicável a qualquer conteúdo narrativo. Para compreender os componentes fundamentais da estrutura narrativa é necessário, antes demais, estabelecer a definição e distinção de “história” e “discurso”, as duas componentes defendidas pela teoria estruturalista. “História” refere-se aos eventos da narrativa e das ações e respostas das personagens a esses mesmos eventos. “Discurso” torna-se mais complexo de definir, pois como tantos outros elementos na narratologia, o seu significado é contestado por várias teorias. No entanto, parece existir uma base comum que define o enredo através da sua ligação com a história.

No formalismo russo, “discurso”, ou “*syuzhet*”, refere-se à forma como a história é apresentada em termos da sua ordem cronológica, ênfases e lógica.²² E. M. Froster define “discurso” como a criação de ligações causa-efeito entre os eventos cronológicos da “história”. Uma “história” implica a pergunta “E o que aconteceu depois?” enquanto que “discurso” implica a pergunta “Porque é que isso aconteceu?”²³ Seymour Chatman sugere que a história é o “o quê?” da narrativa, ou seja o seu conteúdo, e o discurso é o “como?”, ou seja, a forma como esta é contada.²⁴ A estrutura narrativa na sua base é precisamente sobre esses dois factores: o conteúdo e a forma, que não são mais do que diferentes maneiras de construir significado para a audiência. Se quisermos analisar a

²¹ NEMES, Jill, *Introduction to Film Studies*, Routledge, 2003, p. 54-55

²² ELRICH, Victor, *Russian Formalism: History, Doctrine*, The Hague, 1965, p. 240-241

²³ MCQUILLAN, Martin, *Narrative Reader*, Londres: Routledge, 2000, p. 45-46

²⁴ CHATMAN, Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, 1978, p. 19

estrutura narrativa do ponto de vista da história, perguntamos “quem?”, “o quê?” e “onde?”, enquanto que se fizermos uma análise através do discurso devemos perguntar “como?” e “porquê?”.

Podemos então afirmar que para analisar uma narrativa é necessário estabelecer a distinção entre a história em si e a forma como esta é comunicada à audiência. O diagrama de Seymour Chatman explica o modo como a história e o discurso se encontram organizados numa narrativa.

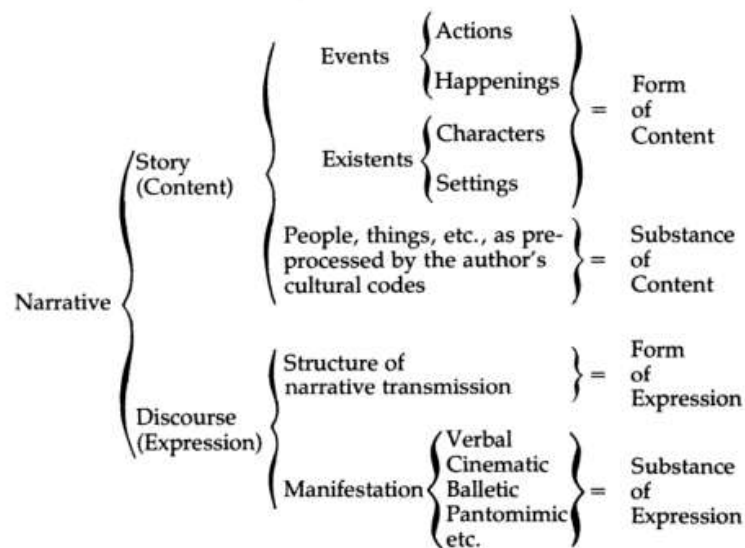


Figura 1 – Diagrama de Narrativa de Seymour Chatman

Como uma estrutura semiótica, é dividido em quadrantes por expressão e conteúdo, e substância e forma. O discurso é a expressão da narrativa, enquanto o conteúdo é a história. Ambos têm elementos de substância e forma. A experiência da leitura é uma parte do discurso, e é discutível que na adaptação de um projeto, a forma de expressão deve imitar o material de origem.

Experienciar uma narrativa requer interpretação. Este é um elemento crucial na história pois possibilita ao leitor aplicar os seus próprios significados e fornecer detalhes adicionais e imagens ao que está a ser lido. Chatman explica que as narrativas evocam um mundo de detalhes possíveis. O texto fornece alguns desses detalhes, mas cabe ao leitor preencher o resto.

A estrutura narrativa organiza factos, ideias, conceitos, etc, de forma coerente e emocionalmente envolvente. A essência da narrativa é uma ação coesa, uma série de eventos, um enredo. Essa ação vai precisar de personagens para a realizar e pode mesmo apenas ser considerada uma narrativa após ser formada por uma determinada perspectiva. Ainda assim, a ação é o essencial na narrativa. Então, quais são as características dessa ação? Todas as histórias têm um início, um meio e um fim, como já definido por Aristóteles. O mesmo se passa quando aplicado ao filme, apesar de neste meio os conceitos de início e fim se tornarem mais questionáveis. A divisão de Aristóteles do enredo em três partes viria a tornar-se a base da estrutura dramática de três atos. Os três atos são habitualmente denominados de apresentação, desenvolvimento e conclusão.

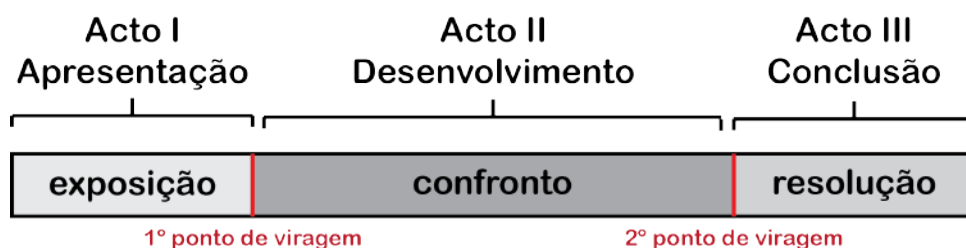


Figura 2 – Estrutura Dramática de Três Atos

O primeiro ato é usado para expor os parâmetros da narrativa à audiência. Somos apresentados aos personagens principais da história, as suas relações, o mundo em que vivem, os seus objetivos e quais os conflitos que são susceptíveis de enfrentar. O primeiro ato termina no primeiro ponto de viragem, que dará lugar ao segundo ato. Um ponto de viragem representa um momento chave de mudança que afecta uma personagem ou situação. Normalmente no primeiro ponto de viragem marca o momento de compromisso do protagonista com a ação.

O segundo ato é o mais longo, habitualmente ocupando cerca de metade do filme. É aqui que ocorre grande parte do desenvolvimento da personagem principal. São acrescentadas complicações e obstáculos de maior complexidade à narrativa e as ações dos personagens são impulsionadas por uma relação causa-efeito. Há um crescendo de tensão ao longo do ato que culmina no segundo ponto de viragem, o clímax, o momento de crise máxima na narrativa.

O clímax leva ao terceiro ato. Este representa o desenlace da história, uma série de eventos que resolve o conflito principal e todos os sub-conflitos previamente estabelecidos.²⁵

Séculos mais tarde, Gustav Freytag, um dramaturgo e romancista alemão, ampliou a estrutura de Aristóteles para analisar o drama clássico. Segundo Freytag, um enredo dramático pode ser dividido numa estrutura de cinco atos.²⁶

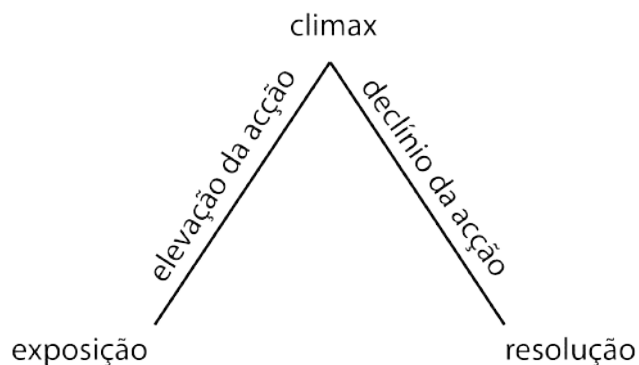


Figura 3 – Pirâmide de Freytag

No primeiro ato de exposição é estabelecido o cenário da história e apresentado o herói principal. Determina um ambiente que poderá continuar constante durante o resto do drama ou ser contrastado mais tarde.

A elevação da ação é onde o conflito principal se começa a desenvolver e há um crescendo de tensão. Descreve uma série de incidentes dentro do enredo que leva ao ponto de maior interesse, o clímax.

O clímax marca o ponto de viragem no drama, a mudança para melhor ou pior da situação do protagonista. Se a história for uma comédia, as coisas correram mal ao protagonista até este ponto e a partir daqui ocorrerão a seu favor. Se, por outro lado, estivermos perante uma tragédia, ocorre o posto, com

²⁵ PRAMAGGIORE, Maria, WALLIS, Tom, *Film: A Critical Introduction*, Laurence King Publishing, 2005, p. 38-9

²⁶ KERCHEVAL, Jesse Lee, *Building Fiction: How to Develop Plot and Structure*, Writer's Digest Books, 1997, p.82

a história a começar bem para o protagonista e a acabar inevitavelmente mal após o clímax.

A partir do declínio da ação o conflito entre o protagonista e o antagonista começa a resolver-se. Ocorrem incidentes inesperados no caminho para a resolução que aumentam o nível de suspense. A ação principal terminou, por isso não podem ser apresentados novos elementos narrativos neste ato.

A resolução, desenlace ou catástrofe é o final da história. Numa comédia ocorre um desenlace: o protagonista atinge o seu objectivo e acaba melhor do que começou a história. Numa tragédia, pelo contrário, ocorre uma catástrofe: o protagonista falha e acaba pior do que começou. Dá-se uma catarse, um evento que permite que a audiência relaxe. Todos os conflitos se resolveram e os personagens voltam à normalidade.²⁷

Pela aplicação da pirâmide de Freytag se dedicar exclusivamente à análise da estrutura dramática, seja de obras literárias ou peças de teatro, foi alvo de críticas e modificações. Brenda Laurel sugere uma versão moderna e mais complexa da pirâmide.

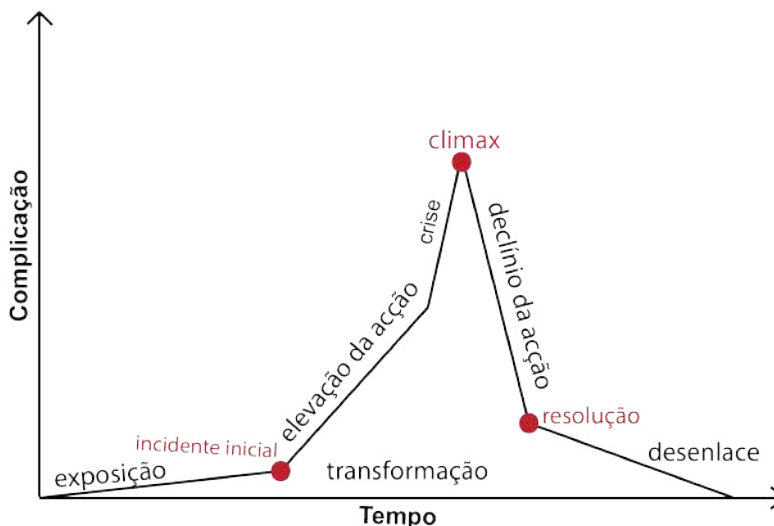


Figura 4 – Versão de Brenda Laurel da Pirâmide de Freytag

Outra abordagem é a de considerar a narrativa como uma sequência lógica de ações, cada ação que possui um conjunto de funções relativas à

²⁷ HERMAN, David, JAHN, Manfred, RYAN, Marie-Laure, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, 2005, p. 189-190

narrativa. Entre os anos de 1914 e 1930 surge a Escola de Linguística conhecida como o Formalismo Russo. Em oposição às tendências da época que valorizam o estudo da narrativa de uma perspectiva humanística, através da sua crítica num contexto histórico e social, os formalistas russos baseavam-se no estudo detalhado das histórias literárias, a sua prosa, estrutura, personagens e funções.²⁸ O Formalismo Russo inclui os trabalhos influentes de um número de estudiosos russos e soviéticos, como Viktor Shklovsky, Yuri Tynianov, Eichenbaum Boris, Roman Jakobson e Vinokur Grigory e Vladimir Propp, que viria a influenciar o aparecimento do estruturalismo devido à sua extensa análise da estrutura e enredo de contos populares russos.

Propp identifica os elementos narrativos mais simples e indivisíveis do enredo em trinta e uma possíveis funções narrativas para os eventos de um conto-de-fadas. As trinta e uma funções podem ainda ser agrupadas em sete esferas de ação que representam sete tipos de personagem: o vilão, o doador, o ajudante, a princesa, o mandador, o herói e o falso herói. Todos esses tipos de personagens estão interligados e muitas vezes dependem dessa ligação para que a história se desenvolva.²⁹ Estas funções formam o núcleo da narrativa, as personagens. No entanto, devido a algumas funções serem contraditórios e não poderem coexistir na mesma estrutura, só vinte e cinco podem ser descritas como constantes. Nem todas as histórias possuíam todas as funções, mas as que se encontravam presentes surgiam sempre na mesma ordem.

A fim de comparar a estrutura de vários contos, Propp concebeu um sistema de identificadores simbólicos, uma para cada função. Deste modo, foi possível representar o padrão de um conto em particular com uma sequência de símbolos, permitindo ao analista fazer comparações e criar classificações. As funções são parte de uma estrutura cronológica e lógica. Devem encaixar-se numa história consecutiva, aparecer sempre na mesma ordem e não devem ocorrer sequências ilógicas.

²⁸ DUNN, Ann, HUISMAN, Rosemary, MURPHET, Julian, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, 2005, p. 30-31

²⁹ SEGOLIN, Fernando, *Personagem e Anti-Personagem*, Cortez e Moraes, 1978, p. 36-7

Uma vez que é impossível para agrupar todos os contos do mundo sob um único conjunto de funções genéricas, tais como interdição ou abstenção, Propp quebrou essas funções genéricas num conjunto de subclasses, cada uma delas associada a uma única função, para tornar um agrupamento universal possível. O número de subclasses são específicos para a função e depende da sua natureza, complexidade e papel.

O escritor e antropólogo Norte-Americano Joseph Campbell argumenta uma estrutura baseada em padrões encontrados nas narrativas de vários mitos a que chama a Jornada do Herói, ou Monomito. Como conceito de narratologia, o termo aparece pela primeira vez no livro *The Hero with a Thousand Faces*, em 1949. Os estudos de Campbell em mitologia e religião ajudou-o a reconhecer semelhanças entre as histórias contadas em diversas culturas e a dividi-las em três partes distintas de desenvolvimento (Partida, Iniciação e Retorno) e posteriormente dividir essas etapas em doze estágios de Jornada, sendo estes:

1. Mundo Comum (conhecemos o Herói no seu mundo quotidiano)
2. Chamado à Aventura (Algo impele o Herói na direção de uma busca, jornada ou aventura)
3. Recusa do Chamado (O Herói é relutante em empreender a jornada)
4. Encontro com o Mentor (O Herói recebe um conselho, objecto ou ajuda de um Mentor)
5. Travessia do Primeiro Limiar (O Herói passa o ponto sem retorno, deixa o seu mundo quotidiano e aventura-se no mundo desconhecido)
6. Testes, Aliados, Inimigos (O Herói conhece os seus aliados, inimigos e tem de superar testes)
7. Aproximação da Caverna Oculta (O Herói aproxima-se da confrontação final com o inimigo)
8. Provação (O embate com o antagonista ou conflito final)
9. Recompensa (O Herói conquista a sua vitória e recebe um prémio físico ou mental)
10. Caminho de Volta (O Herói inicia a sua jornada de volta a casa)

11. Ressurreição (O Herói é mudado pelos acontecimentos da jornada e nunca será o mesmo, ressuscita como personagem)
12. Retorno com o Elixir (O Herói completa a jornada até casa com a sua recompensa)

A estrutura de Campbell é bastante detalhada e extensa, mas resumidamente mapeia a história de um indivíduo que sai de casa ou da sua normalidade para se aventurar no desconhecido numa busca. É testado por dificuldades ou provações na viagem e retorna a casa triunfante e uma nova pessoa, muitas vezes trazendo consigo uma recompensa. Frequentemente o herói passa por um período de desespero. A história pode terminar com o fracasso do herói ou a sua morte, mas, mesmo assim é recebida uma recompensa sob a forma de um aviso ou mensagem. O herói pode ser auxiliado por seres reais ou sobrenaturais.³⁰

Na estrutura narrativa de Campbell os elementos simbólicos, espirituais e psicológicos são cruciais. Significados simbólicos muitas vezes complementam o lado físico da história. É necessário compreender a jornada interior do herói em conjunto com a viagem física para alcançar a profundidade da narrativa.

A jornada do herói, apesar de se basear em épicos mitológicos, pode ser aplicada a narrativas modernas. No cinema contemporâneo temos exemplos como as trilogias do O Senhor dos Anéis, *Star Wars* e *The Matrix*. Apesar da ligação a narrativas de fantasia e ficção científica serem mais imediatas, como referido o elemento psicológico é algo crucial na teoria de Campbell. É possível eliminar os elementos místicos ou passa-los a uma perspectiva simbólica e assim adaptar a Jornada do Herói a qualquer tipo de ficção.

2.1.2.2. Da Palavra ao Plano

Como já referido, a ligação entre filme e linguagem está intimamente associada com o estruturalismo. Com base nessa ideia, alguns teóricos do

³⁰ CAMPBELL, Joseph, *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton University Press, 2004

cinema fizeram comparações formais ou informais dos recursos cinematográficos com recursos linguísticos, tal como é o caso do plano como o equivalente a uma “frase”, segundo Christian Metz,³¹ ou mesmo, num nível mais básico ainda, a uma “palavra”, segundo o realizador Sergei Eisenstein.³² A capacidade do cinema de reproduzir ações num espaço foto-realista é a característica mais importante que oferece à sua forma de contar histórias. Outros meios precisam de exercer um esforço maior na sua capacidade de criar uma ilusão de realidade, seja com uma descrição num livro ou um cenário de teatro que apelam à imaginação do público para completar a imagem realisticamente. A nossa suspensão de realidade é imediata ao ver imagens gravadas. As histórias das audiências em pânico que fugiram das salas perante a visualização de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896) dos irmãos Lumières carregam uma enorme verdade, no sentido em que sublinham o facto de que um filme consegue ser convincentemente realista, e que um plano apela a uma crença muito mais imediata que qualquer outro meio narrativo, como o literário.³³

2.1.2.3. O Narrador

Uma das questões centrais na análise da narratologia fílmica é a problemática do narrador. Eventos narrativos compõem as coisas que acontecem, e este é o conteúdo, mas o arranjo desses eventos como apresentados ao leitor é uma questão de discurso. A apresentação da sequência implicitamente transmite uma causa-efeito. O leitor interpreta eventos consecutivos como estando relacionados. A verosimilhança de eventos, a maneira pela qual eles são interpretados como reais, é de acordo com a forma como o leitor pensa que eles devem ser e não necessariamente como são. Assim, narração explícita é necessária apenas para os eventos que são notáveis ou

³¹ METZ, Christian, *Film Language: A semiotics of the Cinema*, University of Chicago Press, 1990, p. 66-7

³² EISENSTEIN, Sergei, *Film Form: Essays in Film Theory*, Harcourt, 1969

³³ DUNN, Ann, HUISMAN, Rosemary, MURPHET, Julian, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, 2005, p. 48

incomuns. Sem narração, o leitor é levado a acreditar que as coisas continuam como deveriam. Narração, assim, torna-se uma questão de inclusão e omissão.

