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



A Manipulação Do Tempo Fílmico: Elipse E Outras Ferramentas

Cinema & Audiovisual 2014/2015

João Lourenço

Professor Orientador: Prof. Doutor Carlos Ruiz
Professora Co-Orientadora: Prof. Doutora Maria Guilhermina Castro

Junho de 2015

Dedicatória

A nossa relação com o tempo está como está porque mentimos constantemente a nós próprios acerca do que somos, do que podemos e devemos fazer.

Jacob Needleman.

Agradecimentos

Ao meu orientador e co-orientadora, Professor Doutor Carlos Ruiz e Professora Doutora Maria Guilhermina Castro, o meu sincero obrigado: pela paciência quase infinita, pela orientação nos maus momentos e encorajamento nos bons. E claro, aos gigantes em quem me apoiei: Hostalina Barbosa e Manuel Lourenço. A minha mestria não é nenhuma quando comparada com a vossa. Enquanto a minha me é concedida por este documento, a vossa foi-vos dada pela vida. Espero um dia ser também assim, um Mestre em viver.

Resumo

Esta dissertação aborda a manipulação do tempo no cinema através da elipse (primordialmente) e de outras técnicas, em articulação com a minha experiência no projeto final de mestrado. A questão a que pretendo responder é então: como é que a elipse, e outras ferramentas, me ajuda a manipular o tempo fílmico?

Procura portanto, contextualizar a elipse, seja como fenómeno literário ou dispositivo fílmico, bem como estudar as diversas técnicas cinematográficas que lhe estão associadas. É feito também um estudo de dois realizadores relevantes neste âmbito, por manipularem o tempo nos seus filmes com um estilo de elipse muito próprio. São analisadas também técnicas que, ainda não estando diretamente ligadas à elipse, desempenham um papel importante no panorama da manipulação do tempo no cinema. É então feita uma breve reflexão sobre a minha experiência como realizador no projeto final, aprofundando-se o papel das elipses presentes no *Bom dia, Alegria!* e na manipulação do tempo.

Antes de tirar conclusões sobre os frutos desta investigação, realizo ainda umas experiências *post-mortem* no projeto: à luz de novas técnicas elipticas e conhecimento adquirido durante a produção desta dissertação, experimento outras abordagens de elipse em momentos chave da narrativa, e analiso qual o resultado obtido.

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras 1

Lista de Tabelas 1

Glossário 2

1 Introdução 3
- 1.1 Tema e o Projeto Final 6
- 1.2 Problema de Investigação 6
- 1.3 Metodologia da Investigação 7
- 1.4 Estrutura da Dissertação 8

2 Contextualização Teórica e Artística 9
- 2.1 Elipse: fenómeno literário 11
- 2.2 Definição no contexto cinematográfico 12
- 2.3 Técnicas "elipticas" 15
  - 2.4.1. Yasujirô Ozu: corte eliptico direto, intercalado e contextual 18
  - 2.4.2. Match Cut 25
  - 2.4.3. Jump Cut 26
  - 2.4.4. Cross cut 29
  - 2.4.5. Fade 31
  - 2.4.5. Dissolve 32
  - 2.4.8. Wipe 34
  - 2.4.9. Alain Resnais: micro e macro elipse 37
- 2.4 Para além da elipse 43
  - 2.5.1. Flashback e flashforward 44
  - 2.5.2. Expansão Temporal 48
  - 2.5.3. Slo-motion e fastmotion 51
  - 2.5.4. Freeze frame 52
- 2.5 Conclusão 54

3 A Manipulação do Tempo Fílmico no "*Bom dia, Alegria!"* 55
- 3.1 O Projeto 56
  - 3.1.1. Argumento 58
  - 3.1.2. Montagem 62
  - 3.1.3. Realização 68
- 3.2 Análise: a elipse na construção narrativa 71
  - 3.2.1. Sequência Inicial 72
  - 3.2.2. Bloco Narrativo 1 73
  - 3.2.3. Bloco Narrativo 2 76
  - 3.2.4. Montage Sequence 80
  - 3.2.5. Bloco Narrativo 3 83
  - 2.6.6. Conclusões sobre a elipse na construção narrativa 88
- 3.3 Casos Hipotéticos 88
  - 3.3.1. Caso 1: Freeze Frame 89
  - 3.3.2. Caso 2: Wipe 91

3.3.3. Caso 3: Fade to Black 93
3.4 Conclusões 95
4 O Fim 96
4.1 Ilações Finais 96
4.2 Antes e depois 99
4.3 O Futuro 99
Bibliografia 101
Fontes Eletrónicas 103
Filmografia 104
Anexo A: Argumento Final - *Bom dia, Alegria!* 105
Anexo B: DVD - *Bom dia, Alegria!* 121
APÊNDICE A: Breves considerações sobre o tempo e o cinema 122

Lista de Figuras

1. Y. Ozu - *There was a Father*
2. Y. Ozu - *There was a Father*
3. Y. Ozu - *The Only Son*
4. Y. Ozu - *Late Spring*
5. Y. Ozu - *Late Spring*
6. Y. Ozu - *Late Spring*
7. Y. Ozu - *Late Spring*
8. Y. Ozu - *Late Spring*
9. Y. Ozu - *Late Autumn*
10. Y. Ozu - *Late Autumn*
11. S. Kubrick - *2001: A Space Odyssey*
12. J.L. Godard - *À Bout de Souffle*
13. J.L. Godard - *À Bout de Souffle*
14. J.L. Godard - *À Bout de Souffle*
15. J.L. Godard - *À Bout de Souffle*
16. Q. Tarantino - *Pulp Fiction*
17. Q. Taratino - *Pulp Fiction*
18. P.T. Anderson - *Boogie Nights*
19. P.T. Anderson - *Boogie Nights*
20. O. Welles - *Citizen Kane*
21. O. Welles - *Citizen Kane*
22. O. Welles - *Citizen Kane*
23. A. Kurosawa - *Sugata Sanshiro*
24. A. Kurosawa - *Sugata Sanshiro*
25. A. Kurosawa - *The Bad Sleep Well*
26. A. Kurosawa - *Ikiru*
27. A. Kurosawa - *Ikiru*
28. A. Resnais - *Hiroshima mon amour*
29. A. Resnais - *Muriel: or the Time of Return*
30. A. Resnais - *Muriel: or the Time of Return*
31. A. Resnais - *Muriel: or the Time of Return*
32. A. Resnais - *Muriel: or the Time of Return*
33. A. Resnais - *Last Year in Marienbad*
34. A. Resnais - *Last Year in Marienbad*
35. A. Resnais - *Last Year in Marienbad*

36. J. Coen & E. Coen - *Barton Fink*
37. J. Coen & E. Coen - *Barton Fink*
38. Q. Taratino - *Pulp Fiction*
39. M. Scorcesse - *Raging Bull*
40. J.P. Jeunet - *Amélie Poulain*
41. F. Truffaut - *The 400 Blows*
42. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
43. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
44. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
45. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
46. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
47. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
48. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
49. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
50. W. Anderson - *The Royal Tenenbaums* & *Moonrise Kingdom*
51. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
52. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
53. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
54. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
55. W. Anderson - *Moonrise Kingdom*
56. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
57. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
58. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
59. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
60. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
61. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
62. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
63. W. Anderson - *The Royal Tenenbaums*
64. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
65. S. Leone - *The Good, the Bad and the Ugly*
66. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
67. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
68. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
69. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*
70. J. Lourenço - *Bom dia, Alegria!*

Lista de Tabelas

1. Divisão da Narrativa de *Bom dia, Alegria!* em blocos.

Glossário

1. Tempo fílmico - refere-se ao tempo contido dentro de um objecto cinematográfico. Depdendo do contexto, pode dizer respeito à duração do filme em sí, ou ao tempo da própria narrativa;
2. *Tracking shot* - termo para designar um movimento de camera que consiste em seguir um certo objeto ou pessoa em movimento;
3. *Travelling* - consiste no movimento livre da camera, ou literalmente, num viajar, de ponto A a B. Normalmente associam-se a este termo outros como *dolly-out* ou *dolly-in*, que dizem respeito a dois géneros específicos do travelling - o primeiro significa que a camera se está a afastar de determinado objeto ou model, sendo que o segunto pressupõe uma aproximação;
4. *Pan* - abreviação para panorâmica. Trata-se de um movimento de camera obtido quando esta está colocada num tripé ou noutro recurso que tenha uma cabeça giratória nos sentidos verticais e horizontais;
5. *Travelling pan* - combinação dos dois anteriores. Ou seja, a camera efetua uma panorâmica enquanto está a ser movimentada de ponto A a B. Normalmente, para obter um *tracking shot*.

1 Introdução

Esta dissertação nasce da minha dificuldade, fruto da falta de experiência na tentativa de fazer cinema, de lidar com o tempo na narrativa do meu projeto final de mestrado. *Bom dia, Alegria!* foi a coisa mais estapafúrdia e original que fiz nos cinco anos que passei na Escola das Artes.

Trata-se da minha terceira abordagem à escrita da dissertação de mestrado. Não a primeira, não a segunda… a terceira. O processo pelo qual passei para desenvolver este documento, ironicamente, assemelha-se ao do projeto final. Não por gosto, pois foi uma tortura, mas sim por defeito pessoal - uma (in)feliz coincidência se assim quisermos. Mentira. Se não fosse por gosto ter-me-ia contentado com a primeira coisa que fiz. Não obestante, creio que já passou a hora de me iludir no que diz respeito a aspirações profissionais nesta área/indústria. Se o estimado leitor ainda não percebeu, vou contar-lhe um segredo: escrevo mal. Muito mal. Empato imenso. Complico ainda mais. Consigo até mesmo fatigar as pessoas como me encontro presentemente a fazer… mas sou profundamente apaixonado por histórias. Contá-las a alguém é das coisas mais apaixonantes que posso fazer. Talvez se deva ao meu já falecido Avô materno, um homem de 1,99m de altura, boina na cabeça e cigarro na boca, que me contava todos os dias as mais diversas histórias, muitas deles inventadas e escritas por ele. Se hoje, sou invadido com ideias, enredos e personagens que me ocupam a cabeça sem que eu nada possa fazer, a ele o devo. Na nossa área, uma das vertentes que melhor explora estes elementos, sendo normalmente usado o termo *storytelling*, são as séries de televisão. Podemos seguir um grupo de personagens com uma história que se desenrola ao longo de vários anos, o que criativamente abre muitas oportunidades e caminhos para quem escreve. O meu fascínio, vício e inveja deste fenómeno fez com que, numa fase inicial me quisesse debruçar sobre as estruturas narrativas presentes em séries. Era uma espécie de sonho tornado realidade poder dissertar sobre um *hobby*, uma paixão e um trabalho ideal. Mal não podia correr… isto é, não fosse eu insatisfeito por natureza (entre muitas outras coisas).