Segundo o teórico Shlomith Rimmon-Kenan, o narrador do texto narrativo é um agente que narra ou que consegue de alguma maneira estar ligado a uma atividade de narração, seja através de uma carta, um diário, etc. Rimmon-Kenan é da opinião que há sempre um narrador no texto narrativo.

“No meu ponto de vista, há sempre um narrador do conto, pelo menos no sentido de que qualquer enunciado ou registo de uma expressão pressupõe alguém que a pronunciou. Mesmo quando um texto narrativo apresenta passagens de diálogo puro (...) há uma indicação de oradores ou escritores deste discurso, uma autoridade narrativa ‘superior’ responsável por ‘citar’ o diálogo ou ‘transcrever’ as palavras escritas.”³⁴

James Monaco considera que uma das maiores proximidades entre a literatura e o cinema é que ambos partilham as mesmas capacidades narrativas de contar histórias através da perspectiva de um narrador.³⁵ No entanto ao mesmo tempo que estabelece esse elemento partilhado aponta rapidamente as diferenças entre eles. Monaco propõe que num romance podemos ler apenas o que o autor quer que leiamos, enquanto que no filme vemos inevitavelmente além do que o autor ou realizador tencionava mostrar. Se um romancista tem de recorrer à descrição através da sua perspectiva esta torna-se forçadamente a nossa perspectiva, enquanto que no cinema podemos ler os signos que nos são

³⁴ RIMMON-KENAN, Shlomith, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, Nova Iorque, Routledge, 2002, p. 88. Tradução livre do autor de “In my view there is always a teller in the tale, at least in the sense that any utterance or record of an utterance presupposes someone who has uttered it. Even when a narrative text presents passages of pure dialogue (...) there is in addition to the speakers or writers of this discourse a ‘higher’ narratorial authority responsible for ‘quoting’ the dialogue or ‘transcribing’ the written words. “

³⁵ MONACO, James, *How to Read a Film. The World of Movies, Media, and Multimedia. Language, History, Theory*. Nova Iorque e Oxford: Oxford University Press, 2000, p. 44

apresentados por nós próprios.³⁶ Assim, há uma diferença na objetividade da apresentação.

Podemos então supor que ver um filme é uma experiência inerentemente mais rica do que ler um livro no sentido em que o espectador pode ser mais ativo perante os eventos que vê no ecrã, redireccionando a sua atenção conforme o seu próprio desejo à medida que segue as imagens. Por outro lado, Monaco revela que o filme pode também ser uma experiência mais pobre do que a leitura, pois restringe a imaginação do espectador. Por exemplo, um leitor que se depara com a palavra “rosa” em texto vai imaginar uma rosa diferente que outro leitor, enquanto que num filme toda a audiência vê a mesma rosa do mesmo ângulo.

Este pormenor acaba por ser um dos grandes pontos de crítica a adaptações fílmicas de obras literárias, com audiências que leram previamente a obra a denunciar que as personagens não correspondem visualmente à forma como as imaginaram. Com estes exemplos, Monaco diz que “o filme não sugere, o filme afirma.”³⁷ Um leitor tem de imaginar enquanto que um espectador tem de ler signos e por isso ambos passam por diferentes processos de interpretação.

2.1.2.4. Linearidade e Não-Linearidade

O ponto de encontro mais vasto das duas artes de cinema e literatura é a propriedade narrativa de cada uma estar dependente da temporalidade enquanto forma de expressão artística para expor uma sequência causal de acontecimentos e ideias. Este jogo de temporalidade é, de facto, uma das características mais interessantes da narrativa fílmica. Enquanto que narrativa literária envolve um espaço no tempo através do texto, a própria imagem da narrativa fílmica envolve um espaço dentro de outro espaço. A narrativa fílmica lida simultaneamente com o tempo e espaço, tornando o tempo espacial e o espaço temporal. Devido à sua utilização da imagem e do som consegue

³⁶ Ibidem, p. 45

³⁷ Ibidem, p. 159

demonstrar duas temporalidades em simultâneo, reunindo narração e descrição no mesmo plano.³⁸

“Não se pode conceber uma obra cinematográfica sem o sentido da passagem do tempo através do plano, mas pode-se facilmente imaginar um filme sem atores, decoração, música ou até mesmo edição.”³⁹

A temporalidade é normalmente vista como um elemento essencial da narrativa. Apesar das várias teorias de narratologia referidas até agora, todas partilham o elemento comum de associar narrativa a tempo. Esta associação poderá derivar de Aristóteles, que considerava que o elemento mais importante da narrativa era o enredo, ou seja, a ordem sobre a qual acontecem as ações, e que os melhores enredos resultavam de ações ligadas entre si. O tempo é a essência dessa mesma causa efeito que liga as ações numa narrativa. Logo, os melhores enredos são aqueles que melhor estabelecem relações temporais entre ações.⁴⁰

Usemos como exemplo a experiência do realizador russo Lev Kuleshov, que colocou o mesmo plano de um homem em justaposição com o plano de prato de sopa, o corpo de uma mulher num caixão e de uma criança a brincar. Apesar da expressão facial do homem ser a mesma em todas essas justaposições, a emoção é lida de maneira diferente. A audiência aplica as suas próprias expectativas aos eventos no ecrã para encontrar uma ligação coerente entre os planos. No entanto, podemos dizer que não foi a mensagem em si que se alterou mas sim a sequência temporal de planos através da qual a audiência forma a sua própria experiência.

³⁸ DUNN, Ann, HUISMAN, Rosemary, MURPHET, Julian, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, 2005, p. 60-61

³⁹ TARKOVSKY, Andrei *Sculpting in Time*, Austin: University of Texas Press, 1986, p.113
Tradução livre do autor de “One cannot conceive of a cinematic work with no sense of time passing through the shot, but one can easily imagine a filme with no actors, music, décor or even editing.”

⁴⁰ DUNN, Ann, HUISMAN, Rosemary, MURPHET, Julian, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, 2005, p. 42



Figura 5 – O Efeito Kuleshov.

O mesmo se aplica á questão de linearidade ou não-linearidade na narrativa. Uma narrativa não linear cria mais ênfase nos personagens e temas em vez da ação orientada por um objectivo das narrativas lineares. É uma questão de encontrar a ordem de eventos que melhor se aplica a contar devidamente uma história.

Em cada segmento de um filme não-linear é preciso ocorrer uma ação com um determinado objetivo, tem sempre de ocorrer algum género de conflito

e um clímax para cada segmento. Um filme não-linear apresenta ações de forma diferente de um filme linear, servindo-se de técnicas como a repetição de cenas e ações paralelas. Estes segmentos são como micronarrativas.

Uma possível razão pela qual a audiência aceita narrativas não-lineares poderá ser a forma como pensamos. A mente humana em si não é algo linear, os nossos pensamentos apresentam-se fragmentados e funcionam através de associações ou de um processo de causa-efeito. Ou seja, já estamos psicologicamente preparados por natureza para este tipo de estrutura. A aceitação e apreciação deste género de narrativas complexas pode ser explicado em termos de antecipação de uma futura resolução, no sentido que quanta mais atenção a audiência prestar ou quantas mais vezes visualizar a obra mais clara se torna a narrativa. A audiência compreende numa primeira visualização que lhe falharam pormenores, o que encoraja repetidas visualizações pela busca de satisfação pessoal da audiência. Tal como Walter Murch argumenta que estamos psicologicamente preparados para cortes na edição pela maneira como visualizamos as coisas: cada vez que piscamos os olhos ou desviamos o olhar estamos a criar um corte mental.⁴¹ Da mesma forma, filmes não-lineares refletem a forma como experienciamos o pensamento, a memória e a imaginação.

⁴¹ MURCH, Walter, *In the Blink of an Eye*, Silman-James Press, 2001, p. 61-2

2.2. Anacronia

2.2.1. A Definição de Anacronia

Gérard Genette diz que é possível contar uma história “(...) sem especificar o lugar onde acontece, e se esse lugar está mais ou menos afastado do lugar onde é contada, ao passo que é quase impossível não a situar no tempo quanto ao ato narrativo”.⁴² Como já especificado, a nível temporal uma narrativa pode ser apresentada numa ordem cronológica linear ou não-linear. Essa mesma alteração cronológica entre a ordem dos eventos da história contada e a ordem em que são apresentados no discurso é o que chamamos de anacronia.

Abrangidos por este conceito estão os processos de representação da narrativa conhecidos como prolepse, que interrompe a consistência cronológica da história para antecipar acontecimentos ou informações e analepse, um recuar no tempo em que a uma cena do presente narrativo sucede uma cena do passado. Uma prolepse é classificada como interna quando a antecipação é de acontecimentos que não ocorrem depois do fim da narrativa e externa quando os factos narrados ocorrerão depois do final da narrativa. Da mesma forma uma analepse interna é um recuo para um ponto anterior na narrativa enquanto que uma analepse externa retrata acontecimentos que ocorrem antes do início da narrativa.

Originalmente recursos da literatura, foram adoptados pela narrativa cinematográfica onde as ferramentas de ruptura da coerência cronológica são apelidadas pelos termos mais comuns de *flashback* e *flashforward*. Apenas podemos designar estas alterações da ordem cronológica como prolepse ou analepse se após a antecipação ou recuo da ação ocorrer um retorno ao tempo presente da narrativa. Caso contrário estamos perante uma elipse, onde se omitem determinados acontecimentos diegéticos.⁴³ Uma elipse é uma aparente

⁴² GENETTE, Gérard, *Mimologics*, University of Nebraska Press, 1995, p. 214

⁴³ GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Éditions Du Seuil, 1972

quebra da continuidade do tempo natural implícito na história do filme. A descontinuidade temporal pode ser expressa através da utilização deliberada de elipses quando queremos ocultar determinadas ações ou estas não são importantes para a narrativa. Se mostrarmos uma personagem a sair para o trabalho e na cena seguinte a regressar a casa a audiência sabe que passou tempo entre as duas ações mas não foi necessário mostrar a personagem no trabalho pois não era um evento que contribuísse para o avançar da narrativa.

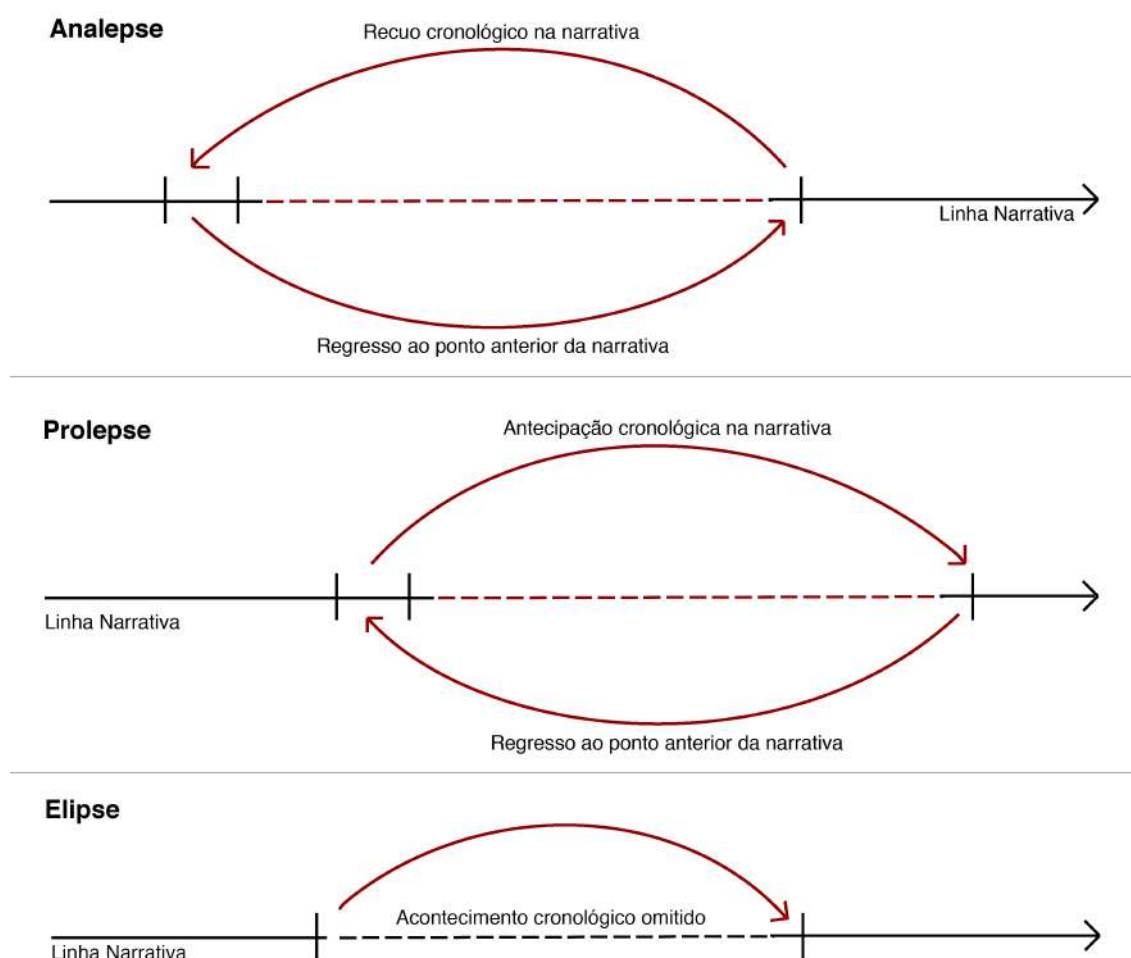


Figura 6 – Os três tipos de anacronia segundo Genette.

Genette distingue a “distância” de uma anacronia da sua “amplitude”. Distância sendo o espaço de tempo entre o agora, para a frente ou para trás, até

ao início da anacronia. Amplitude refere-se à duração do evento anacrónico em si, ou seja, no caso da literatura a quantidade de palavras ou páginas dedicadas a ele e no caso do cinema a quantidade de tempo de cena.

Na maioria das obras de literatura a ordem em que os eventos são relatados no texto é diferente da sucessão cronológica dos acontecimentos. Em vez disso, há *flashbacks* ou *flash forwards*. A história pode alternar entre contar eventos cronologicamente ou não. Anacronias podem ser repetitivas se o evento já foi relacionado na narrativa, ou completivas se preencherem um lacunas anteriores na narrativa ou posteriores buracos na narrativa. Estes anacronismos são usados para melhorar ou criar significado na narrativa ou pressagiar ocorrências.

Geralmente é difícil definir exatamente a duração de um evento dentro de uma narrativa. Genette propõe que se defina uma duração relativa de eventos de acordo com o número de páginas em que o evento é escrito por duração histórica do evento. Podemos olhar para a duração relativa dos eventos e a ordem em que são contadas e ter uma noção do ritmo da narrativa e de quais os eventos que são relativamente importantes.

Em termos de duração por unidade de duração história, um evento pode ser categorizado das seguintes maneiras: (tempo narrativo < tempo histórico), cena dramática (tempo narrativo = tempo histórico), estase (tempo narrativo > tempo histórico) e elipse (tempo narrativo <<< tempo histórico). Se o autor narra os sentimentos de uma personagem durante um evento narrativo, o tempo narrativo não pára.

Existem variações sobre o número de vezes que um evento pode ser relatado na narrativa. Uma narrativa singular é um evento que acontece uma vez e é mencionado apenas uma vez. Outras opções de frequência são mencionar várias vezes um evento que só aconteceu uma vez e mencionar várias vezes algo que aconteceu várias vezes. Esta opção é mais sintáctica que informativa. Ao repetir o evento com a mesma formulação, o autor cria ênfase ou uma elaboração sobre o evento.

2.2.2. A Anacronia Aplicada ao Cinema

A estrutura narrativa linear de um filme e o seu enredo podem tornar-se bastante restritas, enquanto que a não-linearidade liberta o texto. Quando se trata de literatura o autor pode interromper a ação a qualquer momento através de uma analepse ou prolepse para explicar motivações, consequências, estabelecer personagens ou dramatizar ações anteriores. O cinema não possui esta liberdade. Por ser mais imediato, o público geralmente acha mais fácil concentrar-se numa progressão linear de relações de causa e efeito que levam a um clímax, seguindo um protagonista central.

Apesar disso, cada vez mais se vê o uso deste técnica, considerada inerentemente moderna devido ao filme *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino, que influenciou uma afluência do uso deste formato. No entanto, o cinema não linear remota ao cinema mudo. Setenta e oito anos antes de *Pulp Fiction*, em 1916, D.W. Griffith usou uma narrativa não linear em *Intolerance*, que conta e interlaça quatro histórias diferentes, passadas em épocas históricas e culturas distintas, unidas pelo tema central de intolerância, discriminação, perseguição e injustiça impostas pelos vários sistemas políticos, sociais e religiosos. Griffith salta entre as várias narrativas ao longo do filme, guiando o espectador através de títulos e anotações durante a primeira hora e meia de filme. À medida que este avança, as transições vão-se tornando mais rápidas e frequentes até à conclusão simultânea das quatro histórias no clímax.

Citizen Kane (1941), de Orson Welles, utiliza também uma estrutura em analepses. Começa com a morte de Kane e desenvolve-se através das entrevistas e pesquisas de um repórter sobre a vida do personagem falecido. Durante as entrevistas faz-se uma analepse para cenas dramatizadas do passado de Kane e através delas construímos a história da sua vida, assim com o significado das suas últimas palavras no seu leito de morte.

Como recurso literário, a analepse é de uso frequente não só na narrativa em prosa como em textos poéticos de carácter narrativo, poemas épicos e dramáticos. Nestes últimos casos, todos os textos que fazem uso da regra

clássica de começo de uma história *in media res*⁴⁴ aproximam-se do conceito de analepse. A sua utilidade narrativa deve-se ao facto de existirem momentos em que é necessário explicar os acontecimentos do presente por confronto com factos passados que deem coerência e compreensão à história narrada. Relata a causa depois do efeito. Prolepses são muito mais raras que analepses, tanto na literatura como no cinema. Genette argumenta que uma narrativa na primeira pessoa tem um maior potencial para o seu uso “(...) pelo facto do seu carácter manifestamente retrospectivo, que autoriza o narrador a aludir ao futuro e em particular à situação presente.”⁴⁵

Apesar de serem geralmente utilizadas para esclarecer a narrativa, tanto analepses como prolepses também pode ser usada para enganar ou confundir o espectador, como em *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa, onde a narrativa serve-se de analepses para contar uma série de testemunhos diferentes sobre a mesma ocorrência.

Outra visão familiar em filmes não-lineares é o uso de alucinações ou sonhos, usados principalmente para entrelaçar a vida real das personagens com a fantasia. Num formato não linear esta técnica pode ser usada para revelar ao público a motivação de um personagem. Em *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), de Michel Gondry as personagens principais apagam as memórias da sua relação. Ao longo do filme, as memórias voltam fragmentadas através de uma série de analepses, passadas exclusivamente na mente dos personagens. Isto contextualiza as ações presentes de ambas personagens assim como a sua relação passada e o que os levou a escolherem esquecê-la. As analepses presente neste filme têm uma justificação psicológica, ao surgirem através de alucinações e memórias.

Através destes exemplos, podemos constatar que narrativas anacrónicas libertam a estrutura narrativa de ter de obedecer à hierarquia entre temporalidade narrativa primária e secundária. Como descrito por Genette, a

⁴⁴ Do latim para “o meio das coisas”. Técnica literária em que a narrativa começa no meio da história em vez de no início.