O tema era interessante, casos de estudo e bibliografia não me faltavam, mas no entanto, algo não estava bem. Não me era de todo possível levantar qualquer tipo de questões. Faltava uma problemática que me fizesse sentir que valia a pena. Em seu tempo, perdi o interesse e tomei a decisão de caminhar noutra direção pois pretendia produzir uma dissertação minimamente interessante que fosse mais que um mero relatório - algo que me fizesse crescer como profissional e que, de certa forma, colmatasse algumas falhas durante a minha formação.

Eventualmente, apercebi-me porque é que não sentia grande ligação com o primeiro tema. No dia em que mudo a minha abordagem e me pergunto - o que é que me complicou mais a vida durante a produção do projeto final? - é o dia em que apercebo do quão importante é a problemática no âmbito da dissertação. Estou certo que muitas vezes o direi, mas para que fique já bem claro, eu escrevi o argumento do projeto final de mestrado (assim, em números redondos), umas 15 vezes. E não foi a mudar vírgulas, nem nomes de personagens, foi a fazer uma constante revisão de enredo, história e outros elementos. O porquê pode ficar para depois. Quando me questiono sobre o que foi mais difícil para mim no projeto final a minha primeira resposta foi: manter a essência da minha história ao longo de tantas mudanças. Nasce aqui então a minha segunda abordagem à dissertação com a seguinte problemática: como é que eu preservo a essência de uma narrativa ao longo de um processo de construção cinematográfico? A expressão *mutatis mutandis*[1] foi a bandeira desta nova embarcação que me levou por caminhos colossais…talvez demasiado para uma formiga. As questões que levantava eram todas muito interessantes! Bastava uma simples conversa para ficar extremamente motivado, convencido que era desta, agora sim estava a fazer algo de significativo com a minha dissertação, era para isto que eu estava destinado, valia a pena ter começado de novo. Falava de uma forma bastante íntima do processo de escrita, o que significa re-escrever, mandar uma cena para o lixo, e, como lidar com a morte da criação. Na bibliografia tinha desde Freud-, Heidegger-, Aristóteles-, Chattman-, McKee-, Kundera-… Discutia a questão de história v.s. enredo, forma v.s. substância, temas estes, também eles paradigmáticos na história do cinema. Perguntava o que afinal é a essência humana, qual é a nossa relação entre a vida e a morte numa história… A este ponto, também o caro leitor se deve ter apercebido que eu estava a surfar na maionese e estava já perdidamente despistado. Ou então, para meu mal, ficou tão interessado como eu outrora estive. Não obstante a um possível lamento, não me arrependo nada do que acabei por fazer. Curiosamente, foi preciso mostrar uma espécie de esqueleto da dissertação a uma amiga para me aperceber que me tinha metido numa "alhada daquelas". Ao ouvir "isto está cheio de ideias super interessantes e criativas mas não percebo de maneira nenhuma como é que isto se relaciona… aliás, não sei sobre o que é isto", confesso que bem com a vida não fiquei. Se já tinha sido difícil recomeçar uma vez, fazê-lo segunda vez parecia tudo menos boa ideia. Mesmo assim, decidi insistir um pouco mais. Sentia que ía ser um desafio muito complicado de superar, e isso dava-me ainda mais vontade de o enfrentar. Foi ao ouvir da boca de um Professor que não é com 24 anos que

[1] Expressão originária do latim que significa *mudar apenas aquilo que precisa de ser mudado.*

vamos mudar o mundo, e que nada sabemos, pois a Universidade é uma porta para um novo mundo do qual temos um mapa muito pouco preenchido, que creio ter finalmente descido à Terra. Depois deste telefonema da realidade, voltei a confrontar-me com a mesma questão - qual foi a minha maior dificuldade durante o projeto final, como argumentista e realizador? - desamparadamente, respondi o **tempo**. Esta foi sem dúvida a minha maior batalha. Sabia que para a curta-metragem ser minimamente apetecível para o circuito de festivais, a sua duração tinha de ficar obrigatoriamente a baixo dos 20 minutos. Por essa razão, dei a mim mesmo um limite de 15 páginas para o argumento, sendo que tinha apenas 2 de margem de erro. A correr mal, o guião final seria de 17 páginas. Sendo que, por norma, se diz que 1 página equivale a 1 minuto, mais coisa menos coisa, estaria seguro neste parâmetro. O verdadeiro problema surge aqui… Como é que eu conto em 15 minutos uma história que acontece ao longo de 6 meses? Sim, porque a história da relação entre duas pessoas deslocadas que querem secretamente mudar as suas vidas era uma ao longo de meio ano (em tempo fílmico). Ainda que não fosse totalmente claro para o público o tempo em si, era importante que houvesse espaço suficiente para que a relação se desenvolvesse de forma lógica e natural. Caso contrário era impossível justificar o rumo que a história leva, tornando o filme numa tremenda falsidade - o que era meu maior medo, pois tudo o que eu queria era contar uma história honesta e pura como as que me contavam quando era miúdo. Não interessa se tem algo de parvo, cómico ou trágico. Interessa a moral, a mensagem e o sentimento com que saímos dessa história. Todo o processo de escrita foi uma batalha contra o tempo sempre guiado pela eterna batalha do *less is more* contra o *mas esta cena é de x importância*, da qual retirava sempre a mesma pergunta: como é que pego neste *mais,* e o transformo em *menos?* Não num sentido redutor mas sim enriquecedor, como diria Pascal[2] - *ter-te-ia enviado uma carta mais curta mas não tive tempo.* Era necessário manipular, controlar, negociar com o tempo. Sabia o que precisava de fazer mas não sabia como.

Como que num momento de iluminação, certo dia a palavra elipse cruza caminhos com o meu pensamento sobre a dissertação, e, logo de imediato, fica na sala de estar de termos e ideias que reservei para o efeito. Após breve retrospetiva do processo final de montagem do *Bom dia, Alegria!* e não só, apercebi-me que esta tinha sido uma ferramenta eficaz para lidar com o tempo que estava a mais. A longo curso, *eureka.*

[2] Blaise Pascal foi físico, matemático, filósofo moralista e teólogo Francês que viveu no séc. XVII.

1.1 Tema e o Projeto Final

O tópico central é a elipse enquanto ferramenta de manipulação do tempo fílmico, juntamente com outras relevantes no âmbito desta subversão do tempo em função da narrativa. Surge em resposta a uma das minhas maiores dificuldades no decorrer do projeto final, não só enquanto argumentista, mas também como realizador.

Bom dia, Alegria! conta uma história que ocorre durante alcance temporal de 6 meses num formato de curta metragem. Isto levantou, como seria de esperar, diversos problemas e obstáculos. Esta minha "aflição" (quase universal) com o tempo e a essência da narrativa no meu projeto final, foi que acabou por me motivar a investigar esta questão, procurando respostas, levantando novas questões, conhecendo novos exemplos e métodos. Acabei por me aperceber que, argumento e realização, são dois lados da mesma moeda - o tempo está presente em ambos processos, só que de forma ligeiramente diferente. O tema assenta na manipulação (através da elipse) e relação com o tempo, no decorrer de um processo de construção narrativa cinematográfica, no contexto do projeto final. A decisão de usar a dissertação como motor de busca de novas informações e conhecimentos, levou-me a perceber a importância de a relacionar com o projeto final - é possível usá-la para colmatar falhas que tenham surgido durante este processo e crescer enquanto artista e profissional.

Esta relação íntima entre tema da dissertação e dificuldades sentidas durante a realização do projeto final de Mestrado, é para mim, a chave de uma pesquisa rica, frutífera, e acima de tudo, significativa no pânorama pessoal e académico.

1.2 Problema de Investigação

Surge com o *Bom dia, Alegria!* uma pergunta: como é que consigo manipular o tempo da narrativa? A elipse surge então como um dispositvo de manipulação do tempo fílmico. "Até onde posso cortar para obter a essência do meu filme?" - perguntava-me eu.

O problema que se coloca, por um lado, é a complexidade da elipse enquanto fenómeno, e por outro, é o seu enquadramento com o cinema. A pesquisa mostrou-me que além da elipse, existem ainda outras ferramentas, cuja utilização se reflete no tempo fílmico. Da mesma maneira, o cinema e todas as suas técnicas e recursos, estéticas e estilos estão contidas no tempo. Há então que perceber como é que a elipse e outras ferramentas manipulam o tempo no cinema - esta é a pergunta à qual procuro resposta.

Efetuando um levantamento teórico e artístico sobre esta questão, pois há que conhecer quais são as técnicas cinematográficas associadas à elipse, há ainda que responder à questão que nasce com o projeto final de mestrado - qual o papel da elipse na manipulação do tempo narrativa.

1.3 Metodologia da Investigação

Sendo o método através do qual se obtém conhecimento mais fidedigno e tornado norma, foi com base nas fontes bibliográficas que construí o grosso deste documento, recorrendo sempre a autores de referência: Bordwell, Hayward, Van Sjill, Bresson, Burch, Tarkovsky, Deleuze, entre outros. O recurso a filmes assenta na praticalidade e carácter exemplar enquanto objeto de estudo. Isto é, no desenvolvimento de uma dissertação sobre cinema, não é suficiente apenas ler sobre o assunto, é preciso abordar a arte directamente através de estudos de caso. Ver filmes ligados ao tema, ao problema de investigação e à pergunta de dissertação do trabalho desenvolvido, é, portanto, fundamental. Salvo caso do projeto final de mestrado, uma curta-metragem, todos os filmes analisados, apresentados ou mencionados, são longas-metragens. Neste âmbito, existem dois autores que acabarei por analisar de forma mais aprofundada: Ozu e Resnais. O estudo destes dois autores adquiriu um carácter indutivo, na medida em que a sua particularidade no uso da elipse traz novos conhecimentos, suscetíveis de serem utilizados noutras situações. Inversamente, uma abordagem dedutiva é utilizada para compreender a aplicação prática de técnicas elipitcas em diversos filmes dados como exemplo. Dado que se privilegia o tipo de saber que se pretende adquirir (neste caso, diferentes modos de utilizar a elipse), ele encontra-se compilado num mesmo capítulo, independentemente da relação existente entre o seu carácter geral e particular. Foram também utilizadas fontes eletrónicas/digitais, que foram úteis mais no domínio da informação, do que propriamente do conhecimento. Quero com isto dizer que o uso deste género de fontes se prendeu com a obtenção de informações como as que são dadas em notas de rodapé sobre realizadores, filmes, entre outros.

Por fim, o projeto final constituiu-se como um estudo de caso que permitiu uma articulação entre investigação e criação artística, pelo que assume características de investigação-ação.

1.4 Estrutura da Dissertação

Este documento encontra-se dividido em 4 capítulos principais, sendo que os que formam o corpo da dissertação são o 2º - *Contextualização teórica e artística* - e o 3º, que diz respeito à relação entre o tema deste trabalho com o projeto final de Mestrado - *A manipulação do tempo fílmico no Bom dia, Alegria!*.

O presente capítulo, como vimos, serviu para contextualizar o leitor no enquadramento desta dissertação, identificando qual é o tema, o problema de investigação, a pergunta a que pretendo responder e o método usado para a investigar. O segundo capítulo, recorre a fontes bibliográficas e artísticas de outros autores, procurando deixar bem claro o contexto do tema, e acima de tudo, definir e caracterizar a elipse como fénomeno literário, e dispositivo fílmico. O grosso desta secção é dedicado ao estudo de técnicas associadas à elipse, citando diversos autores e recorrendo a inúmeros filmes como exemplos. Ainda antes de passar ao capítulo que lida com o projeto, é feito um pequeno estudo sobre outras técnicas que apesar de não serem propriamente elipticas, têm também um papel determinante na manipulação do tempo fílmico. A secção dedicada ao projeto final de mestrado, está dividida em três partes. A primeira, analisa o meu trabalho sobre três perspetivas diferentes, pois enquanto realizador, as minhas tarefas não se resumiram apenas a um trabalho específico mas sim no acompanhamento do projeto do início ao fim. A segunda parte aproveita o estudo que é feito no 2º capítulo, sobre a elipse, mais concretamente as técnicas elípticas, e analisa as elipses presentes no *Bom dia, Alegria!* comparando-as com exemplos previamente dados, e, refletindo sobre o resultado obtido. O último sub-capítulo foca-se na análise de uma experimentação sobre a curta-metragem, a partir do uso de outras técnicas elípticas como *what if's*.

A conclusão reflete sobre os resultados obtidos com a pesquisa, conclui sobre a verdadeira natureza da elipse e suas diversas faces, e, faz ainda um *antes e depois* em termos pessoais e académicos - onde estava antes da dissertação, e onde estou agora. Para terminar... algumas ideias e planos sobre o futuro.

2 Contextualização Teórica e Artística

‹‹Passam cinco dias, que teria tanto para contar como quaisquer outros, mas estas são as debilidades do relato, às vezes tem de se saltar por cima do tempo, eixo-ribaleixo, porque de repente o narrador tem pressa, não de acabar, ainda o tempo não é disso, mas de chegar a um importante lance.››

José Saramago*, Levantado do Chão.*

Atentando a esta passagem do, discutivelmente, maior ícone da literatura Portuguesa, estamos perante o impulso que dá origem à elipse como figura de estilo da construção narrativa. O narrador tem pressa de chegar a um lance importante, não de acabar a história ou o seu tempo. A grande função da elipse é poupar tempo, e quando este é precioso, torna-se necessário omitir o que não é importante, de modo a que a história progrida. A elipse é um instrumento literário que invoca uma pausa no texto. Na prosa é útil pois pode haver uma frase desejeitada ou demasiado longa para o texto em questão. É portanto uma boa maneira de evitar textos longos, tornando-os em frases curtas e compactas, capazes de transmitir significado de forma direta sem grandes complexidades. Dependendo da sua colocação numa frase, pode indicar além da pausa, um pensamento por terminar, um silêncio constragendor ou uma revelação nervosa. Vários escritores, como fonte de expressão, usam-na de forma a aproveitar a pausa que cria na história e no seu diálogo para estabelecer uma ligação mais forte com os seus leitores, sendo que estes conseguem interpretar o texto ao compreendê-la. A elipse permite-lhes também transmitir os seus pensamentos ou ideias através de epítetos, não tendo de expor as suas ideias na totalidade. Isto faz com que consigam evitar algumas regras da censura (Editors). Na poesia, a elipse é a omissão de palavras cuja ausência não impede o leitor de perceber as expressões. Shakespeare usava frequentemente expressões como "*I will away",* nunca dando a palavra "*go".* Isso não impediu que o público das suas peças o compreendê-se.

O mesmo se aplica, na poesia, no caso de T.S. Eliot[3], onde na seguinte passagem de *Prelúdios*, usa elipse:

‹‹You curled the papers from your hair,
Or clasped the yellow soles of feet
In the palms of both soiled hands.››

T.S. Eliot*, Prelúdios*

Ao deixar de fora o possessivo *your,* T.S. Eliot permite uma compreensão directa da sua intenção nos dois versos que se seguem. Como é natural, o poeta modernista não foi o primeiro, o único, nem tão pouco terá sido o último escritor a aproriar-se da elipse como recurso estilistico na sua obra.

A presença originária da elipse na literatura faz-nos perceber talvez um pouco da sua essência e o porquê de ter migrado tão naturalmente para o cinema: a necessidade de tirar algo que está a mais, que pode eventualmente incomodar a corrente da narrativa e a sua progressão. Se pensarmos nas suas diferenças, a maior entre literatura e cinema, neste contexto, talvez seja o tempo que um espectador, um leitor, demora a desvendar a narrativa. Uma pessoa pode ler, mais rápido ou mais lento, mas o tempo que demoramos a ler um livro varia, inevitavelmente, de pessoa para pessoa. Já o cinema não - tem um tempo fechado e imutável. Claro que me poderá dizer que pode parar o filme a meio e retomar quando bem entender, à semelhança de um livro. Ao que responderei com uma pergunta: pode fazer isso numa sala de cinema? Este conforto e mudança de abordagem ao meio cinematográfico veio com a evolução tecnológica que hoje nos permite voltar atrás de um filme se o estivermos a ver num sítio que não a sala de cinema. No entanto, a forma primordial de o experienciar, em essência, não muda - o filme começa e só pára no fim. O tempo que eu demoro o a conhecer a sua história é o mesmo que o desconhecido ao meu lado leva. O mesmo não se pode dizer de um livro. Nem por isso se deve dizer que o cinema é uma experiência menos pessoal, não senhor! O que há a perceber, na minha opinião, é que a relação *eu-tempo-narrativa literária* é fundamentalmente diferente da relação *eu-tempo-narrativa cinematográfica*, isto porque a narrativa do filme, tem em sí mesma tempo (fílmico). Tal coisa não existe num livro, que é para todos os efeitos,

[3] Thomas Stearn Eliot foi poeta moderninsta, dramaturgo e crítico literário Inglês. Recebeu o prémio Nobel da Literatura em 1948.

intemporal no sentido físico - ou seja, por ele pode passar tempo, mas nele não existe tempo propriamente dito. Isto não faz de um mais do que outro, caso contrário não ouviriamos constantemente o quão inferior a adaptação cinematográfica do livro A ou B é em relação ao livro original. Mas mostra-nos a diferença essêncial entre um e outro - o seu tempo. Diz-nos Tarkovsky que o cinema, enquanto arte, foi a que maior mudança trouxe ao ser humano no século XX, com uma particularidade que nenhuma outra tinha até então: o cinema conseguia capturar o tempo real e na película guardar esse pedaço de tempo, em teoria, para sempre (Sculping in Time, 1986). Temos um passado que pode ser tornado presente sempre que o tempo guardado for reproduzido. O presente é portanto, o único tempo direto da imagem cinematográfica (A imagem-tempo: cinema 2, 2006).

Passemos a uma análise da elipse enquanto fenómeno literário, procurando defini-la nesse contexto.

2.1 Elipse: fenómeno literário

Antes de se procurar obter uma definição fechada a sete chaves é fundamental ter em consideração que a elipse é uma propriedade universal da linguagem natural. Como tal, a sua escala e meios de realização mudam substancialmente de linguagem para linguagem. Considerando a ubiquidade deste fenómeno, pode ser surpreendente que os estudos relativos à elipse sejam escassos, e os que existem, não possuem profundidade suficiente para ilucidar e redefinir o que já foi dito. Isto deve-se ao facto de estarmos perante um fenómeno de alta complexidade que não é reconhecido como tal, até serem feitas tentativas no sentido de se tentar resolver o problema da elipse. Pensar e trabalhar sobre elipse é o melhor exemplo da prática linguístca através de diversos módulos de linguagem, pois requer referências a sintax, léxico, semântica, discurso, métrica e estilística (McShane, 2005).

Todavia, se consultarmos uma definição geral e ampla de elipse, encontramos algo como: figura de estilo na qual se omitem palavras ou expressões que facilmente se subentendem ou advinham, quer pelo contexto, quer pela situação (Rocha, 1997). Etimologicamente, deriva do latim *elleipsis,* que significa *deixar de fora*. É o acto de omitir uma palavra numa linha, frase, parágrafo, ou evento, normalmente encontrado em narrativas extensas e/ou repetidas (Literary Devices: Ellipsis). Gerald Prince define-a como um dos ritmos narrativos canónicos existentes, sendo uma das principais velocidades da narrativa. Quando não há nenhuma parte da narrativa que corresponda a eventos e situações narrativas pertinentes que ocupem tempo, dá-se a elipse. Deste modo, pode ser frontal e criar apenas uma quebra na continuidade

temporal, saltando então algum ou alguns eventos, e momentos, no tempo. Mas pode também ser lateral, sendo denominada de *paralipse* - neste caso, não se refere a um determinado momento que é omitido da narrativa mas sim vários eventos em diferentes pontos no tempos que nos são apresentados. Mais adiante, pode também ser implícita ou explicita (Dictionary of Narratology Revised Edition, 1987). O Dicionário de Narratologia define-a como algo compreendido no domínio da velocidade imprimida pelo discurso no tempo da história, constituindo toda a forma de supressão de lapsos temporais mais ou menos alargados. Supressão essa que é denunciada de modo variavelmente transparente. Além de implícita ou explicíta, pode também ser hipotética, insusceptível de ser delimitada de forma rigorosa relativamente ao tempo da história e apenas intuída de forma difusa. Não obstante, o que mais interessa ao autor é a análise das funções específicas e significados dominantes da elipse. Falta-me referir que existem ainda outros signos temporais de alguma forma familiares à elipse: o sumário, a pausa, a extensão, e claro, a cena. (Reis & Lopes, 2011). Creio ser agora possível obter uma definição geral de elipse. Trata-se de uma amputação/omissão implícita ou explicita de um determinado acontecimento e/ou situação que, ou por não ser pertinente na ação narrativa, e/ou por outros motivos, é susceptível de ser inferido pelo contexto ao ser descartado da continuidade temporal. Pode ser posto de parte à priori, ou não. Ocorre tanto por intenção como por necessidade.

Uma vez definida a elipse, há que procurar compreender o seu enquadramento no cinema, e como se conduz até a um meio bastante diferente, mas que no fundo é semelhante em essência: literatura e cinema, são dois meios, primordialmente, de transmissão narrativa. Não é surpreendente portanto, que este dispositivo narrativo viesse a ser adaptado à arte das imagens em movimento. Mas já vimos também que cinema e literatura são meios radicalmente diferentes. Por conseguinte, percebendo a elipse como fenómeno literário, é então necessário defini-la no contexto cinematográfico, e enquadra-la nos principios e estruturas fundamentais que componhem o cinema.

2.2 Definição no contexto cinematográfico

No âmbito do cinema, entende-se por elipse a redução da duração do enredo de um filme ao omitir deliberadamente intervalos ou segmentos da narrativa ou da ação. A elipse é marcada por uma transição de edição - fade, dissolve, wipe, jump cut, etc, ou mudança de cena - para omitir um periodo ou falha temporal da narrativa do filme (Film Terms Glossary, 1996). À

semelhança da literatura, pode também dar-se uma paralipse, por exemplo, quando ações que acontecem em momentos no tempo separados, nos são apresentadas lado a lado.