⁴⁵ GENETTE, Gérard, *Narrative Discourse*, Cornell University Press, 1980, p. 67 Tradução livre do autor de “(...)by the very fact of its avowedly retrospective character, which authorizes the narrator to allude to the future and in particular to his present situation.”

anacronia envolve um afastamento da “primeira” temporalidade da narrativa, uma separação que estabelece a analepse ou a prolepse como subordinadas à temporalidade principal.⁴⁶ Assim, a primeira narrativa providencia a base temporal das narrativas secundárias. No entanto, o cinema contemporâneo não-linear contém exemplos de uma ordem temporal que não só desorienta a audiência como coloca em questão a hierarquia das suas narrativas temporais.

Voltamos então a *Pulp Fiction* para providenciar um exemplo. Neste filme seguimos três histórias que se cruzam em termos de personagens, eventos e tempo. As três histórias são ligadas por sete sequências narrativas, ou capítulos. O terceiro capítulo acontece, em termos diegéticos, antes do segundo e do primeiro. Logo um personagem que morre no segundo capítulo, Vincent, está vivo no capítulo final. Enquanto que a narrativa clássica justifica o uso de analepses em termos psicológicos, como já apontado, seja através de relatos, memórias ou alucinações, em *Pulp Fiction* não há tal justificação para a sua estrutura.

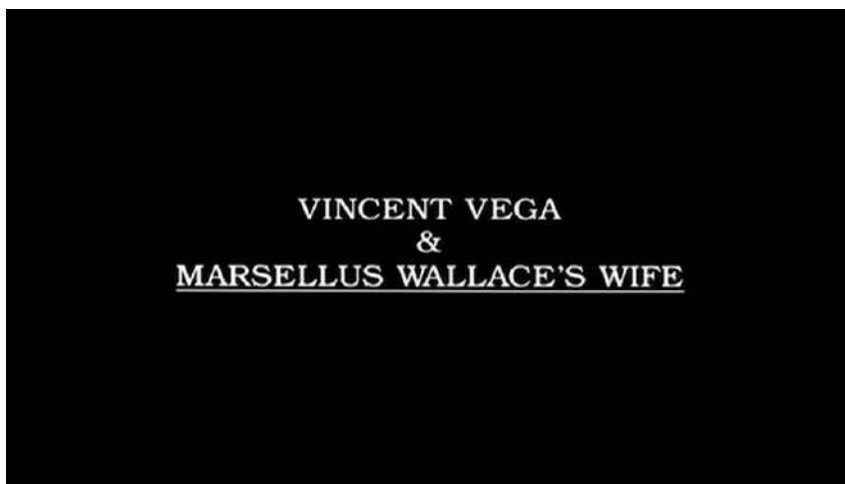


Figura 7 – Exemplo de um cartão de título utilizado em “*Pulp Fiction*”.

É igualmente difícil determinarmos se a estrutura do filme é contada em analepses ou prolepses. Se assumirmos que o primeiro capítulo, que envolve Vincent num encontro com Mia, é a nossa narrativa principal, então o terceiro

⁴⁶ GENETTE, Gérard, *Narrative Discourse*, Cornell University Press, 1980, p. 48

capítulo pode ser descrito como ocorrendo em analepse interna. No terceiro capítulo Vincent e Jules têm de lidar com as consequências de Vincent acidentalmente matar um refém. Ocorre neste capítulo uma analepse para um confronto entre Vincent e Jules no início do capítulo um, em que matam um rapaz que lhes deve dinheiro. O terceiro capítulo proporciona à audiência mais detalhes sobre o confronto, contextualizando assim o primeiro capítulo. No entanto, se assumirmos a cena de abertura do filme como a narrativa primária alteramos a sua orientação temporal. O prólogo do filme estabelece a cena final, que é a sua continuação. Esta cena ocorre também depois dos acontecimentos com Vincent e Jules no apartamento, no primeiro capítulo. Desta perspectiva, passamos a ver a cena entre Vincent e Mia no primeiro capítulo como uma prolepse.

Outro filme que utiliza cartões de título *500 Days of Summer* (2009), uma comédia romântica de Marc Webb. O filme segue a história de Tom e da sua relação com Summer, que se estende ao longo de quinhentos dias. A narrativa episódica salta ao longo de vários dias, intercalando os momentos mais felizes da relação com os seus momentos de ruptura. Cartões de título são utilizados sempre que se muda de dia para indicar à audiência em que parte da narrativa nos encontramos.



Figura 8 – Exemplo de um cartão de título utilizado em “500 Days of Summer”.

Memento (2000) de Christopher Nolan também apresenta uma estrutura divergente da clássica e uma forma visual de diferenciar as suas diferentes linhas narrativas. O filme organiza uma série de analepses em ordem cronológica reversa para contar a história de um homem que tenta encontrar o assassino da sua mulher ao mesmo tempo que sofre de danos cerebrais e não consegue criar novas memórias. Por isso, vive de constantes anotações que deixa a si próprio. Neste caso as analepses estão mais relacionadas com o *flashback* clássico, tendo a justificação psicológica de memória para as contextualizar. No entanto, quase que funcionam como o inverso de um *flashback*, pois em vez de mostrar à audiência as memórias do personagem, mostram aquilo de que ele não se lembra. Em justaposição com estas cenas temos outra linha narrativa a ocorrer a preto e branco. Esta linha narrativa é linear e eventualmente descobrimos que nos leva à cena final, que é a cena inicial a nível diegético.



Figura 9 – As duas linhas narrativas de “Memento”, diferenciadas pela presença ou falta de cor.

Christopher Nolan volta a apresentar uma estrutura narrativa não-linear em *Inception*, desta vez mais complexa. O filme segue a história de Dom Cobb, um ladrão de ideias que consegue penetrar o subconsciente das suas vítimas através de sonhos. Cobb é um fugitivo graças à sua habilidade e não pode voltar a ver os filhos. Surge uma oportunidade de redenção através do magnata Saito, que oferece a Cobb a sua vida de volta em troca dele implantar uma ideia na mente de um concorrente para desmantelar o seu império empresarial. O filme começa perto do seu fim, com Cobb preso no limbo a dar à costa numa praia. É levado ao encontro de um Saito envelhecido e os dois conversam. Ocorre aqui uma analepse interna para a primeira vez em que os dois se conhecem, exatamente no mesmo local.



Figura10 – Analepse inicial de “Inception”, em que recuamos de uma conversa entre as personagens até ao seu primeiro encontro.

A partir daqui a narrativa segue uma linha cronológica até voltarmos ao momento de Cobb a dar novamente à costa, agora com o conhecimento de como o personagem foi parar a essa situação. Somos igualmente apresentados ao passado de Cobb através de analepses externas que revelam a relação que tinha com a sua falecida mulher e o que a levou ao suicídio. Mas não é só na exposição

do passado de Cobb que a narrativa se torna não-linear. Sendo uma narrativa à volta de sonhos e as várias camadas dos mesmos, é natural que ocorram anacronias e linhas temporais distintas. O melhor exemplo da forma como Nolan criou e interligou uma série de narrativas complexas dá-se no clímax do filme. A equipa formada por Cobb avança ao longo de vários níveis de sonho, deixando uma série de membros para trás. Acabamos por ter personagens em quatro níveis diferentes, ou seja quatro linhas narrativas diferentes que se regem pela sua própria passagem do tempo independente das outras. Quanto mais fundo se avança no sonho, mais o tempo acelera em relação ao nível anterior. Ou seja, o que são segundos num nível podem ser horas noutra. A montagem corta ao longo das quatro narrativas para seguirmos as acções de todas as personagens no momento de clímax do filme.



Figura 11 – Quatro linhas narrativas simultâneas de “Inception”.

Narrativas anacrónicas podem também repetir cenas, diretamente ou através de diferentes perspectivas. Em *Elephant* (2003), os eventos que levam ao tiroteio numa escola secundária são apresentados repetidamente sobre múltiplas perspectivas. Neste caso as mudanças temporais não são diretamente afectadas pela memórias das personagens. Apesar da narrativa geral seguir do início do dia até ao clímax do tiroteio, os vários segmentos narrativos não estão ordenados cronologicamente.

Em *Run Lola Run* (1998), de Tom Tykwer, o conceito de tempo é imediatamente apresentado nos créditos de abertura quando ouvimos um som de um relógio a tocar, seguido da imagem de um pêndulo a balançar que via varrendo os créditos. A câmara sobe para mostrar um relógio, os seus ponteiros a rodar mais depressa do que o tempo real. O filme apresenta uma narrativa bifurcada, essencialmente repetindo três vezes sequências semelhantes com futuros divergentes. No prólogo do filme, Lola recebe uma chamada do seu namorado Manni, que perdeu 100.000 marcos de contrabando e precisa que Lola lhe arranje essa quantia em vinte minutos, ou o seu chefe vai matá-lo por ter perdido o dinheiro. Ao longo da conversa telefónica ocorrem várias analepses que demonstram visualmente os relatos de ambas as personagens.

A partir do momento em que temos o conflito estabelecido, o filme segue os esforços de Lola de conseguir o dinheiro através de três linhas narrativas individuais, cada uma com o seu próprio desenvolvimento e resolução. Nas duas primeiras linhas ela falha a sua missão: na primeira linha morre num assalto a um supermercado e na segunda linha Manni morre atropelado. De cada vez que falha Lola recomeça a narrativa. Podemos argumentar que ocorrem então analepses na medida em que Lola volta ao seu ponto de partida na narrativa para formar uma nova linha de acontecimentos. Interessantemente, o filme parece estabelecer ligações entre as várias narrativas que nos levam a crer que as personagens aprendem com os seus erros. Por exemplo, na primeira narrativa Lola precisa que Manni lhe ensine a utilizar uma arma, enquanto que na segunda Lola maneja um revólver sem ajuda. Outro exemplo é como Lola aprende na terceira linha narrativa a evitar um rapaz e o seu cão ao descer as escadas do seu apartamento.

Para além das anacronias já referidas, ocorrem também prolepses. É revelado à audiência o futuro de certas personagens com quem Lola se cruza ao longo das várias narrativas através de uma série de fotografias. Os futuros são modificados conforme a interação que Lola tem com cada personagem.

Concluindo, a narrativa não linear é uma técnica narrativa na qual os eventos são retratados fora de uma ordem cronológica através de anacronias. As diferentes formas de aplicar uma anacronia a uma narrativa tem um efeito

específico sobre a narrativa fílmica. Esta estrutura permite a um realizador ter mais liberdade sobre a história, no entanto anacronias não devem ser usadas sem antes refletir sobre como vão afectar a narrativa. O uso de anacronias deve enaltecer a narrativa, como no caso de *Run Lola Run*, em que a estrutura não linear aumenta o impacto dramático e as diferentes conclusões promovem o suspense e tensão na narrativa, ou no caso de *Memento*, em que a audiência tenta montar um puzzle através das memórias perdidas do personagem principal. Especialmente, anacronias devem ser utilizadas para mais efetivamente criar uma ligação emocional entre audiência, história e personagens. Ao providenciarem estruturas narrativas num espaço e tempo infinitos, as anacronias criam possibilidades infinitas de narrativa.

2.3 Montagem

2.3.1. Técnicas e objetivos da montagem de ficção

Quando questionado sobre se existe algum formato padrão para a criação de tensão, Sheldon Kahn, editor de filmes como *One Flew Over the Coocko's Nest* (1975) ou *Ghostbusters* (1984), responde da seguinte forma:

“Tenho a certeza que se pode dizer que o “*standard*” é que cortes pequenos e curtos nos deixam mais excitados que cortes longos e fluidos. Sim, por vezes recorremos a truques que sabemos que funcionaram no passado. (...) Há certas técnicas que se vai usar absolutamente para elevar a cena que estão totalmente provadas.”⁴⁷

Por outro lado, Evan Lottman, outro editor conceituado por filmes como *The Exorcist* (1973) ou *Sophie's Choice* (1982), refere:

“A edição nunca deve chamar a atenção para si mesma. A experiência de ver um filme deve ser uma que está divorciada da sua técnica. (...) A experiência dramática deve ser suave, uma integração sem costura do trabalho de todos no filme.”⁴⁸

⁴⁷ OLDHAM, Gabriella: *First Cut: Conversations with Film Editors*, University of California Press, 1992, p.19 Tradução livre do autor de “I’m sure that the “*standard*” one would say is short tiny cuts would make you more excited than long fluid cuts. Yes, at times you do go to the tricks that you know have worked in the past. (...) Absolutely there are certain techniques you will use in order to heighten the scene that are totally proven.”

⁴⁸ Ibidem, p. 231-232 Tradução livre do autor de “Editing should never call attention to itself. The experience of seeing a movie should be an experience that is divorced from its technique. (...) The dramatic experience should be smooth, a seamless integration of everybody’s work on the film.”

Uma explicação clara dos objectivos primários e as funções de edição no filme é a seguinte: se cinematografia define o "aspecto" da imagem, edição determina o ritmo e andamento do filme. A montagem não abrange apenas o processo de juntar planos em sequências particulares, envolve a montagem e sequenciamento de cenas inteiras ou seções do filme, determinando assim como a narrativa se desenrola. O corte e as técnicas de edição em cinema servem vários propósitos essenciais. Não só dão forma e sequência, mas também determinam o fluxo do filme. Também podem ser usadas para enfatizar certos momentos emocionais do filme e para adicionar à integridade artística, fluidez narrativa e significado no filme.

Os primeiros cineastas rapidamente descobriram o potencial poderoso do filme, uma vez que foi retirado da posição estática de ser apenas um "instrumento de gravação." Em 1895 os dois irmãos Lumière, Auguste e Louis, iriam montar uma câmara e simplesmente gravar o que se movia diante desta, neste caso um grupo de trabalhadores a sair das suas fábricas, no filme "A Saída dos Operários da Fábrica Lumière". Não houve edição subsequente do filme ou alteração do movimento da câmara durante o plano. A montagem implica, por si só, uma escolha e uma seleção de olhares e como tal, impõe claramente uma reflexão. Apesar desta seleção e associação de imagens não se verificar no cinema dos irmãos Lumière, onde o processo de montagem cinematográfica ainda não existia, não se pode deixar de referir que a questão de reflexão e decisão se encontram presentes. A colocação da câmara e o momento de filmagem foram premeditados, logo de certa maneira manipulados, deixando transparecer uma certa teatralidade na sua representação do "real" quotidiano.

Foi Georges Méliès quem começou a fazer as primeiras incursões técnicas de uma edição muito primitiva baseada no seu trabalho como ilusionista; inserindo títulos, desenvolvendo o primeiro *dissolve* de uma cena para a outra, a técnica de dupla exposição e outros truques do cinema. Embora tenha abordado o princípio muito básico da montagem, Méliès nunca se conseguiu separar da sua estética teatral. Cada plano é como um ato numa peça de teatro, filmado contra um cenário fixo e contido num tempo e espaço, não existindo continuidade de ação entre os planos.

A montagem contínua entre planos seria descoberta por Edwin S. Porter, um dos câmaras de Edison, ao realizar dois filmes, um em 1902, “Life of an American Fireman”, e em 1903, “The Great Train Robbery”. Nestes filmes, Porter sugeriu que um plano não precisava necessariamente de ser contido em si mesmo, mas que poderia ser modificado pela junção com outros. Assim, criou-se a ilusão de continuidade pelo uso de ação contínua entre planos. Através da junção dos planos, onde a ação é carregada de um plano para outro, o espectador sentia que estava a ver um evento único.⁴⁹ Hoje chamamos a esta técnica inovadora de montagem paralela. “Cada cena ainda era filmada de um ponto de vista único, mas Porter já cortava diretamente de cena em cena, utilizando a lógica da história para manter a continuidade.”⁵⁰ “Life of an American Fireman”, em particular, misturava filmagens de verdadeiros bombeiros no seu trabalho com cenas dramatizadas por Porter para criar uma narrativa. Foi também o primeiro filme a mostrar um *close up*, neste caso de alguém a ligar um alarme de incêndio.

Karel Reisz e Gavin Miller, referindo-se a “Life of an American Fireman”, acrescentam:

“Ao construir o seu filme desta forma, Porter foi capaz de apresentar um longo incidente, fisicamente complicado, sem recorrer à continuidade brusca de um-ponto-de-cada-vez de um filme de Méliès. (...) Porter demonstrou que um plano único, com a gravação de um pedaço incompleto da ação, é a unidade através da qual os filmes devem ser construídos e, assim, estabeleceu o princípio básico de edição.”⁵¹

⁴⁹ REISZ, Karel e MILLER, Gavin: *The Technique of Film Editing*, Focal Press, 1968 (2ª Edição), p. 16-18

⁵⁰ AMIEL, Vicent, *Estética da Montagem*, Lisboa, Texto e Grafia, 2007, p. 57

⁵¹ REISZ, Karel e MILLER, Gavin: *The Technique of Film Editing*, Focal Press, 1968 (2ª Edição) p. 18-19, Tradução livre do autor de “(...) By constructing his film in this way, Porter was able to present a long, physically complicated incident without resorting to the jerky, one-point-at-a-time continuity of a Méliès film. (...) Porter had demonstrated that a single shot, recording an incomplete piece of action, is the unit of which films must be constructed and thereby established the basic principle of editing.”

Porter aperfeiçoaria esta técnica em “The Great Train Robbery”, que usou uma série de técnicas inovadoras, muitas delas pela primeira vez, incluindo a montagem paralela⁵², *jump cuts*⁵³ e movimentos de câmara

2.3.2. Continuidade e temporalidade na montagem

Cineastas continuaram a aperfeiçoar as técnicas de edição, percebendo a liberdade que esta potenciava para a criatividade narrativa. O filme não tinha de ser uma mera gravação de ações reais, poderia ser usado para criar novos eventos e histórias que só conseguiriam ocorrer em filme. Mais, poderia ser usado para uma criação individual dependente do ponto de vista de cada cineasta. O ponto de vista cinematográfico encontra-se limitado pelo um enquadramento da câmara, que impõe ao espectador o ponto de vista do realizador. Não podemos ver além da câmara, só vemos o que o realizador pretende. A partir da criatividade do cineasta, tempo e espaço podiam ser totalmente manipulados para criar narrativas.

Estas primeiras reflexões sobre o ponto de vista cinematográfico serviram de ponto de partida para David Wark Griffith desenvolver os novos conceitos sobre a montagem cinematográfica. Muito antes de *Birth of a Nation* (1915), considerada uma das suas obra prima e um evento revolucionário na história da montagem e da construção da narrativa cinematográfica desde então, Griffith utilizava estruturas básicas de montagem, como no seu filme de 1909, *The Sealed Room*. Neste, é feita uma montagem paralela entre uma rainha infiel num encontro com o seu amante e o rei que numa fúria ciumenta ordena que selem a saída do quarto onde ocorre a traição. Aqui a ação desenrola-se paralelamente em salas adjacentes, os espaços e a ação a ter lugar dentro deles são relacionados numa simples narrativa e separados por uns meros metros. Através da montagem paralela, Griffith estabelece um contraste

⁵² Técnica de alternar continuamente entre duas ou mais cenas que ocorrem simultaneamente em diferentes localizações.

⁵³ Técnica de cortar abruptamente entre dois planos semelhantes com variações ligeiras de posicionamento de câmara. Este tipo de edição dá a sensação de um salto temporal.

entres as cenas relaxadas de romance de uma sala e o ato de vingança a acontecer na outra.



1.



2.

Figura 12 – Sequência de planos da montagem paralela do filme “The Sealed Room”.

Poucos meses depois de *The Sealed Room*, *A Corner in Wheat* iria demonstrar um salto de qualidade e complexidade na utilização de montagem paralela pela parte de Griffith. Este filme alterna entre três espaços, cada um

representando um drama e também uma classe social diferente: os agricultores mal pagos que trabalham arduamente nas colheitas, os comerciantes de lojas obrigadas a cobrar demais pelos alimentos e os magnatas a manipular o mercado para obter lucro à custa do resto do sistema econômico. A exploração capitalista é indiciada por meio de comparações simples através da montagem: Uma festa animada de um magnata é imediatamente seguida por um grupo de clientes famintos alinhados na loja do comerciante, incapazes de comprar pão pela subida de preço. Estes espaços que estão removidos geograficamente uns dos outros são ligados por uma cadeia cinematográfica de causa e efeito econômico. Griffith não só cria significado através da montagem como cria contrastes através de disparidades profundas em composição e movimento em casa cena. Os magnatas estão em constante animação e movimento enquanto que os agricultores estão frequentemente numa quietude sorumbática que expressa a debilitação de todo um estatuto social.



Figura 13 – Sequência de planos da montagem paralela do filme “A Corner in Wheat”.

Um ano depois, em *The Unchanging Sea*, Griffith utiliza a montagem paralela de uma maneira menos ostensiva. Em vez de a usar para criar tensão, como no caso de *The Sealed Room* ou de apontar e comparar problemas sociais, como no caso de *A Corner in Wheat*, Griffith usa esta técnica para contar uma história com nuances emocionais. O filme alterna entre um pescador amnésico que dá a uma costa desconhecida depois de um acidente de barco, e a sua mulher e filha que deixou para trás sem saber.

Neste filme a montagem estabelece um série de padrões e paralelismos subtis. Em doze minutos de filme cobrimos duas décadas de tempo de história,

com planos recorrentes a servirem de marcadores para a audiência da passagem do tempo. Por exemplo, Griffith usa a mesma composição de plano e local para mostrar o pescador a deixar a sua mulher e mais tarde a mulher e filha à espera do pescador. Sabemos que o tempo passou pela bebé nos braços da mulher. Mais tarde, o mesmo local e composição é usado, desta vez com a filha, agora uma criança, a correr em plano de fundo indiferente à sua mãe a rejeitar um pretendente em primeiro plano. Uns minutos mais tarde vemos a filha, agora uma mulher, a ser ela cortejada por um pretendente enquanto a sua mãe olha o mar, num reverso da cena anterior.



Figura 14 – Sequências padrão de várias alturas temporais distintas usando o mesmo local e composição do filme “The Unchanging Sea”.

A partir destas primeiras experiências de montagem paralela e relação de campo e contra-campo, descobriu-se a necessidade de múltiplos pontos de vista no cinema para criar uma continuidade narrativa cinematográfica. Um só enquadramento não é suficiente para transmitir todo o potencial da linguagem cinematográfica. Griffith percebe que as mudanças entre os vários planos implicam a existência de uma continuidade narrativa tanto a nível espacial como temporal. Por exemplo, em *The Mothering Heart* (1913) Griffith coloca à esquerda do plano uma mulher que pretende dirigir-se a uma homem sentado numa divisão adjacente, à direita. A mulher sai do enquadramento do plano pela direita e entra no plano seguinte pela esquerda, criando assim um movimento espacial contínuo.



Figura 15 – Griffith corta a cena de modo a que a mulher venha da direita e entre pelo lado esquerdo do plano seguinte, criando uma ilusão de continuidade de movimento espacial.

Surge assim a montagem de fundamentação narrativa, “(...) que impõe uma unidade lógica por meio de elementos fragmentados, que são os planos sucessivos”⁵⁴ À medida que a montagem de Griffith se torna mais complexa, estas associações e padrões visuais vão-se tornando mais frequentes e importantes para a compreensão da audiência. Pela altura de “*Birth of a Nation*” em 1915 Griffith conseguiu juntar todas as técnicas e significados que explorou anteriormente num épico. A montagem paralela compara e contrasta, demonstra causa e efeito e cria padrões, surpresas, ironias e emoções. Um ano

⁵⁴ AMIEL, Vicent, *Estética da Montagem*, Lisboa, Texto e Grafia, p. 23

mais tarde com “Intolerance”, Griffith vai ainda mais longe ao cortar ao longo de ações paralelas que acontecem não só em quatro locais distintos mas quatro séculos distintos: a antiga Babilónia (539 A.C.), Jerusalém no tempo de Jesus Cristo (27 D.C.), a França renascentista (1572) e a América contemporânea (1914). Estas épocas são unidas não só pela temática comum de intolerância e as suas consequências, como por uma montagem paralela de um crescendo de cortes à medida que nos aproximamos do clímax, e que conferem ao filme o seu suspense, metáforas e sentimentalismo.

“A grande descoberta de Griffith reside na constatação de que uma sequência deve ser composta por fragmentos cinematográficos incompletos cuja ordem e seleção deve ser definida com base nas suas repercussões dramáticas.”⁵⁵ Ou seja, Griffith verificou que montar um filme implica definir um planeamento de continuidade cronológica dos diferentes planos independentes que o constituem, e de continuidade lógica da relação entre esses mesmos planos.

Sergei Eisenstein propõe o desenvolvimento de uma montagem tonal, ou seja, de uma montagem cujas “decisões de corte são pensadas de modo a estabelecer na cena um carácter emocional (...) Tal como as emoções mudam, também a tonalidade de uma cena se pode alterar”.⁵⁶

Em “Battleship Potemkin” (1925), o realizador não procura uma continuidade entre os vários planos fragmentados que constituem a narrativa. Em vez disso, usa a montagem paralela ligar planos gerais a grandes planos para criar tensão e transmitir uma emoção genuína. Passa a ser uma montagem que não se rege pelo princípio de continuidade narrativa, mas sim pelo princípio de associação expressiva de planos. Um exemplo é na famosa cena da escadaria de Odessa. Enquanto a multidão foge aterrorizada da guarda do Czar, uma criança cai ao chão e separa-se da mãe. Os planos da criança ferida no chão a ser pisada pela multidão são alternados com planos fechados do rosto da sua mãe e planos da guarda do Czar a aproximar-se.

⁵⁵ REISZ, Karel; MILLAR, Gavin, *The Technique of Film Editing*, Oxford, Focal Press, 1968, p. 10

⁵⁶ DANCYGER, Ken, *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*, Oxford, Focal Press, p. 45



Figura 16 – Sequência da “Escadaria de Odessa” retirada do filme “Battleship Potemkin”

Ao contrário da fotografia, o cinema possibilita uma metamorfose espacial e uma metamorfose narrativa, conseguidas graças ao estabelecimento de ordem e temporalidade entre as diversas ações fragmentadas que constituem a narrativa cinematográfica. Cabe à montagem unir e organizar, de forma rítmica e ordenada, estes fragmentos temporais, de modo a estabelecer e a expressar a continuidade e expressividade narrativa desejada.

“O Filme deixa de ser uma fotografia animada para se dividir numa infinidade de fotografias animadas heterogéneas, ou planos. Mas torna-se ao mesmo tempo, um sistema de fotografias animadas, com novas características espaciais e temporais.”⁵⁷

⁵⁷ MORIN, Edgar, *O Cinema ou o Homem Imaginário*, Lisboa, ed. Relógio D'Água, 1997, p. 77

3. Pária: Um Estudo de Caso

O projeto *Pária* surgiu no âmbito da cadeira de Pré-Produção de Projeto Final. A ideia base da curta-metragem foi estabelecida pelo realizador Bernardo Malafaya, antes de se formar o grupo de trabalho completo, existindo assim já um tema a partir do qual poderíamos trabalhar o enredo quando reunida o resto da equipa: Catarina Vasconcelos (Produção), Nuno Sampaio (Direção de Fotografia) Ricardo Costa (Direção Artística) e Rita Leite (Montagem).

De *Burlão*, a *Insidia*, *Colusão*, *Colisão* e por fim *Pária*, o título difícil de finalizar serve de metáfora para uma história em constante mudança ao longo dos seus quatro meses de pré-produção. *Pária* consiste num drama e thriller policial e assim foi desde os primórdios da ideia, mesmo com as várias mudanças narrativas que vieram a ocorrer. A intenção do realizador era a de contar uma história urbana, inserida num contexto sociocultural específico que pretendia captar o submundo do Porto através do drama pessoal de um personagem.

3.1. À Descoberta da Narrativa de Pária

Dadas as especificidades de um projeto deste género, o papel do editor, do qual eu sou responsável, começa logo no processo de pré-produção, ainda antes da rodagem começar. Tal como os restantes membros do grupo, desempenhamos funções na estruturação de todo o projeto, começando mesmo pelo delinear da história, o que nos providenciou uma perspectiva muito próxima de toda a concepção narrativa, passando inclusive por uma parte ativa na construção de personagens e do argumento final. Tudo isto acabaria por ter repercussões na maneira como abordamos o trabalho de montagem.

Já Walter Murch na sua obra *In the Blink of an Eye* incentiva o editor a ter uma visão mais fria e afastada de todo o processo de desenvolvimento prévio à fase de montagem, chegando mesmo a incentivar editores a não estarem presentes durante a rodagem do filme. A maior parte dos realizadores e outros membros da equipa de produção não conseguem olhar para as filmagens sem ver “além da borda” da lente. Os seus sentimentos por uma determinada filmagem vão estar sempre influenciados pelo que se passava no *set* no momento de rodagem. Há a noção constante de tudo o que se passava em volta de um *take* específico, desde dificuldades técnicas a um clima negativo num determinado dia de filmagens, o que pode influenciar a escolha de determinados *takes* durante a montagem. Desconhecer essas circunstâncias confere ao editor um visão neutra e objectiva das filmagens, permitindo-lhes manter uma posição mais próximas daquela que seria a do espectador, analisando apenas o que está no ecrã e como o fazer funcionar.⁵⁸

Isso terá implicações a nível da narrativa, pois este distanciamento permitiria distinguir melhor as cenas que poderão ser ou não necessárias para fortalecer a narrativa e coerência do filme e até mesmo para melhor julgar a performance dos atores. Essencialmente, Murch pede ao editor que seja um detector de problemas neutro para que possa se concentrar na sua solução e

⁵⁸ MURCH, Walter, *In the Blink of an Eye*, Silman-James Press, 2001, p. 23-25

nada mais.

Seguindo esta perspectiva, tentamos durante todas as etapas manter um certo nível de distância para com o projeto, mesmo estando intrinsecamente envolvidos e presentes em toda a sua produção, começando mesmo pelo estabelecimento inicial do nosso enredo. A narrativa inicial proposta pelo realizador e muitas das ideias base acabaram por ser filtradas e alteradas, por provarem ser demasiado difíceis de adaptar a um formato de curta-metragem e por limitações de produção. Originalmente, *Pária*, na altura ainda sem título, era uma mistura de elementos de vários filmes e séries favoritas do realizador, como *RocknRolla* (2008), *American History X* (1998) e *Breaking Bad* (2008). Baseando-se em tipos de personagens e ambientes específicos de várias fontes distintas de inspiração era difícil encontrar uma coerência narrativa.

Acima de tudo importava saber o que queríamos realmente transmitir com a nossa curta-metragem. A primeira verdadeira intervenção que fizemos neste projeto, fora da participação nas discussões semanais de grupo, foi alertar o realizador para a ideia de que perder o foco central da história e esquecer o que realmente se quer transmitir com o trabalho, acabaria por prejudicar todo o projeto. Para começarmos a dar uma estrutura e personalidade própria ao nosso projeto era necessário despi-lo de referências com objectivo estético e concentrarmo-nos no cerne da narrativa. A partir daí houve um novo cuidado por parte do grupo para analisar cuidadosamente as ideias que surgiam durante as reuniões de grupo e descartá-las se não encaixassem no projeto, por muito aparentemente interessantes que fossem. Concluímos que queríamos contar uma história sobre uma pessoa vítima das suas circunstâncias que tem de lidar com as consequências de um impulso.

Depois de um processo de reflexão e de discussão de grupo decidiu-se criar e aprofundar a personagem principal antes de trabalhar as circunstâncias e história a que o iríamos submeter, até pela ideia de que a curta-metragem fosse focada num drama pessoal de circunstâncias extremas. A base já estava previamente estabelecida pelo realizador: o protagonista seria Miguel, um jovem-adulto, pobre, inteligente, divertido e descontraído, um ladrão com um coração de ouro que rouba apenas para sustentar a família. No entanto, como

apontado pelo orientador do projeto, apenas isto não bastava para criar uma personagem complexa ou alguém por quem o público se interessasse. Um erro comum na criação de personagens é a ideia de que se uma personagem for “boa” ou uma personagem tiver circunstâncias de vida dramáticas, automaticamente o público irá criar empatia com ela.

Acabou por nos ser delegada a tarefa de caracterizar a personagem principal, assim como todas as secundárias no futuro, sempre tendo em conta as ideias base do realizador. Com um perfil de personagens extenso e aprofundado foi mais fácil definir o *setting* da curta-metragem e por fim o seu enredo. Miguel, que ajudava a sustentar a sua mãe e o seu irmão mais novo através de pequenos roubos inocentes, caminhando na fronteira do submundo com o cuidado de nunca pisar a linha. O roubo accidental de um carregamento de droga acaba por o fazer descer demasiado fundo, demasiado rápido, ao ponto de se colocar a questão de se Miguel alguma vez voltaria à sua vida normal.

Esta questão foi colocada em grupo também, ao tentarmos definir que tipo de final teria a curta-metragem e quão trágica seria a situação para o nosso personagem principal. Várias questões foram colocadas, desde que tipo de droga foi roubada, que género de antagonista teríamos, como é que este requereria que Miguel lhe cobrisse o prejuízo após vender o carregamento e gastar grande parte do dinheiro e se apenas Miguel ou a sua família estariam igualmente sob ameaça. Tudo isto tendo em conta que estávamos efetivamente a produzir uma curta-metragem, por isso a narrativa não poderia ser de tal forma complexa a ser impossível de completar ou ser compreendida de forma satisfatória num espaço curto de tempo.

Cerca de metade da narrativa foi rapidamente definida e finalizada desde o início, estabelecendo a personalidade e vida de Miguel através de dois pequenos furtos e mostrando a sua relação com a família através de um confronto com a mãe e outro com o irmão. A personagem do irmão, devido a problemas com o casting, acabaria por mudar radicalmente, passando de um irmão muito mais novo que idolatra Miguel para um irmão mais velho que sofre de uma profunda depressão. Sendo o relacionamento com o a família uma das coisas mais importantes para nós na personagem e desenvolvimento de Miguel,

tivemos de ter cuidado a alterar o conteúdo da cena partilhada com o irmão face à sua mudança drástica de personagem. Infelizmente perdemos um dos momentos mais leves da curta-metragem, em que Miguel e o irmão trocam um momento de carinho genuíno, por mais uma cena pesada, passada num quarto escuro e fumarento e acabando com Miguel a discutir agressivamente com o irmão sem qualquer resolução entre os dois.

A conclusão da história foi a que passou pelas maiores mudanças ao longo da escrita do argumento, passando por Miguel a ser apanhado pela polícia em frente ao irmão, a Miguel a assaltar uma ourivesaria e ser alvejado pelo dono. Nenhum dos finais sugeridos funcionava pela sua falta de ligação com o resto da história e personagens. Por fim, criamos uma nova personagem que fosse ligada ao antagonista, um sócio que queria sair do negócio. Miguel é incumbido de o ameaçar com um revólver que lhe é entregue por Aníbal; uma situação que estaria a ser secretamente controlada pelo antagonista para ver-se livre de ambos.

Com isto, fechamos a narrativa a nível de argumento. *Pária* começaria com Miguel a roubar a carteira de uma turista enquanto lhe dá informações. Mais tarde, ao passear pela lota, Miguel rouba espontaneamente uma caixa de peixe e corre para casa. Quando é confrontado pela mãe sobre as origens do peixe, ficamos a conhecer a sua vida familiar e o facto que Miguel apenas rouba para ajudar a sustentar a mãe o irmão doente. Depois de discutir sobre isso com ambos os membros da família, Miguel começa a preparar o peixe roubado para o almoço. É nessa altura que descobre que não roubou um carregamento de peixe, como pensava, mas de droga. Vendo uma oportunidade de fazer um bom dinheiro, Miguel rapidamente vende a droga e sai para celebrar. De noite e já bastante bêbado é sequestrado por um homem desconhecido. Este leva-o à casa do líder do contrabando que a ameaça Miguel para que este lhe cubra o prejuízo. Em troca da droga que roubou, Miguel deve servir de bode expiatório e ameaçar um devedor. Acompanhado pelo capanga que o sequestrou, Miguel entra armado na casa do devedor. Os dois confrontam-se, apontado armas um ao outro. Com os nervos, o devedor dispara acidentalmente sobre Miguel. Miguel cai no chão a sangrar e o devedor, em pânico e arrependimento, sai para

o jardim onde é abatido a tiro pelo capanga. Este entra e coloca a arma do crime na mão de Miguel, desejando-lhe uma boa vida. Subitamente Miguel aponta-lhe a pistola. O capanga resiste. Com o ecrã a preto, ouvimos um tiro.

Apesar das circunstâncias extraordinárias que rodeiam Miguel através do roubo accidental do carregamento de droga, o personagem vive um intenso dilema emocional ao longo da curta que se vai intensificando. A intenção é retratar toda esta narrativa de uma forma realista e crua e tendo isso em conta, a primeira influência que discuti com o realizador foi a estética do cinema neorrealista.

Fechada a narrativa, *Pária* acaba por abordar temáticas já habituais, na medida em que já foram várias vezes exploradas no cinema policial. Por isso a nossa preocupação principal na narrativa foi a construção de uma personagem principal com que a audiência se identificasse e dar consistência e realismo à sua inevitável tragédia. Robert Mckee diz que “o objectivo deve ser uma boa história bem contada”⁵⁹ e foi o que tentamos dar à audiência.

⁵⁹ MCKEE Robert, *Story: Substance, Structure Style and the Principles of Screenwriting*, It Books, 1997, p. 20

3.2. Processos de Construção da Continuidade Narrativa

3.2.1. Organização, Estruturação e Análise das Cenas

Estando presentes durante o processo de rodagem do filme, o nosso papel passou pela visualização e análise dos conteúdos captados. Para manter uma coerência visual e narrativa, o editor deve desenvolver um processo de análise minucioso. Por isso mesmo escolhemos assumir igualmente a função de anotador durante a rodagem, o que nos permitiria observar e registrar pormenorizadamente cada etapa da filmagem. Foi fundamental para o trabalho de visualização e continuidade mantermo-nos acompanhados tanto do argumento do projeto como de um bloco de anotações, que nos serviu não só para captar informações relevantes para a continuidade e a montagem narrativa do filme, como efetuar uma pré-seleção dos melhores *takes*.

Após cada dia de rodagem, passávamos as filmagens para o computador onde organizávamos os conteúdos adaptados por cenas, planos e *takes*. Posteriormente, as nossas análises escritas eram também organizadas num dossier de informação em que aprofundávamos por escrito a pré-seleção já iniciada durante as filmagens. Nesta organização de conteúdos constam também apontamentos sobre o espaço e personagens assim como um resumo de informações importantes técnicas de cada clipe.

De seguida e com as filmagens convertidas ao formato correto, deverá proceder-se à organização e ordenação dos clips de vídeo no programa de edição. A preparação prévia dos conteúdos facilitou bastante este processo, dado já estar feita uma separação dos conteúdos pelos seus elementos relevantes. Dividimos a informação por cenas e estruturamos o nosso dossier para nos servir de recurso durante o processo de edição, fornecendo-nos a informação extra de locais, personagens, ação, tipos de plano e informações técnicas que captamos durante o processo de pré-seleção.