Segundo Noel Burch[4], à relação entre duas imagens, tida no domínio do tempo, que involve uma lacuna, chamamos de elipse ou abreviação temporal (Theory of Film Practice, 1981). Para ilustrar isto basta um exemplo simples: vemos um homem a caminhar na rua. Pára e olha para um prédio. Dirige-se ao prédio, cortamos para a entrada do elevador. Assim que as portas fecham, cortamos novamente para a porta do gabinete com quem a personagem se vai encontrar. Aqui há claramente uma falha na continuidade temporal e espacial. Não nos é estranho porque, por um lado estamos habituados a este recurso no cinema de massas, e por outro, porque são apenas os momentos essênciais de uma grande cadeia de eventos. Se o vemos à porta do elevador, supomos que foi através do mesmo que se deslocou à porta do gabinete. No cinema mais convencional, o recurso à elipse é feito de forma a apertar o tempo e a excluir tudo o que for supérfulo. O primeiro tipo de elipse que o autor propõe, é a *elipse definida*. Isto é, a falha de tempo não só é perceptível como é capaz de ser medida e definida, daí, mensurável. O acontecimento e a extensão da omissão temporal são necessariamente indicadas (de um modo mais ou menos subtil) seja visualmente ou através do som - informando o espectador do tempo que passou, através de um narrador, ou de tipografia sobreposta na imagem. A continuídade temporal, de igual modo, pode apenas ser medida em relação a outros recursos visuais e sonoros que se apresentem ininterruptos. O terceiro método de articulação temporal (se tivermos em conta que o primeiro é a continuidade temporal e o segundo a elipse) e a segunda ferramenta de abreviação temporal, isto é, a elipse, dá-se quando não é possível medir o tempo que é omitdo. A isto, Burch chama de *elipse indefinida* - pode cobrir uma hora, dia ou ano, nunca sendo claro na sua natureza. A única forma de conseguirmos medir o tempo que falta é através de ajuda externa: um diálogo entre personagens, uma mudança num espaço que já tinha sido apresentado anteriormente, um calendário, ou a forma como as personagens se vestem, etc. Este estilo de elipse está mais intimamente ligado com o cenário (*mise-en-scéne),* a narrativa, o conteúdo visual, mas não deixa de ter uma função genuinamente temporal - apesar do tempo da narrativa, por natureza,

[4] Noël Burch é um crítico e teórico de cinema Americano, estabelecido em França desde 1951. Esteve ligado aos primórdios da revista *Cahiers du Cinéma* e à *Nouvelle Vague*. É também realizador de documentários e filmes experimentais. É internacionalmente conhecido nos meios académicos de cinema pelo conceito de *découpage*, pelo termo *Modo de Representação Institucional* e pelas suas teorias, compiladas em obras como *"Práxis do cinema"* (1969), *"Theory of film practice"* (1981) e *"La Lucarne de L'Infini"* (1991). O seu *"To the distant observer"* (1979), criticado por alguns como uma idealização da estética japonesa em prol da ideologia marxista e anti-estruturalista que o caracteriza enquanto autor, permanece como a mais completa história do cinema japonês escrita por um ocidental - No (Wikipedia).

não ser o mesmo tempo do filme, estes dois registos temporais, não obstante à sua diferença, são unidos numa dialética rigorosa. (1981, pp. 6-7). Burch admite no entanto, que se levantem questões quanto ao que propoem, uma vez que, como também o caro leitor pode ter questionado, a linha que separa a definição de elipse definida e elipse indefinida, é bastante tenue. No entanto, o autor argumenta com uma simples comparação: o tempo que demoramos a subir cinco degraus é tanto uma unidade de medida como *one candle power* (entenda-se, uma unidade imaginária) pode medir a luz emitida por uma simples vela. Agora, se estivermos perante um acontecimento que percecionamos como um evento que tem lugar "alguns dias depois", conseguimos de forma mais ou menos instintiva, compreender esta passagem do tempo através da elipse indefinida (1981, p. 7).

David Bordwell, crítico, cinféfilo e académico, define a elipse como o conjunto de técnicas que permitem a narrativa cinematográfica reduzir o seu tempo do ponto de vista da história. No que diz respeito à construção temporal, destaca três aspectos principais: ordem temporal, frequência temporal e duração. Sobre a duração, destaca três relações possíveis: equivalência, expansão e redução. A narrativa de um filme pode reduzir o tempo da fábula, através da elipse, uma das formas de redução temporal. Segundo Bordwell, esta acontece quando o ***syuzhet*[5] *omite distintamente segmentos que dizem respeito a tempo de fábula*[6]*, transmitindo***

---

[5] *Syuzhet* (normalmente traduzido como enredo ou *plot*) é a disposição e apresentação da fábula ao longo do filme. É um sistema porque organiza componentes - eventos narrativos e o estado das coisas (entenda-se o equilibrio no universo da narrativa) - de acordo com princípios específicos. O estilo é também um sistema visto que também ele mobiliza componentes de acordo com principios de organização - por norma, técnicas filmicas. Existem várias utilizações para este termo mas neste contexto, Bordwell define-o como o uso sistemático de ténicas cinemáticas num filme. Trata-se portanto de um ingrediente essencial para o cinema. Na narrativa de ficção ambos sistemas coexistem, isto é, *syuzhet* e estilo. Isto torna-se possível uma vez que cada um trata de diferentes aspectos do processo fílmico. O *syuzhet* encarna no filme como um processo dramatúrgico, enquanto o estilo manifesta-se como sendo um processo técnico (Bordwell, Narration in the Film Fiction, 1985, p. 50). O autor acredita que desta forma, e ao contrário do que outros escritores dizem, que a distinção entre fábula e *syuzhet* não é uma mera réplica da relação história/discurso apresentada por diversas teorias de enunciação. A fábula não é um acto meramente enunciativo; não é um acto discursivo de todo mas sim um conjunto de inferências.

[6] Cunhada pelos Formalistas (Escola de critica literária e teoria da literatura, relacionada com os propósitos estruturais de alguns textos em particular. É o estudo de um texto sem se ter em consideração qualquer influência externa ao mesmo. Os formalistas rejeitam qualquer noção de influencia cultural, social, a autoria e conteúdo, focando-se em modos, géneros, discursos e formas) como fábula (habitualmente traduzida como "história"). Especificamente, esta incorpora a ação como uma reação em cadeia de eventos cronológicos baseados em causa-efeito que acontecem durante uma duração precisa num determinado espaço. É portanto um padrão cujo especadores criam através de suposições e inferências. É o resultado do reconhecimento de deixas e palpites, aplicação de esquemas, e, de formulação e teste de hipóteses. Todavia imaginária, a fábula não é uma construção arbitrária ou caprichosa. Seria um erro tomá-la como um evento pró-filmico(ou seja, o mundo que se apresenta à frente da camera, com espaço, personagens, etc;), pois a fábula de um filme nunca está materialmente presente nem ecrã nem na banda sonora (Bordwell, 1985, pp. 49-50). Segundo Tynianov (famoso escritor soviético/russo, crítico literário e tradutor nascido em Rezhitsa, atualmente Letónia. Foi

a sensação da passagem de tempo. Neste caso, tanto a duração da fábula como do *syuzhet* são superiores ao tempo de projeção, mas este apresenta os eventos de uma forma que não é possível detectar o tempo em falta, o vazio na continuidade temporal (Bordwell, Narration in the Film Fiction, 1985, p. 82). Isto é, o enredo apresenta-nos dez anos como se fossem dez dias, enquanto a duração do filme, dá-nos tudo isto em duas horas. Esta é a definição de elipse enquanto processo de redução temporal.

No entanto, existe um outro estilo que invoca uma redução eliptica: a conhecida *montage sequence*. Mais concretamente, a de Hollywood, que passa por imagens cujo significado seja de inferência imediata (espacial, temporal, causal) ligadas entre si com *dissolves.* Apesar de ser algo mundana, Bordwell assume que a elipse tem várias utilizações. Ao analisar a forma como um filme usa o tempo, podemos sempre ver até que ponto, é que o tempo omitido da história é possível de ser determinado, e, qual o papel das elipses em função das necessidades do enredo. Naturalmente, o emprego de elipses cria falhas na narrativa. Estas podem ser (como veremos mais à frente) permanentes, temporais, focadas, difusas, ostentadas ou suprimidas. Por norma, a elipse funciona em oposição ao atraso (retardation) - avançamos no tempo para podermos chegar ao próximo grande momento. No entanto, uma narrativa altamente eliptica pode requerer *plot lines*[7] complexas para atrasar e distribuir a ação. Se a porção omitida contiver informação relevante, a elipse pode criar uma narrativa supressiva que dá forma à atividade do espectador de levantar questões e ponderar sobre a narrativa, criando algumas teorias sobre o que vai acontecer a seguir (1985).

Remetendo novamente à literatura, quando este meio faz uso da elipse, necessita de utilizar uma técnica que invoque o recurso estilístico. Na perspetiva literária, essas técnicas designam-se por sinais de pontuação. O cinema, por sua vez, tem também um conjunto de técnicas específicas para a invocação da elipse.

2.3 Técnicas "elipticas"

No cinema, os sinais de pontuação vêm sobre a forma de técnicas de edição na montagem. Isto é, através dos cortes que são feitos sobre as imagens captadas e das transições que são

---

importante membro do Formalismo Russo.), a fabula é algo que pode ser advinhado mas que não nos é dado (Plot and Story-line in the Cinema, 1978).

[7] Tradução direta seria linhas de enredo mas significa algo mais - o esquema oculto que no fundo, é a estrutura do próprio enredo, e que faz com que este funcione, entregando assim a história ao público.

aplicadas em determinados momentos da narrativa. Antes de mais, talvez seja importante procurar uma noção de corte e, definir edição no contexto do cinema.

Para Susan Hayward[8], entende-se por corte a ligação entre dois planos. Entre diversas sequências, o corte marca uma rápida transição entre um tempo e espaço, para outro. No entanto, o seu significado depende da natureza do corte (Hayward, 2013, p. 96). Edição, por sua vez, refere-se literalmente à forma e ordem como os planos são colocados de maneira a comporem o filme. Tradicionalmente, um filme é constituido por diversas sequências[9] ou, em alguns casos como no cinema *avant-guarde*[10] e *art cinema*[11], episódios. Também pode ser constituido por planos sucessivos que são montados dando forma ao que chama de *collision editing* ou *montage.* Na sua forma mais básica, edição divide-se em 4 categorias: edição contínua, edição paralela, *deep focus* e *montage.* Um filme pode ser feito usando apenas uma das quatro categorias, mas geralmente, acaba por usar pelo menos duas. Isto porque todas lidam com o tempo de maneira diferente, sendo que existem diversas implicações em termos de relações temporais. O tempo pode parecer curto ou longo. Pode ter uma realidade interior e uma outra, exterior. Temporalidade interior é sugerida pela sequência e tem um carácter ficcional, enquanto a exterior ocorre apenas quando há uma ligação direta entre o tempo da sequência (o tempo real que esta demora a desenrolar no ecrã) e o tempo inerente à narrativa. De um modo geral, um filme usa diversas abordagens e estilos de manipulação temporal (2013, p. 119).

---

[8] Professora Emeritus de Estudos de Cinema na Universidade de Exeter, Reino Unido. É também conhecida por outras publicações como *Luc Besson (1998)* e *French National Cinema (2ª edição, 2005)*;

[9] Conjunto de cenas relativas a uma lógica e/ou significado comum. Por esta razão, a duração das sequências é equivalente (ou igual) à continuidade narrativa de um dito episódio dentro do filme (Hayward, 2013);

[10] Termo que surge, primeiro, no sentido moderno de catalogar e definir diversos movimentos estéticos que aparecem imediatamente antes e depois da Primeira Guerra Mundial: futurismo, cubismo, dadaísmo, construtivismo e surrealismo. No cinema, o movimento nasce em 1920 com um grupo de Teóricos Franceses. No seu trabalho, abordam questões como realismo vs naturalismo, relação entre espectador e ecrã, estilos de edição (mais concretamente a montagem Soviética), a simultaneidade, a subjectividade, o inconsciente, o potencial psico-analítico do cinema, o cinema de autor, e, cinema como ritmo e signo. Misturam todo o tipo de géneros, e estão em constante experimentação narrativa. É um movimento predominantemente Europeu, que além de todos os temas que foi trabalhando, focou-se também na prática da produção de cinema - o cinema como ocupação e os seus profissionais como mão de obra. Associa-se ainda à *avant-guarde* realizadoras femininistas como Chantal Akerman, Margerite Duras e Agnès Varda (Hayward, 2013, p.39);

[11] Refere-se, predominantemente, a um tipo de cinema Europeu experimental, tanto na sua técnica como na sua narrativa. Produz essencialmente filmes de baixo e médio orçamento, que procura falar sobre as estéticas do cinema, as suas práticas, e que, por norma (mas não exclusivamente), é produzido fora dos sistemas dominantes do cinema. O *art cinema* tem estado associado com erotismo e sexualidade desde 1920, quando o desejo sexual e a nudez eram explicitamente mostrados no ecrã. O termo em si foi cunhado pelos Franceses em 1908, para dar ao cinema uma legitimidade que atraíria a classe média. Não é um movimento criado para contra-atacar o cinema de Hollywood, ainda que a sua produção não esteja de forma nenhuma associada com os estúdios de L.A. É curioso notar, que, pelo contrário, esta foi uma altura de grande troca e intercâmbio entre o cinema Europeu e Americano (Hayward, 2013, p.23-24).

Edição contínua, como o próprio nome indica, é um estilo de edição que segue a lógica da cronologia da narrativa. Um evento segue o anterior, e assim sucessivamente, de forma natural. O espaço e o tempo são, desta forma, representados logicamente e sem qualquer tipo de problemas. O primeiro é mantido pela firme regência da *regra dos 180 graus*[12] e o segundo, pela simples observação da ordem cronológica da narrativa, sendo que a única disrupção temporal acontece através do *flashback* (2013, p. 119) - uma ferramenta que explorarei no capítulo seguinte. De todas as categorias de edição, esta é menos relevante para o enquadramento da dissertação em questão, por razões óbvias - o nível de manipulação do tempo é extremamente reduzido, e a narrativa quase totalmente linear. Edição paralela refere-se à apresentação paralela de duas acões que apesar de ocorrerem em tempos diferentes, estão ligadas. A edição chamada *deep focus,* foi, alegadamente, cunhada por André Bazin[13] que a qualifica como realismo objetivo, ou a procura de um realismo na imagem e na narrativa. É um estilo que se opõe à manipulação do espetador e portanto, defende que devem haver poucos cortes em cada sequência, para que esta transmita uma noção de tempo e espaço real. Desta forma, o espetador é livre para intrepertar o plano em vez de ser atirado pela narrativa como uma bola de neve (2013, p. 121). O estilo que resulta do cinema Russo experimental na década de 1920, *montage editing* está intimiamente associado com o trabalho de Sergei Eisentstein[14], apesar de ter sido Lev Kuleshov[15] quem pensou o conceito deste método. Nos seus filmes mais conhecidos dessa década, *Battleship Potempkin* (1925) e *October* (1928), Eisenstein aplica um dos conceitos fundamentais de Kuleshov - a justaposição de imagens, ou qualquer outro tipo de signo visual, deve ter um conflito. Essas imagens, ao entrarem em colisão, produzem significado, neste caso, um terceiro, resultado de duas imagens - ambas contendo significado. Um principio da *montage*, é a a rápida alternância de diversos conjuntos de planos cujo sentido é revelado no momento da sua colisão. Montagem rápida e enquadramentos fora do comum também ajudam a desnaturalizar a narrativa clássica - o segundo principio deste estilo. Largamente usado no cinema *avant-guarde,* tem também a sua

---

[12] Também conhecida como a linha imaginária, esta é uma "regra" que assegura a consistência da perspetiva do espectador. De um modo geral, quando se filma uma cena, a(s) camera(s) deverá ficar sempre num lado da linha imaginária, caso contrário o espectador ficará desorientado quando se efetuar um corte de uma perspetiva para outra (Hayward, 2013, p.272-273);

[13] Conhecido e influente critico, e teórico, de cinema. Autor dos livros *O que é o Cinema?- Volumes 1&2.*

[14] Um dos mais importantes cineastas Soviéticos. Associado ao movimento da vanguarda russa, participou ativamente na Revolução de 1917 e na consolidação do cinema como meio de expressão artística. Tornou-se pelos seus filmes mudos. A sua obra influenciou fortemente os primeiros cineastas devido ao seu uso inovador da montagem, e do seus trabalhos teóricos sobre a mesma;

[15] Importante cineasta e jornalista Russo. Grande estudioso de teorias cinematográficas que ajudou a fundar e ensinou na primeira escola de cinema do mundo, a Escola de Cinema de Moscovo;

quota de utilização no cinema mainstream, mas talvez, mais surpreendente seja que, estes principios de Eisenstein, hoje, sejam aplicados à Televisão - seja ficção ou publicidade (2013, pp. 121-122). Naturalmente que, dentro de todos estes estilos, como mencionei há pouco, existem diversas formas de manipulação do tempo. Isto deve-se às diversas técnicas fílmicas que o cinema, enquanto arte, foi desenvolvendo ao longo de mais de 100 anos de existência. No entanto, neste contexto nem todas são relevantes.

Porém, antes de passar à análise destas técnicas, é também importante estudar o papel do corte, por sí só, na criação de elipse. Muito poucos realizadores durante a história do cinema conseguiram dominar este tipo, aparentemente simples, de elipse. Aliás, arrisco-me a dizer que apenas um teve sucesso: Yasujirô Ozu[16], um dos mais importantes realizadores japoneses do século XX. Através dos seus filmes com um estilo muito único e absolutamente inconfundível, encontramos aquilo a que podemos chamar de corte eliptico.

2.4.1. Yasujirô Ozu: corte eliptico direto, intercalado e contextual

Deverá entender-se por corte eliptico, um corte que em sí traz uma mudança de tempo de acordo com a elipse: assume uma amputação de um determinado tempo. Esta é uma característica bem clara do cinema de Ozu - de repente corta, levando-nos para outras situações que não as que estamos à espera caso estejamos programados para uma temporalidade contínua. Ou seja, o corte eliptico é algo que não pode ser obtido recorrendo a uma edição contínua. É de igual modo fundamental, ter noção que este método eliptico em particular, pode ser ora definido, ora indefinido, como propõe Burch.

Divido este corte eliptico em três sub-categorias: direto, intercalado, e contextual. Todas estas sub-categorias, naturalmente, obedecem aos principios gerais do corte eliptico (chamemos-lhe geral, se assim quisermos). Nos filmes de Ozu, muitas vezes sucedem cortes elipticos diretos, ou seja, cortes diretos para uma situação nova a partir de um contexto anterior. Este exemplo pode ser encontrado em filmes tão cronologicamente distantes como *There was a Father* (1942) e *A Autumn Afternoon* (1962) - dois filmes com uma diferença exata de 20 anos. No primeiro, Ozu utiliza uma elipse que é direta do tempo, pura. Baseia-se no contexto da narrativa e pode ser visto em diversas ocasiões do filme, como quando o Professor Shuhei

[16] Argumentista e realizador Japonês, cuja carreira se ínicia ainda na Era do Cinema Mudo. A sua obra totaliza 53 filmes, 26 dos quais produzidos apenas nos seus primeiros 5 anos como realizador. Todos, à exceção de 3, foram produzidos para o Estúdio Japonês Shochiku.

Horikawa (Ryu Chinshu[17]) fala aos alunos da excursão que vai acontecer - cortamos da sala de aula para a foto de grupo em plena visita de estudo.



Figura 1

Nos planos seguintes, vemos o fotógrafo a tirar a fotografia, e a turma a levantar-se para prosseguir com a sua excursão. Outro exemplo é quando fala do filho a um velho conhecido, dizendo que o seu grande desejo para o filho é que este dê o seu melhor no trabalho. Ozu corta de um momento para o outro, mostrando-nos Ryohei a dar aulas de Química.



Figura 2

Pelo contexto conseguimos perceber que se trata do filho, resultado esse obtido quase pela justaposição direta destas duas situações. Este estilo de elipse em particular pode ser até encontrado nos filmes mudos do Mestre Japonês, como é o caso de *A Mother should be loved*

[17] Um dos mais famosos actores japoneses, cuja carreira durou cerca de 65 anos. Teve uma relação com Ozu extremamente duradoura, começando ainda na Era do Cinema Mudo.

(1934). Convém informar que Ozu tem uma abordagem bastante diferente na era do cinema mudo ao tempo fílmico, pois usava inter-títulos expositivos que nos indicavam data e local, uma vez que não tinha nenhum recurso sonoro que lhe permitisse dar essa informação. Em *The Only Son* (1936), o seu primeiro filme sonoro, Ozu faz ainda uso de diversos dispositivos abertamente temporais, como *fades* e *dissolves* - usando também inter-títulos com datas. A estes exemplos podemos de chamar de corte eliptico primitivo, pois era apenas embrionário daquela que viria a ser a assinatura artística de Ozu.



Figura 3

A transição apresentada nas duas figuras anteriores ilustra perfeitamente este exemplo: numa troca entre espaço e tempo, na despedida de uma mãe e um filho, Ozu recorre a estas técnicas para nos informar da mudança, de forma direta e assumida ainda. Diga-se que era uma altura em que o realizador procurava ainda o seu estilo e forma única de abordar a elipse temporal no cinema.