Durante a rodagem do filme foi necessário modificar a estruturação de algumas cenas devido a uma série de limitações que sofremos, como falta de espaço em certos locais interiores. Por isso tanto o argumento como o storyboard passaram a servir apenas a função de uma base estrutural, pois a

nível de uma referência visual já se encontravam bastante diferentes do produto que tínhamos em mãos. No entanto, ambos continuaram a servir uma função estrutural quanto ao fluxo da narrativa. Assim, a seleção final de planos baseou-se numa série de parâmetros: a estrutura e objectivo inicial da narrativa definida pelo argumento e storyboard, a nova continuidade visual registada nos nossos apontamentos de observação e uma variedade de tipos de plano que permitisse uma maior experimentação possível durante a montagem.

3.2.1.1. Desconstrução de Planos

Originalmente, *Pária* começava no interior de um café, com um *travelling*⁶⁰ em que passávamos de centrar a interação entre uma turista que pede informações ao dono do café, para revelar Miguel a escutar a conversa. Seguir-se-ia Miguel a sair do café sem pagar e seguir a turista. Ao dar-lhe as indicações de que precisa, Miguel rouba-lhe a carteira. Após retirar o dinheiro, chama a turista de volta, dizendo-lhe que deixou cair a carteira. Só após esta cena é que passaríamos ao atual início do filme: a lota de Matosinhos e o roubo da caixa de peixe.

Esta abertura, apesar de providenciar a audiência com conteúdo de caracterização da personagem principal, era dissonante com o resto da temática da curta. Passava a ideia de que estávamos prestes a assistir a uma comédia sobre um bom ladrão e, apesar de existirem momentos leves e mesmo humorísticos ao longo da história, tínhamos sempre presente a sensação de uma tragédia iminente. Em prole de um ambiente e narrativa mais consistentes, optamos por sacrificar alguma caracterização e cortamos esta cena.

⁶⁰ Plano em que a câmara se desloca, horizontal ou verticalmente, aproximando-se, afastando-se ou contornando os personagens ou objectos enquadrados.



Figura 17 – Sequência de abertura original de Páris.

A nova abertura consiste numa série de planos gerais da área exterior da lota, servindo de enquadramento do local. Não há quaisquer personagens presentes, nem mesmo figurantes. Era importante para nós que o mar fosse visível em todos os planos seleccionados, como um elemento simbólico do declínio psicológico e moral de Miguel. Sendo que o que leva à tragédia da história de Miguel foi o seu roubo de um carregamento de peixe, o mar torna-se por associação como um igual símbolo da desgraça iminente da personagem.



Figura 18 – Planos gerais de abertura de Pária.

Os planos que se seguem, em que Miguel entra em cena, são todos eles planos exteriores amplos cheios de linhas de perspectiva que guiam o olhar do espectador. Assim se mantêm até Miguel chegar a casa, com a exceção de um único grande plano de Miguel.



Figura 19 – Sequência de planos amplos interrompidos por um grande plano que nos liga e apresenta à personagem principal.

Desde que Miguel chega a casa que a escala de planos passa entre plano americano, plano médio e grande plano. Devemos apontar que estamos a falar de cenas passadas não só no interior como na intimidade do personagem principal, que resolvemos abordar através de uma escala mais limitada e fechada de planos.

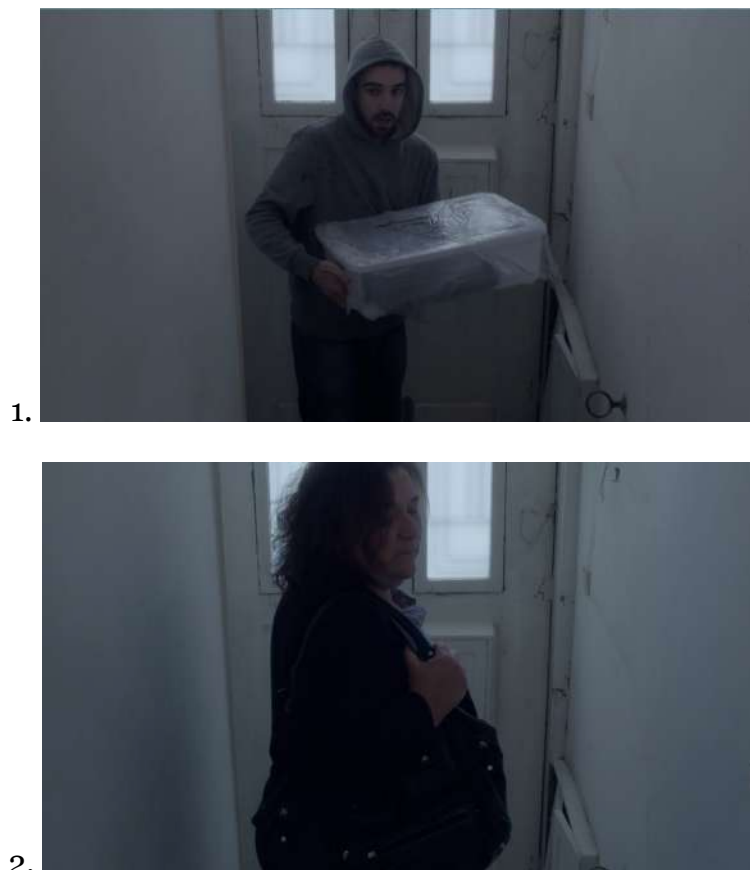


Figura 20– Planos de escala semelhante significantes das restrições psicológicas de Miguel dentro do seu espaço íntimo.

Sendo *Pária* um drama pessoal acima de tudo, que segue de perto a perspectiva da personagem principal, a escala de planos aproximada adequa-se. O público está a sentir com Miguel a intimidade da sua própria casa assim como as emoções intensas trocadas no confronto com a mãe. Durante a discussão, escolhemos manter uma escala de planos aproximada à medida que a intensidade, e logo a intimidade do confronto crescia. Só na pausa em que

ambos os personagens ficam em silêncio é que voltamos a abrir o plano, para o fechar novamente sobre os dois ao fazerem tréguas e abraçarem-se. Este torna-se o plano mais próximo da cena por ser também aquele em que ocorre o ato mais íntimo e próximo entre as personagens.



Figura 21 – Escala de planos reflete o nível de intimidade do público para com a personagem principal e das duas personagens entre si.

A cena que se segue, em que Miguel arranja o peixe e descobre a droga, passou por duas filmagens, seleções e montagens distintas. Nas primeiras filmagens desta cena foi mantido um plano fixo enquanto Miguel cortava os peixes, plano esse que estava planeado ser editado numa série de *jump cuts*. O problema deste plano é que era pouco eficiente a demonstrar os sentimentos da cena. Miguel estaria num estado eufórico e com pressa para cortar todos os peixes. O plano fixo e afastado da ação não fornecia nenhum do dinamismo necessário para a cena. Por isso, esta acabou por voltar a ser filmada com câmara à mão, numa série de grandes planos de vários ângulos que permitiam um melhor ritmo.



Figura 22 – Comparação entre a primeira e segunda versão de montagem.

Após a cena inicial, apenas voltamos a ver um plano geral na cena nove, em que acontece o contrabando. Mais uma vez voltamos ao exterior, ou seja afastamo-nos da intimidade de Miguel, e só aí volta a surgir um plano amplo. À medida que a conversa entre os dois personagens avança e surge um maior à vontade, os planos vão-se tornando mais aproximados. Voltamos a uma escala mais íntima que obriga o público a seguir as emoções de Miguel. Apenas quando

a transação está concluída e as duas personagens se despedem é que voltamos a abrir o plano, pois houve aí uma quebra de intimidade e aproximação.



Figura 23 – Escala de planos reflete o crescendo e decrescendo de intimidade.

A cena mais dissonante com o resto da curta é possivelmente a que se segue, particularmente a nível de edição, algo que analisaremos mais tarde. Dentro do contexto da presente análise e desconstrução de planos, a cena 12, em que Miguel festeja o contrabando, é onde se sente mais a falta de planos de

pormenor. A escala de planos dentro da cena foca-se essencialmente no plano médio e a composição mantém Miguel maioritariamente centrado. A cena beneficiaria de uma série de planos de pormenor e um maior uso de movimento de câmara para dar um ritmo mais rápido e um crescendo à cena. Eram também necessários planos extras que mostrassem Miguel efetivamente a gastar o dinheiro. Vemo-lo deixar prendas em casa, vemo-lo pagar rodadas de bebidas aos amigos, mas não assistimos a nenhuma troca de dinheiro propriamente dita. Na cena 9 as notas desaparecem para dentro do bolso de Miguel e não as voltamos a ver. É difícil de acreditar que o tenha gasto todo, como é indicado em diálogo mais tarde, só com a informação visual que nos é oferecida.

Como mais tarde nos serviríamos do som para nos ajudar com determinadas transições de cena, neste caso servimo-nos da cor. Ao longo do filme temos uma tonalidade essencialmente fria e pouca saturação. A cena 12 e a cena 13 marcam a diferença pela sua estética oposta a tudo o resto até então. Ambas as cenas apresentam tons quentes de laranja e amarelo, o que não só as separa esteticamente do resto da narrativa como cria uma ligação entre elas. Falando brevemente numa questão de montagem, a transição entre as duas cenas exigiu um *fade to black*, sendo que a cor e o som formam os elementos principais para tornar a transição o mais suave e natural possível.



Figura 24 – Ligação de tonalidades entre a cena 12 e a cena 13.

A nível de fotografia, a cena 13 é aquela em que se vê uma maior referência à estética neorrealista. O plano geral filmado com câmara à mão e assumindo *flares* dá a toda a cena um ar mais cru e uma falta de artificialidade e manipulação, que é uma característica do cinema neorrealista. Após Miguel ficar inconsciente, voltamos a uma estética fria.

Fomos mais uma vez limitados a nível de espaço na sequência em que Miguel recupera os sentidos dentro do carro de Aníbal. A maneira de resolvermos essa limitação foi criar um enquadramento de plano que servisse a narrativa no seu todo, sem a necessidade de cortes (apesar de que, deve ser apontado, mais tarde seriam acrescentados dois *close ups* à cena). Neste caso, Miguel está dentro de um carro desconhecido. As linhas do interior do carro dão

ao plano um certo ambiente claustrofóbico, não só prendendo Miguel dentro do mesmo como a audiência. Miguel está em primeiro plano e pela janela do carro vemos Aníbal, desfocado, ao telefone. No espelho lateral podemos ver uma porta, que certamente Miguel consegue ver também, representando a liberdade perdida do personagem, que não tem coragem de a tentar recuperar devido ao obstáculo que é a presença de Aníbal.



Figura 25 – Enquadramento do plano simboliza a perda de liberdade física e mental do protagonista.

O tratamento de planos na casa do antagonista é muito diferente do que na casa de Miguel. Toda a cena foi filmada na sua totalidade em várias escalas de planos e perspectivas, um plano geral, planos médios que seguem ou Augusto ou Miguel e grandes planos. Segundo o argumento e storyboard, esta cena deveria começar com um plano geral, que estabelece-se o novo local. Optamos antes por começar num *close up* do rosto de Miguel, ao qual se segue a revelação do que ele está a ver: a chegada do antagonista. Os planos mantêm-se próximos até Augusto se aproximar de Miguel e é só nessa aproximação que usamos pela primeira vez o plano geral. Esta foi uma escolha narrativa: por esta altura da história o estado mental de Miguel está fragilizado e optamos por seleccionar e utilizar planos que traduzissem os seus pensamentos e observações.

Por isso mesmo começar a cena com um grande plano do olhar de Miguel, para indicar à audiência que, daqui para a frente, estamos puramente na perspectiva dele.



Figura 26 – Escala e composição de planos refletem o ponto de vista do protagonista.

Após esta cena voltamos a ver Miguel dentro de um carro. Neste caso, o plano é feito da parte de fora, mostrando tanto Miguel como Aníbal e as suas interações. Nesta altura da narrativa, Miguel está preso dentro da sua própria

mente e concentrado nos seus pensamentos, logo não é necessário criar uma prisão visual como nos anteriores planos envolvendo-o dentro de um carro.



Figura 27 – Plano amplo estabelece a personagem no espaço físico e não mental.

Esta ideia volta a estar presente nas escolhas de planos que se seguem. Após Miguel saltar o muro, a luz do plano seguinte mostra-nos que houve uma elipse temporal. Vemos a piscina com o símbolo das caixas e de seguida um plano aproximado de Miguel.

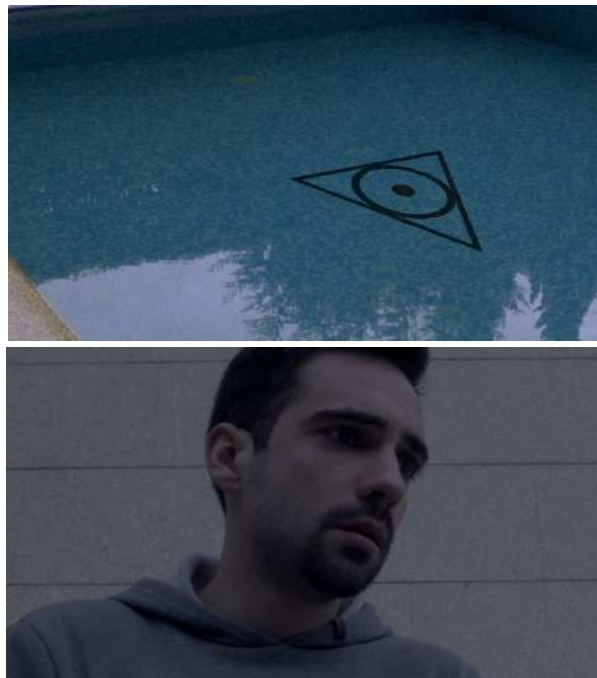


Figura 28 – Planos aproximados e do ponto de vista do protagonista estabelecem um espaço mais mental do que físico.

Mesmo a introdução do homem de negócios é indireta até Miguel se confrontar com ele: vemos os seus pés e as suas mãos, mas agora que seguimos exclusivamente a perspectiva de Miguel não vemos o seu rosto até Miguel o ver também.

A reação de Miguel ao levar o tiro é o último plano de alguma intimidade da curta metragem. Num grande plano, vemos a ferida da bala, antes de Miguel cair de joelhos e o seu rosto de dor preencher o ecrã. É a última vez que vemos Miguel e vemo-lo intimamente, aproximamos a audiência da sua dor. O último plano da curta é aberto, pois já não temos presente a perspectiva de Miguel. Vemos o homem de negócios, também ele em sofrimento, a sair para o jardim, mas não aproximamos a audiência deste sofrimento como fizemos com Miguel. O homem de negócios morre fora de cena. As sombras fortes e carregada contrastando com a luz ténue da manhã que passa através da camisa do homem de negócios e o rodeia a ele e Aníbal em silhueta intensifica as emoções finais para a audiência, mas a cena não é de todo íntima.



Figura 29 – Sequência final de Pária.

3.3. Montagem: Anacronias Temporais

A montagem de *Pária* passou por várias modificações de ritmo, transições e mesmo de narrativa, antes de chegarmos ao consenso de uma edição baseada na perspectiva e estado mental de Miguel.

3.3.1. Da Imagem ao Som

Após a seleção final dos planos principais, foi desenvolvida uma montagem inicial⁶¹ em que tentamos respeitar o máximo possível a estrutura do argumento, conforme os desejos do realizador. Rapidamente isto revelou uma série de problemas no filme. Um dos problemas principais foi esta montagem ultrapassar a duração inicial prevista do filme. No storyboard, a estimativa de duração foi marcada a dezassete minutos e a montagem inicial apresentava ao todo, seguindo esse mesmo storyboard, trinta e quatro minutos. Com os primeiros cortes e ajustes à *timeline* foi possível cortar um total de quatro minutos mas rapidamente se tornou claro que era impossível tornar o filme muito mais curto e mantermo-nos fiéis ao argumento e storyboard.

Felizmente, outro problema que surgiu durante o *rough cut* acabaria por nos ajudar a solucionar a questão da duração: podíamos observar que certas cenas, quando colocadas na narrativa, não funcionavam como esperado. Foi necessário considerar uma nova filmagem para algumas cenas e mesmo cortar outras por completo.

Enquanto que algumas cenas não encaixavam na nossa narrativa por razões de interpretação dos atores, de se tornarem repetitivas, não avançarem a ação ou mesmo não coincidirem com a temática da curta, os problemas de transição e mesmo atmosfera que encontramos ao longo da montagem inicial acabariam por ser solucionados ao trabalhar o som, particularmente a edição da cena 12, cujo ritmo dependia da música ainda não existente.

Ainda durante uma fase de organização de ficheiros, foi-nos

⁶¹ Do termo inglês "*rough cut*", trata-se de uma montagem de clips em bruto, sem qualquer tratamentos de som, cor, efeitos especiais ou gráficos, disposta cronologicamente sobre a *timeline* sem a preocupação de realizar cortes narrativos.

providenciado todo o som captado ao longo da filmagens para a realização da sincronização com a imagem. Tirando isso, era o desejo do designer de som que o trabalho de tratamento e design sonoro fosse apenas realizado quando a montagem estivesse concluída. Esta falta de contacto manteve-se durante um longo período da montagem até nos apercebermos que a identidade sonora do filme seria essencial para nos ajudar a criar uma nova narrativa e a solucionar os problemas de transição e atmosfera já mencionados previamente.

O primeiro trabalho de som foi efectuado junto ao realizador. Recorremos a bibliotecas de sons e a músicas temporárias que preenchessem o espaço sonoro de forma semelhante à intenção final. Serviu também para podermos fazer experiências livremente sobre que tipo de sons funcionavam para cada cena sem ter de colocar esse fardo sobre o nosso designer de som.

A primeira coisa a fazer foi adaptar sons reais à loca através da captação feita no local. Queríamos que se ouvisse bem o som da chuva, do mar e das gaivotas. Na montagem final ouvimos o ambiente da loca antes de a ver, estabelecendo imediatamente o local através do seu ambiente sonoro.

Como referimos anteriormente, algumas localizações de filmagens tiveram escalas de planos restritas por uma questão de entrar na intimidade do protagonista. Por outro lado, isso quer dizer que esses locais não têm planos que os estabeleçam visualmente para com a audiência. Por isso uma das primeiras coisa que fizemos a nível sonoro foi tentar compensar essa falta de identidade visual com uma identidade sonora. Tanto na casa de Miguel como no local onde se encontra com o traficante, inserimos uma série de sons urbanos como carros, obras e cães a ladrar, sons que dessem à audiência uma ideia do ambiente em que Miguel vive diariamente.

A sonorização da cena de festejo foi a única sem qualquer diálogo. Apesar de mais tarde fazermos a escolha de deixar o som ouvir-se de fundo, a ideia para esta cena foi desde o início ter uma música sobreposta e sabendo isso os atores fizeram uma atuação improvisada a nível de diálogo, com o cuidado de se manterem sempre fiéis à cena e ao personagem.

Após esta cena deixam de haver tantos sons diegéticos para passar a

haver um foco em sons oníricos, significando a deslocação da personagem do seu estado confortável para o espaço ocupado pelo antagonista e as seguintes consequências das suas ações, assim como estarmos a entrar mais a fundo com o avançar da narrativa numa mentalidade cada vez mais fragilizada pela parte do nosso protagonista.

3.3.2 Uma primeira versão

A primeira versão da montagem, apresentada como projeto finalizado dentro do contexto de Mestrado, foi editada segundo uma narrativa linear, de forma a respeitar os desejos do realizador. Apesar de, como referido, se ter feito uma série de alterações e cortes à narrativa explícita no argumento, mesmo assim houve uma tentativa de seguir essa linha base de história.