Por sua vez, o corte eliptico intercalado pressupõe uma passagem para uma nova situação através de planos intercalados, que contextualizam o espaço desta nova cena. Recorre varidissimas vezes a este estilo particular durante a sua carreira, tanto sonora, como a cores, sendo que os exemplos mais conhecidos, estejam talvez na sua Trilogia de Noriko - *Late Spring* (1949) *Early Summer* (1951) e *Tokyo Story* (1953) - que celebrizou Setsuko Hara[18]. Um exemplo pode ser encontrado logo na primeira parte da trilogia, nos primeiros minutos

[18] Atriz japonesa celebrizada pelas suas colaborações com Ozu, hoje aposentada.

após a introdução das personagens mais importantes. Noriko e o pai viajam de comboio para Tokyo, viagem essa que Ozu explora de maneira brilhante no que diz respeito à manipulação do tempo em sí. Pela conversa, percebemos que uma vez chegados à Capital, cada um vai para seu lado. Já nas ruas da cidade, Noriko encontra o seu tio. Falam um pouco e este menciona uma exposição de arte algures, desafiando a sobrinha.



Figura 4

Vemos o cartaz, a escadaria principal e cortamos desde logo para a placa de um restaurante. É de noite, e lá dentro, está Noriko e o tio. Ambos conversam sobre a exposição que viram. Ozu discarta por completo a experiência que têm na exposição e o que vêm, focando-se apenas no depois, onde a conversa e o contexto são o mais importante para a narrativa do filme. Este não é um exemplo isolado. Logo após esta cena no restaurante, Noriko volta para casa, acompanhada pelo tio, onde se encontra o seu pai. Os dois homens eventualmente ficam sozinhos à conversa, e falam sobre o casamento das respectivas filhas. No meio da conversa dispersam-se, falando sobre os pontos cardeais, e finalmente, a praia. Breves segundos depois, Ozu corta para o plano de uma praia, com um travelling a acompanhar o mar e as

dunas. Logo a seguir, vemos Noriko e Hattori (o assistente do seu pai) a passear de bicicleta à beira-mar. Novamente, dá-nos planos para contextualizar o espaço, para nos apresentar a ação dramática em sí. Esta elipse em particular é usada por Ozu com bastante frequência nos seus últimos cinco filmes.



Figura 5

Não só é uma excelente forma de mudar o ritmo do filme, como ajuda também a quebrar a monotonia da relação tradicional causa-efeito, que é evidente em muitos filmes da época. Ozu, introduz-nos a uma situação nova, mas dá-nos também novas informações como a da relação pessoal entre Hattori e Noriko, da qual até então, não faziamos ideia.

O corte eliptico contextual, não só é visto como uma espécie de híbrido entre os dois anteriores, como é também, por vezes, algo inteiramente único. Entende-se então que se trate de um corte eliptico contextual quando saltamos para uma outra situação da qual não compreendemos o contexto, de outra forma, senão pelo discurso dos personagens. Pode ser algo dado de maneira direta pelos próprios, ou pode estar situado de forma subtil, nas entre-linhas daquilo que é dito. Isto torna o espectador responsável por inferir seja o que for que aconteceu no espaço de tempo amputado pela elipse empregada. Um bom exemplo pode ser encontrado também em *Late Spring*, já perto do final.



Figura 6

É um salto narrativo bastante considerável e diz respeito ao casamento de Noriko - vêmo-la a agradecer ao pai tudo o que fez por ela, vemos também os mirones todos na rua, à porta de sua casa à espera para verem a noiva. Daqui, Ozu corta para o restaurante onde Noriko e o seu tio comem logo no ínicio do filme. É de noite, e lá dentro estão o pai e a prima de Noriko a falar sobre o seu casamento.

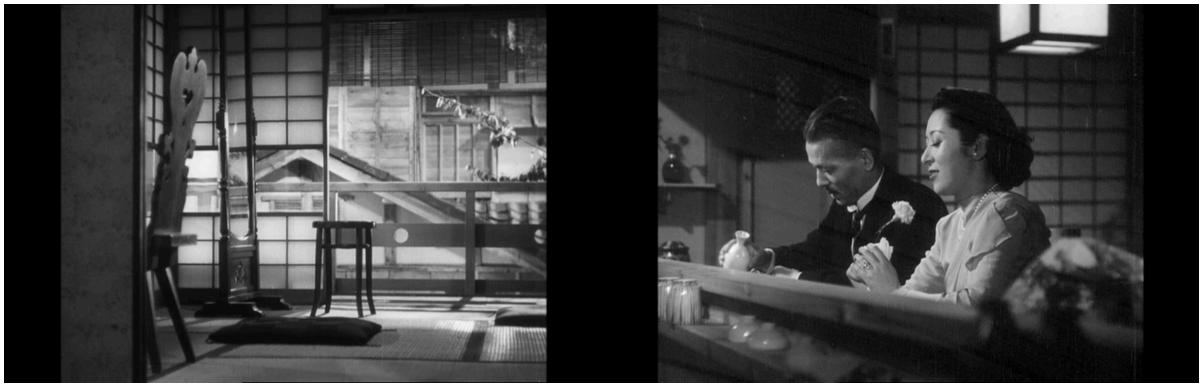

Figura 7

Só através da sua conversa é que nos apercebemos então que Noriko já casou e está já com o seu marido a começar uma nova vida. Descobrimos então que a história de se voltar a casar era apenas uma farça para convencer a filha a aceitar o pedido de casamento, sem remorsos por deixar o pai sozinho. Esta elipse é especialmente poderosa porque nos faz perceber o sacrificio incondiconal de um pai por uma filha, e acima de tudo os valores de familia incutidos no Japão. Outro exemplo, no mesmo filme, este ainda mais claro é o corte entre a casa de Noriko (aquando a sua conversa com a tia) e o santuário.



Figura 8

Ao saltar para uma nova situação, Ozu esta deixa-nos totalmente desorientados - não só a nível de espaço mas também de tempo, pois não existe nenhuma ligação de causalidade presente entre a cena anterior e esta[19]. É só através da conversa entre as duas personagens que nos conseguimos situar no tempo: pelo decorrer dos diálogos, apercebemo-nos que entre a cena anterior e esta que presenciamos, passaram-se precisamente oito dias, e é preciso uma resposta da parte de Noriko em relação ao seu casamento. Algo semelhante acontece em *Late Autumn* (1960), já 11 anos depois. Assim que Ayako e Akiko (filha e mãe) se entendem finalmente em relação ao casamento da filha. Daqui, corta para o terraço da empresa onde trabalham Ayako e Yuriko.



Figura 9

[19] O que pode também ser reflexo do facto de estarmos tão invavidos de cinema que depende na narrativa linear, como é o caso da clássica de Hollywood;



Figura 10

Yuriko e um amigo estão à conversa e é só através desta que inferimos que mãe e filha foram fazer uma última viagem antes do casamento de Ayako. É curioso que o realizador Japonês usa esta elipse neste caso concreto, tendo em conta que daqui corta de imediato para o Hotel onde Ayako e Akiko se encontram hospedadas. Ao omitir a viagem em sí, dando-nos apenas a conversa entre as duas jovens, contextualiza a ação de maneira a poder focar-se no que realmente interessa - a estadia de uma mãe e filha numa última viagem antes de se separarem de uma vez por todas[20]. Novamente, esta é que é a essência dos filmes de Ozu, e a sua utlização de elipse, permite-lhe estar constantemente focado no mais importante - os valores familiares tradicionais japoneses e a sua importância. A forma como o amor entre pais e filhos pode levá-los a discussões, porque no fundo, ambos querem o melhor para o outro.

2.4.2. Match Cut

Match cut é um corte que liga dois planos através de semelhanças visuais, ações, ideias, ou sujeitos. Usando esta técnica, é assegurada a contínuidade da lógica espaço-visual entre os diversos planos da mesma cena. O seu uso é um *standard* no cinema de Hollywood, pois produz o efeito invisivel que o principio de *seamlessness* defende. Existe ainda uma variação desta técnica, que consiste num plano de um personagem a olhar para algo fora do ecrâ, seguido de um plano que nos mostra, supostamente, aquilo que estava a ver - *eyeline matching* (2013, p. 97). Esta variação pode, no entanto, evidentemente, ser comparada ao Efeito de Kuleshov[21]. Trata-se de uma técnica interessante no pânorama do tempo, porque ao manter a sua relação espacial, liberta o tempo para que possa ser manipulado no contexto da

[20] É sempre importante referir que se trata de uma altura diferente, principalmente no Japão. Pelas tradições antigas, mais conservadoras, o casamento de uma filha implicaria (quase 100% das vezes) que deixaria de viver com a sua família para ir morar com o seu marido.

[21] Técnica de montagem que consiste na produção de significado após a combinação entre duas imagens. Por exemplo, se tivessemos a imagem e de um homem, e cortássemos para a imagem de um pão, o resultado seria fome. Trata-se de um processo mental que nos faz inferir significado;

narrativa. O melhor exemplo que temos de um *match cut*, que segue à risca os principios da espacialidade, manipulando de forma brilhante o tempo, está em *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick.

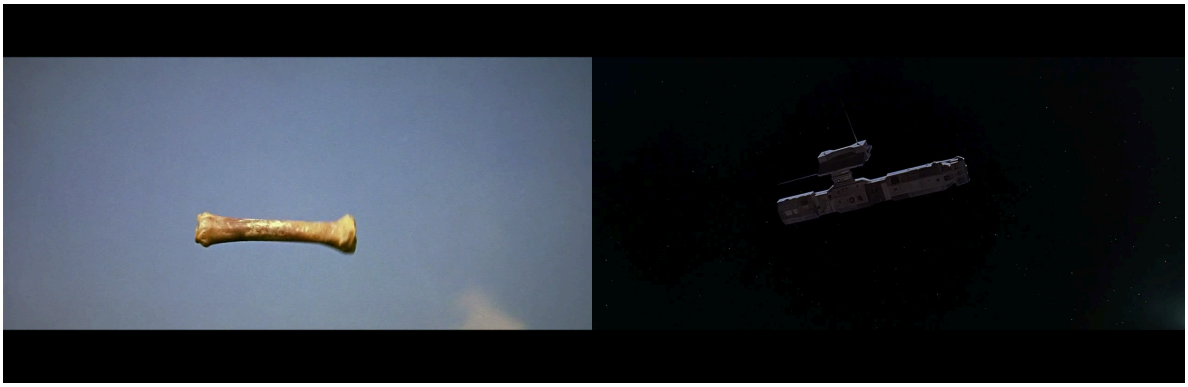

Figura 11

Assim, Kubrick invoca uma elipse através deste *match cut*, talvez uma das maiores algumas vez feitas a nível cronológico. Simbologias à parte, ao passarmos do osso para a nave, inferimos a passagem do tempo, e a evolução da raça humana. O espaço conserva-se, como comprovamos breves segundos após a entrada no plano da nave - está na órbita do planeta terra. É uma técnica bastante útil para caracterizar a relação entre o espaço e o tempo, sendo que a justaposição de informação visual é um elo de ligação forte para a criação de significado na narrativa.

Essencialmente, permite establecer uma ligação entre dois tempos distintos, mas com significado. Apresenta-nos o passado e o presente, íntimamente ligados.