Figura 30 – Comparação de linha narrativas de cenas e atos no argumento e na primeira versão da montagem de “Pária”.

As três primeiras cenas foram cortadas para dar lugar à nova abertura na lota e no momento da ação que desencadeia toda a história: o roubo de peixe.

A cena sete, em que Miguel tem uma conversa com o irmão que desencadeia uma discussão, foi eliminada por não acrescentar nenhuma informação nova à narrativa. O confronto com o irmão faria um paralelo com a mãe, com o contraste que enquanto Miguel abre tréguas com a sua mãe e trocam um momento de carinho, com o irmão Miguel *começa* a conversa a ser carinhoso e acaba aos gritos e a trocar ofensas. Era uma cena interessante dessa perspectiva de mostrar os diferentes relacionamentos familiares mas não avançava a ação nem contribuía para o conflito principal.



Figura 31– Cena cortada de confronto entre Miguel e o seu irmão.

Duas cenas, catorze e quinze, foram trocadas cronologicamente. No argumento estava originalmente planeado que, depois de Miguel ser apanhado

de noite a cena seguinte seria com ele já a entrar na casa do antagonista. Só depois do confronto com este e deste mandar Aníbal “tratar do assunto” é que Miguel seria posto novamente inconsciente e acordaria sozinho no carro de Aníbal e contemplaria uma fuga. Houve várias razões para alterar a posição cronológica das duas cenas. Em primeiro lugar, sentíamos que a chegada de Miguel a casa do antagonista não inspirava nenhum medo da parte da personagem. Para alguém que tinha sido esmurrado e levado à força para um sítio estranho, Miguel reagia de uma forma demasiado relaxada antes de olhar em volta e contemplar a casa. Deixar Miguel acordar primeiro no carro de Aníbal, aperceber-se de algo de mal lhe vai acontecer e reagir conforme e só depois fazer a transição para a casa do antagonista deu mais veracidade às emoções de Miguel e uma maior ligação ao objectivo de montagem de vivermos a ação da perspectiva de Miguel. No que toca a uma estrutura por atos, consideramos que o terceiro ato começa na cena dezasseis, com Miguel e Aníbal em frente à casa do homem de negócios. Depois da cena na casa do antagonista, já por si uma cena de tensão e pode-se mesmo considerar o clímax do segundo ato, passar para a cena dentro do carro, outro momento de tensão crescente, seria um desequilíbrio a nível de narrativa e estrutura. Começar nessa cena, deixar a tensão crescer e no pico dessa tensão apresentar o antagonista oferece uma maior fluidez emocional.



Figura 32 – Sequência original das cenas catorze, quinze e dezasseis.

Outro corte significativo foi o momento em que Miguel entra na casa do homem de negócios. Originalmente, depois de saltar o muro, veríamos Miguel dentro da casa. Ele atravessa toda uma divisão, repara numa fotografia em que o homem de negócios e o antagonista estão juntos e só depois sai para o jardim, onde vê, ou alucina, o símbolo dentro da piscina. Toda essa travessia foi cortada primeiro porque consideramos que mostrar Miguel logo dentro de casa sem o mostrar a entrar podia desconcentrar as audiências com a questão de como é

que ele entrou. A questão da fotografia não nos pareceu demasiado importante que não pudesse ser omitida também. Está lá para criar uma ligação entre dois personagens para a audiência, sim, mas continuamos sem saber que tipo de relação. Miguel cria ele próprio uma ligação através de diálogo, dirigindo-se ao homem de negócios sobre o “amiguinho em comum” de ambos. Ficamos com a noção que o próprio Miguel não tem a certeza do que se passa e apenas está a seguir ordens para se tentar salvar. Voltando à decisão de editar dentro das perspectiva de Miguel, a audiência é igualmente limitada nesta informação.



Figura 33 – Sequência cortada de Miguel a entrar na casa do homem de negócios.

Passar diretamente de Miguel a saltar o muro para o símbolo na piscina, alternado Miguel a contemplá-lo, cria uma elipse temporal. Não vimos Miguel a aproximar-se da piscina, assumimos que esta não está junto ao portão por isso

Miguel tem de ter atravessado o jardim. Antes de saltar o muro vemos Miguel alerta; a próxima vez que o vemos é imerso numa quietude perturbada de contemplação. Não sabemos quanto tempo Miguel passa a olhar para a piscina. O seu transe só se quebra ao ouvir barulho vindo de dentro da casa.

3.3.3. A Função do Corte e a Integridade da Narrativa

Já analisamos parcialmente a montagem e os cortes aplicados ao projeto durante a análise de planos e da primeira versão de montagem. Para o propósito de análise da montagem para uma desconstrução dentro do tema desta dissertação, é preciso perguntarmos: qual a integridade da narrativa e como a podemos transformar numa narrativa não linear?

A questão de *Pária* como o drama pessoal de Miguel levou à escolha de colocar uma grande importância na ligação entre a perspectiva do personagem principal e o ambiente do público. A narrativa apresentada no ecrã segue os pontos de vista externos e internos de Miguel. Esta perspectiva foi seguida nas decisões de montagem, utilizando o corte para justificar e contribuir para a narrativa.

Durante o primeiro ato e o início do segundo, desde que Miguel rouba o peixe até ao contrabando de droga, temos cortes muito afastados entre si que deixam os planos respirar. Em momentos de diálogo, deixamos planos fixos sobre Miguel alongarem-se, sem cortar entre os dois intervenientes de diálogo como é mais comum. O primeiro ato é onde vemos Miguel no seu espaço e na sua vida quotidiana. Seguindo o ponto de vista interno de Miguel, estando este relaxado também os planos e os cortes relaxam. O único grande contraste de edição no primeiro ato é quando Miguel corta o peixe para extrair a droga. Essa sequência tem uma série de cortes rápidos, quase num crescendo, até cortar para Miguel a acender um charro à janela, onde o ritmo abrandava novamente. Mais uma vez, o movimento e velocidade de edição são justificados pelo que Miguel sente na altura, neste caso uma euforia por ter descoberto uma fonte fácil de dinheiro.

No segundo ato a presença de uma edição frenética de planos curtos e

jump cuts é aplicada à cena em que Miguel festeja o seu recém-conseguido dinheiro. Quanto mais a noite avança e mais Miguel bebe, mais se torna mentalmente instável e alegre, o que é reflectido na edição. Mais uma vez, os planos voltam a relaxar acabada a festa, com Miguel bêbado no meio da rua. Este plano estende-se até à chegada de Aníbal. A partir desse momento a câmara segue-o e corta para um plano mais aproximado das duas personagens antes de Miguel ficar inconsciente. Este é o único plano em que não estamos a ver através da perspectiva de Miguel mas sim de Aníbal. Miguel está afastado da audiência e a câmara mantém-se fixa nesse afastamento até Aníbal entrar em cena, dando a entender que ao longo da cena estava a observar Miguel. Quando o plano se aproxima voltamos a entrar na perspectiva de Miguel, literalmente quando este é atacado e vemos o chão desfocado antes de passar a negro.

Quando Miguel acorda volta a imagem. A audiência partilhou da sua inconsciência numa elipse temporal e “acorda” tão confusa como Miguel num novo ambiente estranho, sem saber o que aconteceu durante os momentos de inconsciência de Miguel. A partir daqui assumimos mais do que nunca e até ao fim do filme uma perspectiva interna pela parte de Miguel. Um exemplo disso é na composição simbólica do plano de Augusto Abreu a servir-se de whisky.



Figura 34 – Composição simbólica para representar o ponto de vista mental de Miguel.

Este plano termina num ligeiro contra picado. Assumindo que os planos aproximados de Augusto nesta cena são do ponto de vista de Miguel, o posicionamento e altura dos atores faz com que este plano seja fisicamente impossível. Por isso devemos analisá-lo como sendo um ponto de vista de Miguel, sim, mas um ponto de vista psicológico. Pela primeira vez na narrativa, Miguel encontra-se numa posição de inferioridade para com o que o rodeia, tanto a nível de ambiente como de companhia. Este leve contrapicado serve para estabelecer a relação hierárquica entre as duas personagens, com Augusto a deter todo o controle e poder ao longo da cena e Miguel ficando numa posição cada vez mais vulnerável.

Há medida que há um crescendo dessa vulnerabilidade e que o estado mental e emocional de Miguel se deteriora, a edição torna-se mais estável, procurando criar a sensação de desconforto pessoal da personagem e transmitir o clima psicológico ao público. Daí a presença de mais elipses temporais⁶² em volta do terceiro ato: temos uma elipse entre Miguel estar no carro de Aníbal e na casa de Augusto Abreu, a mudança de cena seguinte para a frente da casa do homem de negócios ocorre noutra elipse e quase a seguir temos a já referida elipse do salto do muro para Miguel a contemplar a piscina. Enquanto que as anteriores são assumidas e claras para a audiência, esta última é mais subtil e mais psicológica.

Assim, podemos justificar a analisar a montagem narrativa desta primeira versão em volta da ideia de seguirmos a perspectiva e estado de espírito de Miguel. Os tempos entre cortes correspondem ao estado emocional de Miguel e quanto mais este reverte para dentro da sua mente, mais a composição de planos e saltos cronológicos o representam. Cria-se o efeito de uma transmissão constante de emoção à audiência, que avança pela história com o personagem principal, tendo apenas acesso ao que ele vê e sabe e sendo levada a criar empatia unicamente com ele.⁶³

⁶² Consultar sub-capítulo 2.2. "Anacronia" (páginas 35-36)

⁶³

3.3.4 As duas versões

A questão do tema desta dissertação de anacronias na narrativa foi escolhido previamente à nossa inserção no projeto *Pária*. Sendo que o projeto segue a perspectiva do realizador de uma história linear, foi feita uma segunda versão de montagem com interesse a explorar como anacronias alterariam esta narrativa em específico.

Esta segunda versão começa com os mesmos planos de exterior da lota que a primeira. A primeira divergência é que ao fazer um *fade out* do título não passamos, como originalmente, para a cena quatro na lota. Passamos em vez disso para Miguel e Aníbal no carro, em frente à casa do homem de negócios. Segundo a versão linear da narrativa, estamos no início do terceiro ato. Sobre o plano fixo da piscina, vemos sobreposto um plano das caixa de peixe, com o mesmo símbolo, a serem pousadas no chão da lota, seguido de um grande plano de Miguel a observar a ação. No presente, o plano da piscina corta com o rosto de Miguel a contemplar o símbolo. Aí é sobreposta a cena de Miguel a roubar uma das caixas de peixe. Como estas sequências foram retiradas da narrativa diegética passam a ser acontecimentos anteriores à narrativa, logo, analepses externas.⁶⁴

⁶⁴ Consultar sub-capítulo 2.2. "Anacronia" (página 35)



Figura 35 – Sequência de analepses externas na segunda versão de “Pária”.

Começamos a ouvir, num crescendo, o início da discussão com a sua mãe. No momento de diálogo em que esta diz “Estás a ouvir? Olha para mim quando falo contigo!” ocorre uma analepse interna e recuamos na narrativa para a cena da cozinha. Esta analepse começa por ser sonora antes de se estabelecer como visual.

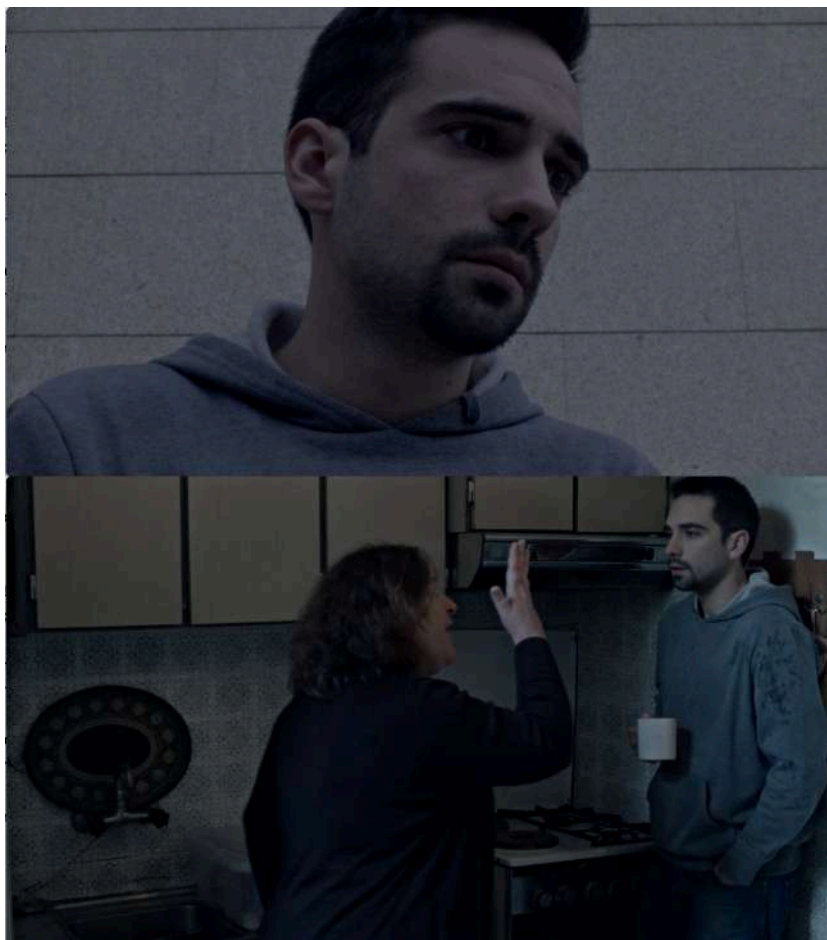


Figura 36– Montagem que dá origem a uma analepse interna da cena 17 para a cena

7.

A partir daqui a narrativa decorre linearmente até à cena em casa de Augusto Abreu. Quando esta termina num fade to black em que ouvimos os sons de choro de Miguel misturados com o som do jardim em que Miguel se encontra no “presente”, fechamos a analepse. O homem de negócios entre em cena, Miguel reage e o resto do filme passa-se linearmente. A única diferença é sonora. Quando Miguel leva um tiro, ouvimos o mar e gaivotas, que invocam a lota, assim como a voz da mãe de Miguel a dizer-lhe “Pensa no que eu te disse, Miguel. Tu podias ser muito mais, filho”. Mais uma vez ocorrem analepses sonoras, neste caso uma analepse para a lota no momento do roubo, pelo som do mar, e uma analepse para a conversa com a mãe. A partir do momento em que o plano muda para o homem de negócios, deixamos de ouvir o ambiente da lota e fechamos ambas as analepses.

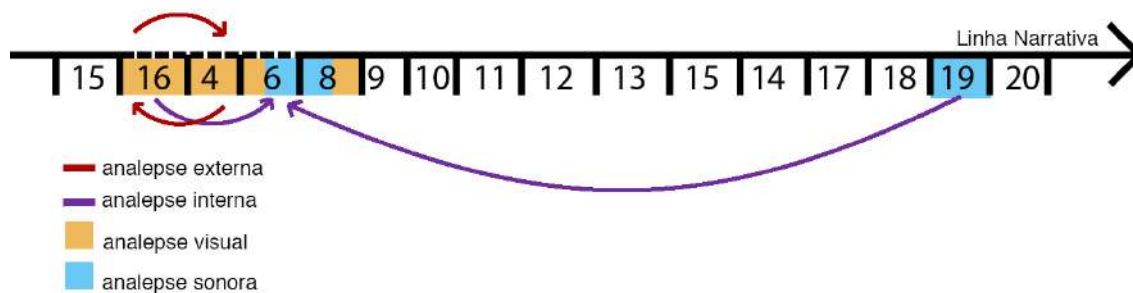


Figura 37 – Estrutura narrativa da segunda versão de montagem de “Pária”.

Nesta versão, quisemos continuar a fazer uma montagem ligada à perspectiva de Miguel, pois afinal a narrativa continua a ser, no seu centro, um drama pessoal. Nesta montagem, o foco passa do percurso feito pela personagem para o resultado desse percurso, a nível mental.

Começamos a ação num momento avançado da história, perto do seu fim narrativo e cronológico. Escolhemos aproveitar o terceiro ato ser já fragmentado por elipses para inserir uma analepse. Ao ver o símbolo na piscina, o mesmo que nas caixas de peixe, Miguel reflete no roubo do peixe mas, mais importante, na discussão que teve com a mãe sobre esse mesmo roubo. Ao levar o tiro, Miguel reflete mais uma vez em como tudo começou na lota, com o ambiente sonoro da mesma, e nas últimas palavras da sua mãe, mostrado o seu arrependimento.

Nesta montagem, o público não está a seguir o deterioramento da mente de Miguel. Em vez disso, está imediatamente imerso na fragmentação resultante do trauma. Miguel é apresentado como perturbado e como estando numa situação de perigo e tensão e através da sua reflexão a audiência passa a saber exatamente o que o levou a estar onde está de arma na mão. Jogamos aqui com a questão de antecipação e recompensa características de narrativas não-lineares.⁶⁵

⁶⁵ Consultar sub-capítulo 2.1.2.4 "Linearidade e Não-Linearidade" (página 37)

4. Conclusões e perspectivas futuras

Levando-se em conta o que foi observado, podemos considerar tudo na vida como uma narrativa; seja qualquer momento ou acontecimento contidos em si mesmos em que ocorra uma ação com uma finalidade, ou uma sequência de ações. A narrativa está presente desde as bases da linguagem, seja ela verbal, gestual, visual ou escrita, como um modo de transmitir informação. Através dela surge o mito, as nossas primeiras narrativas, utilizadas para explicar a origem das coisas e o desconhecido através de simbologia e de elementos sobrenaturais. A narrativa é algo omnipresente, existe fora de questões de teoria e entretenimento para habitar o nosso dia-a-dia e as nossas origens. Como seres-humanos, comunicamos através de contar histórias, seja de acontecimentos que presenciamos, recordamos ou imaginamos, ou seja, toda a nossa forma de comunicação é baseada à volta da formação e transmissão de narrativas. É através da narrativa que fazemos sentido do mundo.

Como um objecto de discussão e estudo teórico, a narrativa foi inicialmente abordada por Aristóteles, que criou o primeiro modelo de estrutura narrativa através dos seus estudos e análises de tragédias. Seguiram-se vários teóricos e várias análises da estrutura e elementos de uma narrativa, que deram origem à dificuldade da sua definição. Até recentemente estas teorias eram formadas especificamente à volta da narrativa literária, sendo que os estudos de narratologia contemporâneos procuram ligá-las à linguagem cinematográfica. O cinema, sendo um meio diferente da literatura e servindo-se de mais do que palavra escrita para expressar as suas narrativas, criou as suas próprias convenções que servem para criar regras à volta do que é uma narrativa fílmica, de modo a esta ser compreendida pela audiência.

Pudemos concluir pela nossa pesquisa que o tempo é o factor comum entre todas as definições e estruturas narrativas sugeridas por vários autores. Uma narrativa deve ser situada no tempo e movida através dele, só assim formamos a ação e a história. Numa narrativa não-linear a temporalidade torna-se maleável, sendo que o tempo diegético e o tempo de história não coincidem,

apresentando os vários acontecimentos da narrativa fora de ordem cronológica. Isto é conseguido através do uso de anacronias, seja através de analepses, um recuar no tempo em que a uma cena do presente narrativo sucede uma cena do passado, prolepses, que antecipam um acontecimento ou informação na narrativa ou elipses, em que se omitem do todo determinados acontecimentos diegéticos. Anacronias são classificadas como internas quando a antecipação ou recuo retrata acontecimentos que ocorrem dentro da narrativa. Da mesma forma, anacronias são externas se uma analepse recuar para um ponto que ocorre antes do início da narrativa ou se uma prolepse avançar para acontecimentos que só ocorrerão depois do final da narrativa.

Anacronias podem ser aplicadas de várias maneiras numa narrativa, seja através de uma justificação psicológica, seja através de memórias, relatos, sonhos ou alucinações, da repetição das mesmas cenas ou sequências, quer diretamente quer de uma nova perspectiva, seja da simples fragmentação da estrutura da ordem temporal que põe em causa a hierarquia das várias sequências narrativas.

Portanto, a forma como definimos a ordem num filme deve ter como base as suas repercussões dramáticas. A utilização de anacronias liberta a narrativa de restrições e providencia possibilidades infinitas de contar a mesma história. As várias maneiras como estas técnicas podem ser aplicadas numa narrativa não-linear criam uma maior intensidade dramática ao permitirem um maior foco nas personagens e a criação de uma ligação emocional mais direta entre elas e a audiência, entre a audiência e a história. Ao desafiar a audiência a criar ligações causa-efeito ao longo do filme e a ir formando uma compreensão gradual dos seus acontecimentos e personagens, a narrativa não-linear emerge a audiência na história e torna-a um espectador ativo.

Podemos constatar isso na montagem do projeto em que contextualizamos a nossa pesquisa, a curta-metragem *Pária*. Através do uso de elipses, analepses e analepses sonoras, colocamos a audiência na perspectiva e estado mental da personagem principal, aproximando-a da narrativa e fornecendo-lhe apenas o nível de informação pertencente à personagem.

Em virtude dos factos mencionados, podemos concluir que a narrativa não-linear no cinema contemporâneo explora diferentes aspectos de representação temporal. Articulam diferentes relacionamentos entre passado e presente, presente e futuro, passado e futuro e mesmo entre diferentes versões e acontecimentos do presente, passado ou futuro. Desta forma, a narrativa não-linear contemporânea reflete e responde às mudanças das nossas perspectivas sobre o tempo e o espaço e tornam-se numa ferramenta valiosa de análise da narrativa na cultura cinematográfica contemporânea.

Seria de interesse teórico fazer uma abordagem desta pesquisa de anacronias cinematográficas dentro do panorama do cinema português, analisando de que forma a anacronia se relaciona com o mesmo e estabelecer uma comparação com o cinema americano, considerado como o impulsionador da narrativa não-linear. Sendo que o estudo teórico do cinema português é já de si escasso, um estudo em volta da utilização da anacronia, não só de uma perspectiva comparativa mas sim de um registo de cada vez que uma anacronia é usada, de que tipo e com quanta frequência, poderia enriquecer a nossa compreensão não só da anacronia em si como ferramenta narrativa, mas como do contexto cultural e criativo do cinema português.

Referências Bibliográficas

- AMIEL, Vicent, *Estética da Montagem*, Lisboa, Texto e Grafia, 2007
- ARISTÓTELES, *Poética*. Trad. de Eudoro de Souza. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1998
- ARMSTRONG, Karen, *A Short History of Myth*, Canongate Books Ltd., 2005
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2005
- BORDWELL, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985
- BRANIGAN, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Londres e Nova Iorque, Routledge, 1992
- BOYD, Brian, *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*, Harvard University Press, 2009
- BUCKLAND, Warren, *Puzzle Films Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell Publishing Ltd, 2009
- CAMERON, Allan, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Nova Iorque, Palgrave Macmillan, 2008
- CHATMAN, Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Londres e Nova Iorque, Cornell University Press, 1978
- COHAN, Steven, SHIRES, Linda M., *Telling Stories: A Theoretical Analysis of Narrative Fiction*, Londres, Routledge, 1988
- DANCYGER, Ken, *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo – História, Teoria e Prática*, Elsevier Editora, 2007
- DUNN, Ann, HUISMAN, Rosemary, MURPHET, Julian, *Narrative and Media*, Nova Iorque, Cambridge University Press, 2005
- EISENSTEIN, Sergei, *Film Form: Essays in Film Theory*, Harcourt, 1969
- ELIADE, Mircea, *Aspectos do Mito*, Edições 70, 1986

- ELRICH, Victor, *Russian Formalism: History, Doctrine*, The Hague, 1965
- FERREIRA, Carolin, *O Cinema Português através dos seus filmes*, Porto, Campo das Letras, 2007
- FRIEDMANN, Anthony, *Writing for Visual Media*, Focal Press, 2010
- GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Éditions Du Seuil, 1972
- GENETTE, Gérard, *Discurso da Narrativa*, Lisboa: Arcádia, 1979
- GENETTE, Gérard, *Mimologics*, University of Nebraska Press, 1995
- HERMAN, David, *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln, University of Nebraska P., 2002
- HERMAN, David, JAHN, Manfred, RYAN, Marie-Laure, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, 2005
- KERCHEVAL, Jesse Lee, *Building Fiction: How to Develop Plot and Structure*, Writer's Digest Books, 1997
- MEISTER, Jan Christoph, SCHERNUS, Wilhelm, *Time: From Concept to Narrative Construct*, Walter De Gruyter Inc, 2011
- METZ, Christian, *Film Language: A semiotics of the Cinema*, University of Chicago Press, 1990
- MCKEE, Robert, *Story*, Nova Iorque, Regan Books, 1997
- MCQUILLAN, Martin, *The Narrative Reader*, Nova Iorque, Routledge, 2000
- MONACO, James, *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia. Language, History, Theory*. Nova Iorque e Oxford: Oxford University Press, 2000
- MORIN, Edgar, *O Cinema ou o Homem Imaginário*, Lisboa, ed. Relógio D'Água, 1997
- MURCH, Walter, *In the Blink of an Eye*, Silman-James Press, 2001
- NELMES, Jill, *Introduction to Film Studies*, Routledge, 2003
- OLDHAM, Gabriella: *First Cut: Conversations with Film Editors*,

University of California Press, 1992

O'STEEN, Bobbie, *The invisible cut: how editors make movie magic*, Studio City CA, ed. Michael Wise Productions, 2009

PEARLMAN, Karen, *Cutting Rythms: Shaping the Film Edit*, Focal Press, 2009

PLANTINGA, Carl, *Movie Pleasures and the Spectator's Experience: Toward a Cognitive Approach*, Film and Philosophy Society for the Philosophic Study of the Contemporary Visual Arts, 1994

PORTER, Abbot H., *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge UP, 2002

PRAMAGGIORE, Maria, WALLIS, Tom, *Film: A Critical Introduction*, Laurence King Publishing, 2005

PRINCE, Gerald, *A Dictionary of Narratology*, University of Nebraska Press, 2003

REISZ, Karel e MILLER, Gavin: *The Technique of Film Editing*, Focal Press, 1968

RIESSMAN, Catherine, *Narrative Analysis*, Neburry Park, California: Sage Publications, 1993

RIMMON-KENAN, Shlomith, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, Nova Iorque, Routledge, 2002

RYAN, Marie-Laure, *Narrative across media, the languages of storytelling*, University of Nebraska Press, 2004

SALES, Michelle, *Em Busca de um Novo Cinema Português*, Covilhã, Livros LabCom, 2010

SAUSSURE, Ferdinand, *Course in General Linguistics*, Londres, Open Court Publishing Company, 1966

SEGOLIN, Fernando, *Personagem e Anti-Personagem*, Cortez e Moraes, 1978

SNYDER, Blake, *Save the Cat!*, Michael Wiese Productions, 2005

TARKOVSKY, Andrei *Sculpting in Time*, Austin: University of Texas Press,
1986

ANEXO A: Exemplo de Notas de Filmagens

24 de Janeiro, 4º Dia de Filmagens

	Plano - Take	Notas
Cena 17	1 – 1	Int, casa homem de negócios, plano geral
	1 – 2	
	1 – 3	
	1 – 4	
	1 – 5	
	1 – 6	
	1 – 7	
	1 – 8	
	1 – 9	
	1 – 10	
	2 – 1	Int, casa homem de negócios, plano de pormenor
	2 – 2	
	2 – 3	
	3 – 1	Int, casa homem de negócios, plano aproximado
	3 – 2	
	4 – 1	Int, casa homem de negócios, plano americano
	4 – 2	
	5 – 1	Int, casa homem de negócios, plano aproximado

	5 – 2	
	5 – 3	
Cena 18	1 – 1	Ext, piscina, plano geral
	1 – 2	
	1 – 3	
	1 – 4	
	1 – 5	
	2 – 1	Ext, piscina, plano geral
	2 – 2	
	2 – 3	
	3 – 1	Ext, piscina, plano aproximado
	3 – 2	
	3 – 3	
	3 – 4	
	3 – 5	
	4 – 1	Ext, piscina, plano médio
	4 – 2	
	5 – 1	Ext, piscina, plano americano
	5 – 2	
Cena 19	1 – 1	Int, casa homem de negócios, plano médio
	1 – 2	
	1 – 3	
	1 – 4	
	1 – 5	
	1 – 6	

	2 – 1	Int, casa homem de negócios, plano aproximado
	2 – 2	
	3 – 1	Int, casa homem de negócios, plano de pormenor
	3 – 2	
	4 – 1	Int, casa homem de negócios, plano aproximado, <i>travelling</i>
	4 – 2	
	5 – 1	Int, casa homem de negócios, plano geral
	5 – 2	Sem sangue
	5 – 2	Sem sangue
	5 – 3	Com sangue
	6 – 1	Int, casa homem de negócios, plano aproximado
	6 – 2	Arma cai
	6 – 3	Arma cai
	6 – 4	Arma cai
	6 – 5	
	6 – 6	
Cena 16	1 – 1	Ext, casa homem de negócios, manhã, plano médio
	1 – 2	
	1 – 3	
Cena 15	1 – 1	Int, garagem, plano médio
	1 – 2	
	1 – 3	

	2 – 1	Int, garagem, plano de pormenor
	2 – 2	
	3 – 1	Int, garagem, close up
	3 – 2	
	4 – 1	Int, garagem, plano médio
	4 – 2	
	4 – 3	
Cena 13	1 – 2	Ext, noite, rua, POV
	1 – 2	
	1 – 3	

ANEXO B: Diário de Trabalho de Montagem

4 a 6 de Fevereiro

Conversão de ficheiros seguida da sua organização por pastas, cena, plano e *take*.

6 de Fevereiro

Pré-seleção dos melhores *takes* baseado nos apontamentos das filmagens.

Reunião com o Jorge para receber os ficheiros de som.

7 de Fevereiro

Primeira reunião geral pós-filmagens com o professor Ruiz. Ponto de situação do projeto.

Início da edição do *assemble* inicial a tentar seguir o mais fielmente possível o argumento e storyboard.

8 de Fevereiro

Edição da cena 1 até à cena 4.

9 de Fevereiro

Edição da cena 5 até à cena 12. Falta o som de microfone das cenas 5, 6 e 9, contacto o Jorge sobre isso.

10 de Fevereiro

Edição da cena 13 até à cena 15.

11 de Fevereiro

Edição da cena 16 até à cena 18. Reunião de grupo para fazer um ponto de situação. Seleção de *frames* para o cartaz da curta.

12 de Fevereiro

Assemble inicial concluído, tempo de duração: 34:30:10

14 de Fevereiro

Reunião de grupo com o professor Ruiz.

Fecho do *assemble* inicial, início da montagem do *rough cut*.

15 de Fevereiro

Ligeiros cortes feitos ao longo de todo o filme. Duração 32:04:07

16 de Fevereiro

Nova edição das cenas 10 a 12. Duração 30:02:05

17 de Fevereiro

Tendinite. Forçada a interromper trabalho.

20 de Fevereiro

De volta à montagem.

Fiz uma comparação entre o argumento, o storyboard e a *timeline* como está atualmente. O storyboard marca a duração total da curta com 17 minutos mas pela forma como foi filmada é impossível atingir essa duração. Vai ser necessário cortar em diálogo e possivelmente cenas inteiras por completo.

21 a 25 de Fevereiro

Cenas que é preciso encurtar: 6, 7, 9, 14, 16, 17, 18

Cenas a serem potencialmente cortadas de todo: 1, 2, 3 e 7

Cenas que potencialmente precisam de ser refilmadas: 4, 8, 9, 12, talvez 14, 19

26 de Fevereiro

Reunião com o Bernardo para lhe passar a cena 14. Referi as minhas preocupações em relação à narrativa, o Bernardo insistiu que eu continuasse a seguir o argumento e a manter todas as cenas.

28 de Fevereiro

Reunião com o Jorge para receber o som sincronizado.

Reunião de grupo com o professor Ruiz. Coloca-se a hipótese, em grupo, de cortar cenas. Fica acordado tentar uma nova edição com maior liberdade na manipulação da narrativa.

Fecho da segunda versão, início da terceira.

1 a 3 de Março

Corte das cenas 1, 2, 3 e 7, experimentação com uma nova ordem de cenas e um novo início a partir da cena 4.

4 de Março

Tendinite mas não posso descansar a mão. Arranjei um pulso elástico. O ritmo de trabalho acabou por diminuir de qualquer maneira pela necessidade de pausas.

5 de Março

Reunião com o Jorge para definirmos de vez o som que falta.

6 de Março

Reunião com o Bernardo para ele me passar música original para a curta.

Seleção de som ambiente. Duração 25:07:03

7 de Março

Primeira projeção no auditório Ilídio Pinho.

Fecho da terceira versão e início da quarta.

8 de Março

Reunião com o Jorge. Tenho finalmente o som de microfone completo e sincronizado.

9 a 12 de Março

Vários cortes feitos ao longo da curta. Duração 20:35:21

12 de Março

Reunião com o Nuno para lhe passar os ficheiros para uma correção de cor inicial.

13 a 14 de Março

Montagem do trailer.

14 de Março

Reunião de grupo com o professor Ruiz.

Marcação das segundas filmagens.

Fecho da 4^a versão, início da 5^a.

15 a 17 de Março

Pequenos cortes feitos ao longo de toda a curta.

Fecho da 5^a versão. Duração 19:12:20

21 de Março

Segunda projecção no auditório Ilídio Pinho.

Alteração da cena 11.

Fecho da 6^a versão e trancada até segundas filmagens. Duração 18:28:04.

25 a 26 de Março

Conversão das segundas filmagens.

27 a 2 de Março

Nova edição com a integração das segundas filmagens.

2 de Março

Fecho da 7^a versão. Duração 20:06:23

3 de Março

Início da 8^a versão, ajuste das novas filmagens e nova integração com as primeiras filmagens.

4 de Março

Fecho da 8ª versão.

Duração 21:11:05

7 de Março

Terceira projeção no Ilídio Pinho.

Necessário começar o trabalho de som rapidamente.

10 de Março

Compra do Xto7.

Passagem do OMF ao Jorge para iniciar o trabalho de som.

11 de Março

Completa reedição da cena 11.

Quarta projeção no Ilídio Pinho.

Discussão sobre o design de som.

Fecho da 9ª versão.

Duração 21:41:12

12 de Março

Alteração da cena 4, cena 6 e ajustes à cena 11.

Fecho da 10ª versão.

Duração 21:19:22

13 de Março

Alteração da cena 4 e cena 15.

Exportar OMF final para o Jorge.

Fecho da 11^a versão para edição de som e correção de cor.

Duração 21:43:22

ANEXO C: Argumento de *Pária*

INT.CAFÉ - MANHÃ

CENA 1

MIGUEL está sentado numa mesa de um pequeno café enquanto come um lanche e bebe um expresso. O café está quase vazio. Por trás do balcão, o DONO DO CAFÉ limpa um copo.

Uma TURISTA entra e olha em volta antes de se dirigir ao balcão. Olha para o DONO DO CAFÉ.

TURISTA

Excuse me...

O dono do café levanta os olhos do copo sem parar de o limpar. A turista estende-lhe um mapa.

TURISTA

Do you know where can I get a bus
that goes directly to downtown?

Dono do café olha para para um cliente que se encontra junto ao balcão que abana a cabeça a cabeça e encolhe os ombros.

Dono do café olha para a turista e abana as mãos.

DONO DO CAFÉ

Não, não, só português!

TURISTA

Oh... ok, sorry.

Turista dirige-se à saída e sorri timidamente para o dono do café.

TURISTA

Thank you!

DONO DO CAFÉ

(com um aceno de cabeça)
Desculpe lá, menina!

Dono do café ri-se para si mesmo. Miguel bebe o resto do seu expresso num só gole, pega no lanche e sai a passo acelerado do café.

EXT.CAFÉ - MANHÃ

CENA 2

Miguel olha em volta, avista a turista à sua direita e começa a correr na sua direcção.

O dono do café vem à porta.

DONO DO CAFÉ

Ei! Ei! Esqueceu-se de pagar!

Miguel olha para o dono do café enquanto continua a andar em direcção ao turista. Faz um aceno.

MIGUEL

Ponha na minha conta!

DONO DO CAFÉ

Que conta? Tu não tens conta nenhuma, ó cabrão!

MIGUEL

Não se preocupe chefe! Eu pago depois!

DONO DO CAFÉ

Se me fodes vais-te arrepender ladrão de merda!

MIGUEL

Que ladrão de merda oblá?! Já te disse que te vou pagar!

DONO DO CAFÉ

Se eu te vejo outra vez e não tiveres o meu dinheiro és um homem morto, percebeste!?

MIGUEL

Xau aí!

Miguel vira costas ao dono do café e corre até alcançar a turista. Toca-lhe no braço e sorri quando ela se vira.

MIGUEL

Hi!

A turista olha Miguel de alto abaixo e faz um pequeno sorriso nervoso.

MIGUEL

Did you say you're going downtown?

TURISTA

Yes...

Miguel aponta para a frente, a turista segue o seu braço com o olhar e Miguel tira-lhe a carteira de um dos bolsos.

MIGUEL

If you take the bus in that station you'll get there in no time. Can you get your map for me?

TURISTA

Sure.

A turista procura o mapa dentro da mochila. Miguel aproveita a distração para tirar dinheiro da carteira e meter as notas ao bolso. A turista estende-lhe o mapa. Miguel aponta.

MIGUEL
When your bus stops around here,
you've arrived.

TURISTA
Ok, thanks!

A turista começa a afastar-se. Miguel segura a carteira dela no ar.

MIGUEL
Hey, you dropped this!

TURISTA
Oh no! (Miguel entrega-lhe a
carteira) Thank you, I don't know
how that happened.

MIGUEL
Hey (Miguel pousa uma mão no ombro
dela) Don't worry about it! You'll
be staying for long? We should grab
some coffee this week!

Turista sorri.

TURISTA
Sure! Why not?

Miguel dá o telemóvel à turista e ela aponta o número dela e devolve-o a Miguel.

TURISTA
Here!

MIGUEL
It's a date then! You be safe now!
(dá-lhe um beijo na bochecha) I'll
see you around.

TURISTA
(ri)
Ok, then. Thank you so much.

Miguel sopra um beijo na direcção da turista e vira costas, de mãos nos bolsos e um sorriso.

MIGUEL
Anytime!

EXT.RUA - FINAL DA MANHÃ

CENA 3

Miguel conta o dinheiro que roubou, dá uma palmadinha satisfeita às notas e volta a guardá-las. Tira um maço quase

vazio de cigarros do bolso, acende um e continua a descer a rua.

EXT.DOCA - FINAL DA MANHÃ

CENA 4

Miguel observa os barcos enquanto anda, o seu cigarro quase no fim. Avista um camião estacionado junto a um armazém. Um TRABALHADOR DA DOCA está a carregar caixas de peixe. No tampo das caixas está gravado um símbolo: um triângulo invertido com uma circunferência no centro e um ponto dentro da circunferência.