2.4.3. Jump Cut

O *Jump cut* é uma técnica, de certa forma, oposta ao *match cut.* É a união entre dois planos sem qualquer tipo de semelhança ou ligação. Quando usados dentro de uma cena, ou de uma sequência, por norma transmitem a sensação de má montagem e/ou de erros técnicos por não fazer uso da regra dos 30 graus[22]. A camera, literalmente, salta (entenda-se aqui a semelhança à palavra jump), sem qualquer intenção de orientar o espectador, provocando-lhe um abanão. Do ponto de vista do espaço, esta técnica é algo confusa, sendo que nos desorienta no domínio do espaço e do tempo (principalmente entre sequências). A falta de ligação e lógica,

[22] Regra aplicada para manter a continuidade que establece o seguinte: quando se corta para uma outro enquadramento, a camera tem que estar numa posição diferente da anterior em, pelo menos, 30º. Serve para criar uma *seamlessness*, tornando a montagem suave e invisivel, sendo motivada apenas pela narrativa (Hayward, 2013, p.390).

tanto espacial como visual, ajuda a alienar o espectador a distanciá-lo da narrativa. Transmite uma forte sensação de framentação, a ponto de, devido à brutalidade do corte, se sugerir loucura, ou pelo menos, uma sensação de alta instabilidade (2013, p. 96/222). Um dos filmes mais citados pela sua utilização é *À bout de Souffle* (1960) de uma das figuras mais importantes da *Nouvelle Vague*[23] do cinema Francês - Jean Luc Godard[24], que usa dois tipos distintos de *jump cut* como veremos (2013, p. 96).



Figura 12

O filme começa com a personagem de Jean-Paul Belmondo a roubar um carro e a passear numa zona rural. A sequência seguinte, mostra Michel, a matar um policia e a fugir. Apesar da luz não ser a melhor no segundo plano, é possível ver na figura 12 o personagem a fugir, como vemos momentos antes. Breves segundos depois, o ecrã vai a preto num *fade to black* e abre para uma nova sequência.

[23] Não é tanto um movimento mas sim um momento na história do cinema. A *Nouvelle Vague* Francesa acontece no fim da década de 1950, ainda que seja possível encontrar vestigios dos seus percusores. O termo refere-se aos filmes feitos por uma nova geração de cineastas Franceses, que além de serem *low budget*, iam contra todas as tendências que o cinema Francês tinha até essa década - um de adaptações literárias, dramas históricos, co-produções gigantes (Hayward, 2013, p.166).

[24]



Figura 13

A parte interessante é o que acontece a seguir: cortamos de para um táxi, onde está Michel e para uma cabine telefónica, onde tenta fazer uma chamada. Tudo em *jump cut* assumido e direto, como estou a descrever. Hayward, no entanto, exemplifica a técnica com este filme dando a sensação que Godard corta diretamente entre o assassinato e a cabine telefónica, quando isso não corresponde 100% ao que realmente acontece no filme. Não obstante, é importante ter em conta que a autora poderá, por ventura, ter visto uma versão alterada do filme (nunca podemos ter a certeza absoluta). A sua afirmação não deixa de estar correta como podemos ver nas duas últimas imagens - o *jump cut* entre o táxi e a cábine telefónica. Não há qualquer ligação espacial, nem temporal. Não sabemos onde é que o táxi parou relativamente à cabine, e acima de tudo, não sabemos o que é que o personagem terá feito antes de tentar fazer o telefonema - o lapso temporal neste corte em particular, é para mim, o aspecto mais interessante. Dito isto, Godard não fica por aqui no que concerne o uso de *jump cut* em *À bout de Souffle.* A cena que apresento a seguir é uma das mais conhecidas - a viagem de carro de Michel e Patricia.



Figura 14

Note-se que entre cada fotograma de cada figura se dá um corte. Acabamos por obter uma conversa fragmentada, não só no espaço mas também no tempo. E Godard não o faz de forma minimamente subtil, mas antes, como é natural do *jump cut*, assumidamente alienado-nos e fazendo-nos questionar sobre o rumo da conversa. O plano mantém-se o mesmo durante toda a cena, só obtemos os momentos absolutamente essênciais da conversa.



Figura 15

Godard coloca as suas personagens desorientadas num mundo onde a razão e a lógica não são capazes de impor ordem nos eventos e acontecimentos. Nesta cena em concreto, o espectador sente-se desorientado e igualmente alienado. Os vários, e consecutivos, *jump cuts* durante a conversa quebram a lógica convencional de um diálogo, tornando-a unilateral. Isto faz com que nunca cheguemos a decifrar completamente o que é dito, e o seu contexto (2013, p. 96). A não linearidade narrativa de Godard é levada a um nível totalmente diferente quando faz uso do *jump cut* para fragmentar a ação, o tempo, mas também a realidade.

2.4.4. Cross cut[25]

Significa, literalmente, cortar entre diversos conjuntos de ação que podem ocorrer simultaneamente ou em tempos separados - ou seja, uma paralipse. Este termo é muitas vezes associado à edição paralela, mas de forma algo errada. O *cross cut* tem uma liberdade que a edição paralela não tem, de um ponto de vista do tempo, no entanto, compreende-se o porquê da confusão entre os dois. Esta técnica é usada para criar tensão, suspense, ou mostrar as relações entre os diversos conjuntos de ação, personagens, etc. (2013, p. 95). Um bom exemplo de *cross cutting* é encontrado em *Pulp Fiction (1994)* de Quentin Tarantino[26]. O

[25] Talvez o equivalente em Português seja *corte-intercalado*;

[26] Apesar de ter uma filmografia absolutamente admirável, *Pulp Fiction* (o segundo filme do realizador Americano) continua a ser visto por muitos, como o *magnum opus* de Tarantino. Talvez o único filme que o conteste seja o *Inglorious Basterds* (2009).

irreverente realizador Americano é conhecido pela sua utilização deste recurso nos seus filmes com narrativas não-lineares e um estilo único.



Figura 16

Ao encontrar Mia (Uma Thurman) em plena overdose de cocaína, o pânico de Vince (John Travolta) é total. Liga a Lance, desesperado. É aqui que esta técnica nos demonstra o seu potêncial: Lance demora a atender, e pela reação de Vince, o que na verdade são apenas alguns segundos, começa a parecer uma eternidade. Este é um exemplo clássico do uso de *cross-cut.* A forma como Vince começa a ficar cada vez mais exaltado traz ainda mais tensão a esta sequência. Conseguimos perceber a diferença de realidades sempre que saltamos de um plano para o outro. Nesta sequência, Quentin Tarantino consegue mostrar claramente o stress e a situação difícil em que Vince está, não só pelo contraste dos planos por sí só, mas pela relação que establecem.



Figura 17

Em *Cinematic Storytelling* (2005), Jennifer Van Sijll assume que ao cortar entre um espaço e outro, existem inúmeros efeitos dramáticos que nascem na imagem. Atentando à sequência de imagens acima, sempre que se corta para a casa de Lance, Vince espera ter a resposta que quer, mas é sempre empatado pelos visuais estácticos da casa de Lance e pelas reações muito lentas do próprio. Isto torna Vince ainda mais desesperado e torna Lance num obstáculo ainda maior. Os planos de Vince começam a tornar-se cada vez mais apertados, mais curtos, e visualmente mais densos (Sijll, 2005, p. 72). Este conflito acontece porque os planos estão em tempos diferentes. Neste caso concreto, o *cross cut* manipula o tempo fílmico, intercalando dois distintos, obtendo um contraste temporal.

2.4.5. Fade

Técnica associada com os primórdios do cinema (principamente na narrativa clássica, até ao fim da década 1940) mas que ainda hoje, é ocasionalmente usada. Trata-se de uma transição entre cenas ou sequências - uma imagem desvanesce lentamente e outra aparece no seu lugar, de forma igualmente gradual. Usada desde 1899, foi uma das primeiras formas de transição que se podia controlar na camera. Historicamente, é bastante importante pois mostrou aos fundadores do cinema que podiam fazer filmes compostos por mais do que uma simples ação. O *fade* sugere também um lapso temporal e uma mudança no espaço (Hayward, 2013, pp. 132-133). Um realizador contemporâneo que faz bastante uso deste técnica é Paul Thomas Anderson. O seu uso do *fade* em momentos chave da história ajuda a fechar um capítulo ou sequência da narrativa, como que dando tempo ao espectador para reflectir sobre o que acabou de acontecer. Usa a mudança temporal que esta técnica invoca para avançar substâncialmente a narrativa - seja de forma palpável ou indefinida. Vejamos então um exemplo, no seu conhecido *Boogie Nights* (1998).



Figura 18

O que vemos na figura <insernumber da figura acima> é o fim do acto de abertura de *Boogie Nights* que nos mostra mais uma noite na vida do jovem Eddie Adams (Mark Wahlberg). A rotina termina no seu quarto, enquanto se olha ao espelho, e a imagem vai a preto. Neste caso concreto, o *fade* é utilizado para terminar o primeiro capítulo do filme, a introdução, mas por vezes, o realizador Americano usa também esta técnica para nos deixar num momento de tensão, terminando a ação num momento crucial. Aqui, podemos dizer que faz um uso eliptico do *fade:* quando abrimos para uma nova sequência, o que nos é apresentado é o resultado dos eventos anteriores.



Figura 19

Saímos do *fade* para o começo de um novo dia - de preto, corta para um plano do fogão a acender, seguido de imagens de bacon na frigideira. As conversas com a mãe são típicas de mais uma manhã, mais uma discussão... o habitual. Apesar de inferir-mos que isto se passa no dia seguinte, a passagem do tempo é natural, e essa naturalidade é o que nos permite sentir tudo o que se passa como parte do quotidiano do personagem.

O *fade* é importante na criação eliptica na manipulação do tempo fílmico pois ajuda a distanciar no tempo, os dois momentos (ou cenas) que interrompe.

2.4.5. Dissolve

O *dissolve*, à semelhança do que acontece com o *cross cut* e a edição paralela, é confundido frequentemente com o *fade.* Este termo também se refere à transição entre duas cenas ou sequências, sendo que a grande diferença entre ambas técnicas é que no *dissolve*, a primeira imagem vai dissolvendo enquando uma segundo a vai substituindo (2013, p. 110). Isto significa que em determinado momento, dar-se-à uma sobreposição de imagens na tela. Ao invés, o *fade* não só implica que a segunda imagem só aparecerá quando a primeira tiver desaparecido, como presupõe uns (ainda que breves) momentos de escuridão entre elas (daí o

termo *fade to black*[27] quando este recurso é utilizado no fim de um filme). Um excelente exemplo do uso desta técnica está no *magnum opus* de Orson Welles[28] - o para sempre lendário *Citizen Kane* (1941).



Figura 20

Esta sequência de imagens que estamos a ver são uma parte da abertura de *Citizen Kane,* onde somos imediatamente apresentados ao tremendo Palácio da personagem interpretada por Welles - Charles Foster Kane. Repare-se como se começa pelo pormenores exteriores da casa - as grades, portões, os limites do Palácio de Kane.



Figura 21

O uso de planos com diferentes proporções e perspetivas, trazem toda uma dimensão ao espaço que é a a casa à qual estamos a ser introduzidos. Note-se como a relação entre o K, que

[27] Termo normalmente usado por profissionais de televisão em Portugal como "vamos a preto".