Antes de carregar cada caixa, o trabalhador da doca passa uma luz negra pela superfície. O trabalhador limpa o suor da testa e entra no armazém.

Miguel olha rapidamente em volta, atira o cigarro ao chão e aproxima-se rapidamente do camião. Pega numa das caixas mais pequenas e vai-se embora por entre os armazéns.

EXT. CASA DE MIGUEL - TARDE

CENA 5

Miguel pousa a caixa de peixe e tira as chaves de casa do bolso. Roda as chaves nas mãos com um ar sério. Mete-as na fechadura e respira fundo antes de abrir a porta. Pega na caixa, respira fundo mais uma vez e sorri.

INT.SALA DE CASA - TARDE

CENA 6

Miguel entra em casa com uma cara séria, suspira, e faz um esforço para colocar um grande sorriso. Começa a andar de forma confiante.

LÚCIA está sentada a ver televisão.

Miguel passa pelo corredor paralelo à sala sem se dirigir à mãe.

A mãe repara que ele chegou, não tirando os olhos da televisão.

LÚCIA

Miguel! Anda cá!

Miguel continua a andar pelo corredor e finge que não ouviu Lúcia, dirige-se à

INT.COZINHA DE CASA - TARDE

CENA 7

Miguel pousa a caixa do peixe no balcão da cozinha, e abana os braços para relaxar um pouco depois de tanto tempo a segurar numa carga pesada.

Lúcia segue-o até à cozinha e encosta-se à porta.

MÃE DE MIGUEL

Então, filhote? Trouxeste o que te pedi?

MIGUEL
(sorrindo)
Antes demais, como vai a minha mãe
preferida?

Lúcia pára ao reparar na caixa de peixe. O seu rosto fica sério.

LÚCIA
O que é que andaste a fazer Miguel?

Miguel retrai-se por um momento antes de sorrir e dar palmadinhas na caixa.

MIGUEL
Fui buscar peixe para o jantar!
Como pediste.

Lúcia levanta-se e grita.

LÚCIA
E tás-me a querer dizer que
compraste isso tudo?! Onde é que
arranjaste isso?!

Miguel fica em silêncio e vira costas à mãe e agarra-se ao balcão da cozinha. Mãe de Miguel aproxima-se dele.

LÚCIA
(grita) Andaste a roubar outra vez
é?!

Miguel suspira e leva a mão à cabeça. Mãe de Miguel dá-lhe um estalo.

LÚCIA
(grita) Olha para mim quando
falo contigo! Fodasse, já
pareces o teu pai!

Miguel leva a mão ao rosto e vira-se para a mãe com um olhar furioso.

MIGUEL
(grita) O que queres que te
faça?! A caixa estava mesmo
ali!

Lúcia dá um riso sarcástico e abana a cabeça.

LÚCIA
Foi assim que te eduquei? Para
levar o que não é teu? Já olhaste
bem para ti? Olha para a vida que
estás a levar!

MIGUEL

Que puta de lata! Sabes muito bem que faço isto por nós e ainda me compáras áquele otário de merda! Como te atreves?

LÚCIA
Tento na língua, Miguel!

MIGUEL
(grita) Eu falo como muito bem me apetecer na casa que EU próprio sustento!

Os dois olham-se em silêncio e raiva até que Lúcia se retrai, os ombros descaem. Faz uma expressão de mágoa.

LÚCIA
És um rapaz tão inteligente. Porque é que não tentas arranjar um emprego a sério Miguel? Conseguias se tentasses!

Miguel desvia o olhar.

Lúcia coloca uma a mão no rosto de Miguel.

LÚCIA
Já tenho trabalho que chegue com o teu irmão Miguel, não me compliques mais a vida... Achas que ajuda em alguma coisa se ele descobrir o que tens andado a fazer?

Miguel afasta-se da mão de Lúcia e encosta-se ao balcão de braços cruzados.

MIGUEL
O Nuno não faz ideia do que eu faço, mãe...

LÚCIA
Ele é doente, não é burro! O burro da família és tu!

Miguel fica em silêncio e Lúcia olha para ele sem dizer nada por uns segundos.

LÚCIA
Achas que podes viver assim para sempre? E eu aqui, todos os dias, à espera do que terás arranjado desta vez!

Miguel suspira. A mãe de Miguel fica a olhar para ele até ficar com uma expressão resignada.

LÚCIA

Chegas-me a minha carteira, meu querido, que tenho que ir para o trabalho?

Miguel pega na carteira da mãe, pendurada numa cadeira. Lúcia vira-lhe costas e passa as mãos por água na pia. Miguel tira algumas notas do bolso e mete-as dentro da carteira antes de a fechar. Estende-a a Lúcia com um sorriso.

LÚCIA

Vê se o Nuno come alguma coisa.

MIGUEL

Sim, mãe.

Lúcia dirige-se para a porta enquanto remexe na carteira pelas chaves. Vê o dinheiro que Miguel lhe colocou e fica parada a olhar para a carteira durante um momento até que faz uma cara de mágoa.

LÚCIA

Pensa no que eu te disse Miguel. Tu podias ser muito mais...

Lúcia sai de casa.

INT.QUARTO DO IRMÃO - TARDE

CENA 8

Miguel abre a porta do quarto de NUNO que está estendido na cama a a olhar para o infinito. O quarto está escuro e desarrumado, com uma neblina de fumo de tabaco presente no ar.

MIGUEL

Então, campeão, como andas?

Nuno contorce a cara. Miguel senta-se na beira da cama e fica a olhar para ele.

NUNO

(encolhe os ombros)

Na mesma...(pausa prolongada) Tou sem um caralho pa fazer...

MIGUEL

Não me queres ir ajudar a fazer o almoço? Podíamos fazer qualquer coisa diferente hoje!

Nuno baixa a cabeça e esfrega a nuca.

Miguel fica a olhar para Nuno à espera de uma resposta que não lhe é dada. Sorri nervosamente.

MIGUEL

Ao menos fazes-me companhia ao almoço? Sais da caverna e voltas ao mundo dos vivos?

Nuno olha para Miguel, sem expressão. Miguel desvia o olhar.

MIGUEL

Desculpa, não quis dizer...

NUNO

É para ir comer?

Miguel acena, volta a sorrir e pega numa das mãos de Nuno.

MIGUEL

Daqui a bocado... vens?

Nuno fecha os olhos e suspira.

NUNO

Hmm... acho que desta vez vou ficar por aqui... Não tenho fome...

MIGUEL

Tens a certeza? Olha que vou sentir falta da tua companhia!

Nuno fica em silêncio e passados alguns segundos Miguel suspira e passa a mão pelo cabelo.

MIGUEL

O que se passa contigo Nuno? Quanto mais tempo vais continuar assim? A mãe está desesperada, não sabe o que fazer!

NUNO

Tou-me a cagar... ela que pense o que quiser...

MIGUEL

Ela não pensa nada Nuno... só quer que melhores.

Nuno vira-se na cama para ficar de costas para Miguel. Miguel levanta-se e dirige-se à porta.

MIGUEL

Eu venho aqui trazer-te o almoço quando estiver pronto.

Miguel sai do quarto de Nuno.

INT.COZINHA - TARDE

CENA 9

Miguel, de mangas arregaçadas e um ar soturno, prepara um peixe sobre o balcão da cozinha.

Pousa-o ao lado, coloca outro sobre a tábua e corta-o.

Quando o corta a meio vê uma ponta de plástico a sair-lhe da barriga. De sobrolho franzido, abre o peixe ao meio e descobre vários saquinhos de plástico com bolotas.

Miguel fica espantado, pousa a faca e recua do balcão. Olha pela porta da cozinha antes de encostar. A respirar pesadamente, coloca as bolotas de lado com cuidado e começa a cortar outro peixe.

Série de planos de detalhe da faca, de peixes a serem cortados, sacos de bolotas e o rosto suado de Miguel.

CORTA PARA:

Todos os peixes da caixa cortados e amontoados de um lado do balcão e um monte de sacos de bolotas no outro lado. Miguel sorri.

EXT.BECO - TARDE

CENA 10

Miguel encontra-se num beco escuro com o PASSADOR DE DROGA e entrega-lhe as bolotas, recebendo uma quantia considerável de dinheiro em troca.

Despedem-se e começam a andar em direcções opostas.

INT.LOJA DE ROUPA - TARDE

CENA 11

Miguel veste um casaco de cabedal, sorri para o espelho e de seguida para a EMPREGADA DA LOJA DE ROUPA que estava a olhar para ele.

A empregada da loja sorri para baixo algo envergonhada e Miguel olha outra vez para o espelho com um sorriso ainda mais acentuado.

INT.SALA DE CASA - FINAL DA TARDE

CENA 12

Objectos da sala começam a ser substituídos por outros mais novos e mais caros: uma televisão, um sofá, candeeiros, mesa de jantar, toalha da mesa de jantar, uma pequena mesa que fica ao lado do sofá, etc.

INT.CAFÉ COM BILHAR - NOITE

CENA 13

Amigos de Miguel estão no café a conversar e a rirem-se.

Miguel chega ao café e começa a cumprimenta-los e a rir-se também.

Começam a jogar bilhar e são mostrados vários planos de jogadas de bilhar e das pessoas a rirem-se, com Miguel a fazer uns charros e a fumarem.

Aparece um plano da bola preta a entrar no buraco.

INT.BAR - NOITE

CENA 14

Miguel bebe um shot com os amigos e grita de alegria.

Agarra-se a uma rapariga que está a passar.

Bebe muitos shots com os amigos e com mulheres que vai conhecendo na noite.

EXT.BAR - NOITE

CENA 15

Miguel está a cambalear sozinho na rua quando uma sombra aparece por trás dele e enfia-lhe um saco na cabeça. Miguel começa a debater-se.

P.O.V.

Miguel vê tudo escuro mas continua a debater-se.

Ouve-se o som de um murro e Miguel começa a ouvir pior o que se passa à sua volta.

ENFORCER

Vamos dar uma voltinha? (ouve-se um bocado distorcido.

INT.GABINETE DO ANTAGONISTA - NOITE

CENA 16

O Enforcer empurra Miguel para dentro da sala, que contém uma mesa com uma cadeira virada para Miguel e duas para o lado oposto.

Miguel olha em sua volta e o Enforcer coloca-se à beira de uma das portas com as mãos juntas sobre a barriga.

AUGUSTO entra na sala, começa a despir o casaco e a colocá-lo no cabide.

Vai em direcção à mesa e serve-se de um copo de whisky.

Miguel observa Augusto com um ar grave.

Augusto leva o copo à boca mas antes de beber olha para Miguel, parecendo que só se apercebe da sua presença nesse momento.

Augusto pousa o seu copo na mesa, serve whisky noutro copo, aproxima-se de Miguel e estende-lhe o copo.

Miguel aceita.

Augusto bebe o whisky num só gole e observa Miguel enquanto este bebe o seu whisky e faz uma careta.

Augusto sorri com uma expressão de superioridade. Vira costas a Miguel dirigindo-se à sua cadeira e sentando-se.

Miguel fica a olhar para Augusto a em tom de desafio.

AUGUSTO ABREU

Senta-te, por favor.

Miguel olha para o Enforcer que está com um pequeno sorriso na cara.

Miguel fica em silêncio e olha para Augusto Abreu com um ar sério.

AUGUSTO ABREU

Senta-te! Esta conversa é melhor
temo-la sentados.

Miguel aproxima-se da cadeira, vira-a na sua direcção para se poder sentar e vê que nela encontra-se morto o Trabalhador da doca que estava a descarregar as caixas de peixe para o camião.

Miguel dá um salto para trás quando vê o homem morto, começa a respirar pesadamente e a ter espasmos de vômito, dobrando-se sobre si mesmo.

Augusto Abreu fica com a cara muito séria.

Augusto Abreu levanta-se da sua cadeira e dirige-se a Miguel, que continua dobrado sobre si, com espasmos.

AUGUSTO ABREU

Presumo que já não a tenhas não é?
É bom que arranjes uma maneira de
cobrir o meu prejuízo.

Augusto Abreu baixa-se para se pôr ao mesmo nível de Miguel vai ao bolso e tira de lá uma foto da mãe de Miguel.

AUGUSTO ABREU

Não me obrigues a fazer algo que
não quero.

Olha intensamente para Miguel durante uns segundos e depois levanta-se e vira costas.

AUGUSTO ABREU

Aníbal, trata dele.

O Enforcer aproxima-se de Miguel e dá-lhe um murro, fazendo-o perder a consciência.

INT.CARRO DO ENFORCER - MADRUGADA

CENA 17

ANÍBAL está ao telemóvel fora do carro enquanto Miguel está dentro, sem saber o que fazer.

Miguel bate nervosamente com o pé no chão enquanto olha pela janela.

Olha para a alavanca que abre a porta do carro durante muito tempo e coloca lá a mão. De seguida, olha para Aníbal, que se encontra de costas para ele a falar ao telemóvel.

Espeta a unha do pulgar no indicador.

Miguel vai alternando o olhar entre a alavanca e Anibal até que tira a mão da alavanca, suspirando de nervosismo.

Aníbal entra no carro e coloca-se ao volante.

ANÍBAL
Vamos lá então!

EXT. RUA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - MANHÃ CENA 18

O carro de Aníbal pára perto da casa do HOMEM DE NEGÓCIOS.

Aníbal está de luvas.

Miguel olha para o infinito enquanto Anibal vai ao porta luvas e retira de lá uma pistola. Dá uma pancada no braço de Miguel e passa-lhe a pistola.

Miguel olha para Anibal com uma expressão chocada. Começa a abanar a cabeça.

MIGUEL
Isso não! Por favor, não quero magoar ninguém...

ANIBAL
Não vais precisar. Só quero que o assustes. Não deve ser muito difícil para ti.

Miguel fica a olhar para Anibal com uma expressão de súplica.

MIGUEL
Ouça...por favor...a minha mãe não faz que chegue para comermos...eu tenho um irmão doente, precisam de mim! Não me obrigue a fazer isto!

Anibal retribui o olhar de Miguel com uma expressão de impaciência aborrecida e abana ligeiramente a pistola.

ANIBAL
É para hoje?

Os ombros de Miguel tremem. Aceita a pistola das mãos de Aníbal sai do carro e aproxima-se da casa.

Miguel segura a pistola nas mãos. Respira fundo, a respiração a tremer. Abre a porta.

INT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - SALA - MANHÃ CENA 19

Miguel entra numa sala com um bilhar, sofás e lareira no centro, e um bar enconstado à parede.

Não vê ninguém em casa e começa a olhar à sua volta.

Vê prémios de serviços prestados à cidade pendurados nas paredes.

Vê fotografias do HOMEM DE NEGÓCIOS juntamente com algumas pessoas importantes da cidade. Uma das fotografias capta a atenção de Miguel e este pega nela. o HOMEM DE NEGÓCIOS e Augusto Abreu estão os dois juntos a apertar a mão um do outro.

Miguel fica a olhar para a fotografia durante algum tempo, acabando por pousá-la.

Continua a olhar em volta até que sai por uma portada que vai dar à piscina exterior. Quando Miguel sai, vê-se um cigarro aceso pousado num cinzeiro.

EXT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - PISCINA - MANHÃ CENA 20

Miguel movimenta-se em direcção à piscina e fica a olhar para a água, que se parece aproximar à medida que este continua a olhar. O símbolo presente nas caixas de peixe de Augusto Abreu aparece debaixo da água sendo que Miguel continua a olhar para a piscina como que hipnotizado.

Ouve-se um barulho dentro de casa.

Miguel desperta do seu transe e entra numa postura de alerta.

Olha para trás, segura firmemente na pistola e entra em na casa.

INT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - SALA - MANHÃ CENA 21

O Homem de negócios encontra-se no bar, de costas para Miguel, a servir-se de uma bebida.

Do outro lado do balcão do bar, Miguel aponta a arma ao Homem de Negócios. Está a respirar pesadamente e as suas mãos tremem sem parar.

O Homem de Negócios vira-se e vê Miguel, não tem nenhum tipo de reacção a não ser ficar a olhar para Miguel com um ar de choque. As olheiras que tem por baixo dos olhos evidenciam uma noite sem dormir.

MIGUEL

Mãos pa cima filho da
puta!!!(grita)

O Homem de Negócios fica paralisado e não levanta as mãos.

Miguel está irrequieto e apesar de estar parado, não consegue parar de se mexer. Vendo que o Homem de Negócios não lhe obedeceu prontamente, fica um bocado desnorteado e engasga-se quando fala, com a voz a tremer bastante.

MIGUEL

Não percebeste o que eu disse
caralho!?!? MÃOS PARA CIMA FILHO DA
PUTA!!

O dono da loja engole em seco e coloca as mãos no ar.

Miguel acalma-se um bocado mas continua a respirar pesadamente.

MIGUEL

O nosso amigo em comum quer que te acalmes um bocado! Que senão isto vai acabar mal! Tás a perceber?!!

O Homem de Negócios engole em seco e acena.

Miguel relaxa e baixa a pistola.

O Homem de Negócios consegue retirar uma pistola que se encontra em baixo da mesa e aponta-a a Miguel.

Miguel dá um salto para trás e começa a tremer enquanto aponta a arma.

MIGUEL

ACHAS QUE EU TOU A BRINCAR OTÁRIO DE MERDA??!! BAIXA O CARALHO DA ARMA!!

HOMEM DE NEGÓCIOS

VÁ-SE EMBORA OU EU DISPARO!

MIGUEL

BAIXA O CARALHO DA ARMA FILHO DA PUTA!! BAIXA O CARALHO DA ARMA!

HOMEM DE NEGÓCIOS

PÕE-TE A ANDAR! JÁ!!! EU JURO QUE DISPARO!!! (com a voz a tremer)

MIGUEL

BAIXA O CARALHO DA ARMA! BAIXA A FILHA DA PUTA DA ARMA OU EU MATO-TE JÁ AQUI FILHO DA GANDA PUTA!

Miguel com um ar de desespero prime 2 vezes o gatilho mas nada acontece. À terceira vez que prime o gatilho ouve-se um disparo. Miguel repara que foi ele que levou o tiro, ficando em estado de choque.

Cai em cima da mesa de bilhar com o choque de ter levado um tiro no abdómen. A bola oito começa a rolar em direcção ao buraco mas pára antes de entrar.

O Homem de Negócios respira pesadamente e continua com a arma apontada a Miguel.

OUVE-SE UM TIRO DE UMA ARMA

O Homem de Negócios faz um esgar de dor e cai para o lado. Atrás deste, encontra-se Aníbal com uma pistola na mão. Aproxima-se do Homem de Negócios, que se encontra no chão, e dispara uma segunda vez. Sorri para Miguel e aproxima-se

deste, agachando-se e colocando a pistola na sua mão. Miguel olha para Aníbal com um olhar vazio, encontrando-se ainda em estado de choque.

ANÍBAL

Tem o resto de uma boa vida Miguel.

Miguel arregala os olhos e depois franze-os, acordando do seu transe. Com um movimento rápido, aponta a Anibal a arma que este lhe colocou na mão.

Aníbal arregala os olhos e tenta segurar no braço de Miguel.

ECRÃ A PRETO

OUVE-SE O DISPARO DA ARMA.

CRÉDITOS

INT.CASA DO HOMEM DE NEGÓCIOS - SALA - MANHÃ

CENA 22

Vê-se um rasto de sangue no chão até à saída, não se sabendo se foi Miguel ou Aníbal a sair.

FIM