[28] Além de realizador, Welles foi ator, produtor, argumentista, trabalhando no teatro, na rádio (onde criou e produziu a fantástica emissão da Guerra dos Mundos que tomou o mundo de assalto) e no cinema. Facto curioso: fez *Citizen Kane* quando tinha 25 anos.

supõe que está no portão principal, e a casa, no topo da colina, bem ao fundo do plano - ficamos com a ideia que não há fim para o império de Kane.



Figura 22

O uso de *dissolves* neste caso particular, trás à narrativa efeitos interessantes, não só do ponto de vista do espaço como do tempo. Primeiro, transmitem a tremenda grandeza do império de Kane, como se fosse mais uma camada da fortaleza, como se houvesse todo um mundo entre as redes que delimitam *Xanadu* e a zona habitacional. O espaço ganha uma dimensão maior, mais densa e ao mesmo tempo, mais misteriosa. Mas onde o espaço parece ser grande, sente-se que existe ali um tempo acumulado - o segundo efeito do *dissolve.* De plano para plano, os anos, do agora velho Kane, acumulam-se nas composições fantásticas. Por outras palavras - sentimos com esta técnica, que por ali já muitos anos passaram e que aquele velho palácio é um espelho do próprio Kane. Esta é apenas uma de mil razões pela qual *Citizen Kane* é um filme fundamental, não só para quem estuda o cinema, mas para toda gente.

2.4.8. Wipe

Trata-se de uma transição entre dois planos, na qual o primeiro parece ser empurrado pelo segundo, o que cria o efeito de que uma cena está a ser limpa para dar lugar a uma nova (Hayward, 2013, p. 428). Um conhecido fã desta transição é Akira Kurosawa. Atentemos nas imagens de um dos seus primeiros filmes - *Sugata Sanshiro* (1943).



Figura 23



Figura 24

Assim que a segunda imagem, está a ocupar completamente o ecrâ, passamos do dia para noite e a espera de Sugata para que possa conhecer pessoalmente o seu primeiro mestre é omitida, mas assumida. Esta técnica tornou um dos seus toques pessoais durante grande parte dos seus filmes, pelo menos desde o inicio da sua carreira como realizador, até à década de 1970. Se quisermos ser minuciosos, o *wipe* pode ter até dois tipos - suave e forte. Isto em termos do aspeto visual da técnica. Neste exemplo, em *Sugata Sanshiro* é um caso de *wipe* forte. De notar também é o facto de Kurosawa ter vindo a usar esta técnica desde o 4:3 até ao *Tohoscope*[29]*,* nos seus filmes da década de 60, onde o *wipe* suave se tornou mais habitual. Um bom exemplo pode ser encontrado em *The Bad Sleep Well* (1960).



Figura 25

[29] Sistema de lentes anamórficas criadas na década de 50 pelo estúdio Japonês Toho Studios, em resposta ao popular CinemaScope.

Esta é, na minha opinião, das elipses visualmente mais fortes que Kurosawa faz ao longo da sua carreira. Depois da noiva de Nishi (Mifune Toshirô) descobrir o que realmente estava por detrás do seu comportamento estranho, Kurosawa salta diretamente para o momento em que estam só os dois. A forma como a transição acontece, não só nos deixa um bocado sem ideia de quanto tempo passou ao certo (lembre-mo-nos da elipse indefinida de Burch) mas acima de tudo, conseguimos sentir que estão ali à demasiado tempo... e não conseguem, nem olhar, nem falar um com o outro. A imagem em si, diz-nos tudo o que temos de saber, e tem um tremendo poder e significado.

Uma outra variação desta técnica, também aplicada por Kurosawa, é uma espécie de fusão entre duas: o *wipe* e a *montage* - chamemos-lhe *wipe montage.* O lendário realizador Japonês usa em diversos filmes este recurso, como em *Ikiru* (1952)*, Throne of Blood* (1957)*,* ou até mesmo *Tsubaki Sanjurô* (1962).



Figura 26

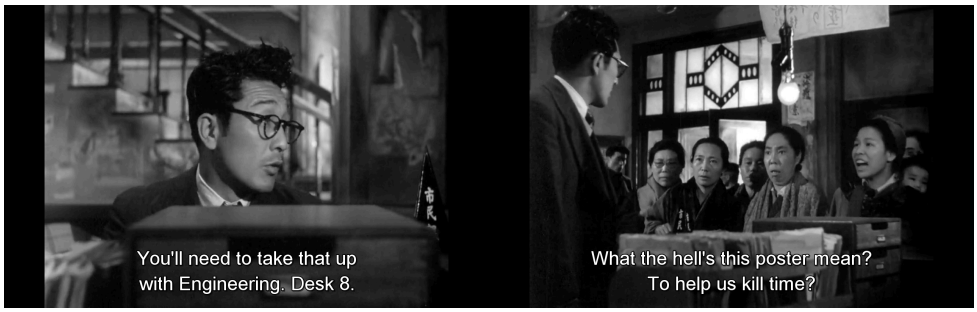

Figura 27

Convém dizer que a figura acima não representa a sequência do filme na sua totalidade. O filme que está representado acima é *Ikiru,* provavelmente a grande crítica japonesa à burocracia. O personagem principal é mais um chefe de um departamento, onde todos os sub-chefes estão à espera que o chefe saia para poderem tomar o seu lugar. Esta cena em particular aborda com grande honestidade o aspeto labirintico da burocracia. Se por um lado vemos que as senhoras, o povo, ficam bastante chateadas, conseguimos também ver que os funcionários, por sí, não só não têm culpa, pois para eles é habitual, como nem se apercebem do rídiculo.

2.4.9. Alain Resnais: micro e macro elipse

Outro realizador muito conhecido pela sua manipulação do tempo nas suas narrativas é o Francês Alain Resnais[30]. Cedo ganhou reconhecimento pelo seu trabalho, com filmes como *Hiroshima mon amour* (1959), *Last Year at Marienbad* (1961) e *Muriel or The Time of Return* (1963) - 3 dos filmes que usarei como exemplo para este capítulo. Ficou conhecido pelas suas narrativas complexas e não-lineares, que manipulam o tempo com aparente facilidade e mestria, e que, conferem a alguns dos seus filmes, uma espécie de transcendência - não sabemos o que é ao certo, mas somos inevitavelmente atraídos por essa característica. Resnais usa praticamente todas as técnicas elipticas que fui apresentando ao longo deste capítulo, e curiosamente, mistura-as dentro do mesmo filme, obtendo sempre um tempo fílmico orgânico e apelativo. No cinema de Resnais, cada corte é uma elipse, excepto quando não o é - sempre que faz uso do corte, está a agir sobre o próprio tempo da narrativa, e portanto, mesmo que se trate de uma conversa entre duas pessoas, o corte para um plano onde ambos continuam a conversa, pode trazer em sí mesmo mudança temporal. Por conseguinte, é seguro esperar uma elipse a cada corte. Estes dois géneros de elipse que destaco, não

[30] Falecido em 2014, ano do seu último filme - *The Life of Riley*. A sua carreira extendeu-se por mais de 6 décadas, começando na década de 40 do século passado como editor. Lançou-se à realização de curtas e mais tarde de longas-metragens.

contrastam e justapõem dois tempos diferentes, agindo apenas sobre o tempo fílmico geral, omitindo aquilo que é dado como indiferente - pelas mais diversas razões. Passemos a breves definições.

Entendo uma micro-elipse como uma de natureza curta, que acontece dentro dos próprios eventos narrativos e cenas, amputando apenas tempo dentro dessas situações - os saltos narrativos acontecem apenas dentro de um evento isolado, ao contrário do que é habitual: omitir algo para que a narrativa geral do filme siga em frente. Omitem-se portanto momentos no seio da situação, evento ou cena, mas a narração continua a desenrolar-se mesmo após o salto. É possível ver encontrar este exemplo em dois dos filmes de Resnais que escolhi para análise: *Hiroshima, mon amour* e *Muriel, or the Time of Return.* São níveis de desenvolvimento desta elipse diferentes, sendo que começarei com o primeiro filme mencionado, para clarificar do que se trata.

Na cena da casa de Lui, em que ele e Elle falam, vemos imagens do passado. Conversam sobre a sua relação com as memórias, o que fica, e o que se esquece. Lui explica-lhe a relação entre ela a cidade de Nevers, o que Elle foi e no que se tornou. Mas Resnais não nos mostra a conversa. Ao invés, corta de planos de Lui para outros planos do mesmo, sempre a falar. Percebemos que a sua posição no espaço é sempre diferente em relação ao plano anterior, e acabamos por compreender também que o tempo, de plano para plano, é diferente. O realizador omite certas partes da conversa, talvez as de Elle, ou de ambos, mas percebemos que nos são dados apenas alguns pedaços do que está a ser dito.



Figura 28

Este caso é apenas um pequeno exemplo, pouco marcado neste filme em particular. O mesmo não se pode dizer de *Muriel,* onde Resnais leva esta noção de micro-elipse o mais longe possível. Aqui, o tempo é uma entidade em constante mutação, à semelhança de *Marienbad*. Apenas em *Muriel*, o tempo é só um: presente. Mas este presente está numa corrida contra o passado, na espera de que este não o apanhe. As elipses que movem todo o filme, que resultam numa narrativa não-linear de carácter selvagem como se todas as personagens sofressem do mesmo mal: péssimo *timing.* Na narrativa de *Muriel,* as conversas são partidas, com partes omitidas, que adiantam o tempo das mesmas.



Figura 29

A figura acima representa literalmente os planos da conversa entre Alphonse e Héléne, sendo cada um deles cortado para o seguinte. A conversa que ambos têm sobre a mulher de Alphonse começa numa divisão da casa, passando por outros espaços. Resnais vai cortando a própria conversa, dando-nos apenas partes. Partes essas que são suficientes para percebermos o cerne da questão. Em relação ao exemplo dado em *Hiroshima mon amour* esta conversa tem dois lados, ou seja: não se trata de um monólogo com algumas partes omitidas. O efeito é um pouco semelhante ao caso do famoso jump cut em *À bout de Souffle* - desorientação. Todavia, em *Muriel,* existe ainda uma outra sensação que nos invade perante esta micro-elipse - frustração. Porque podem ter sido ditas coisas entre eles que nunca saberemos. Coisas importantes que poderiam responder a algumas questões que nos surgem no decorrer do filme. Não ficamos totalmente perdidos. Percebemos o que se passa. Mas ficamos com a inevitável sensação de que ficamos a perder.



Figura 30

O melhor exemplo de micro-elipse, em *Muriel,* no entanto, está numa das suas cenas finais, quando o cunhado de Alphonse aparece para expor a verdade. Aqui, não vemos nunca as respostas dele, nem dos outros personagens que se encontram na casa de Helene. O que é dito pelo misterioso homem que vimos diversas vezes, é então encarado como a verdade objetiva e imutável. Cada imagem corresponde a um plano, sendo que os cortes estão na sua devida ordem.



Figura 31

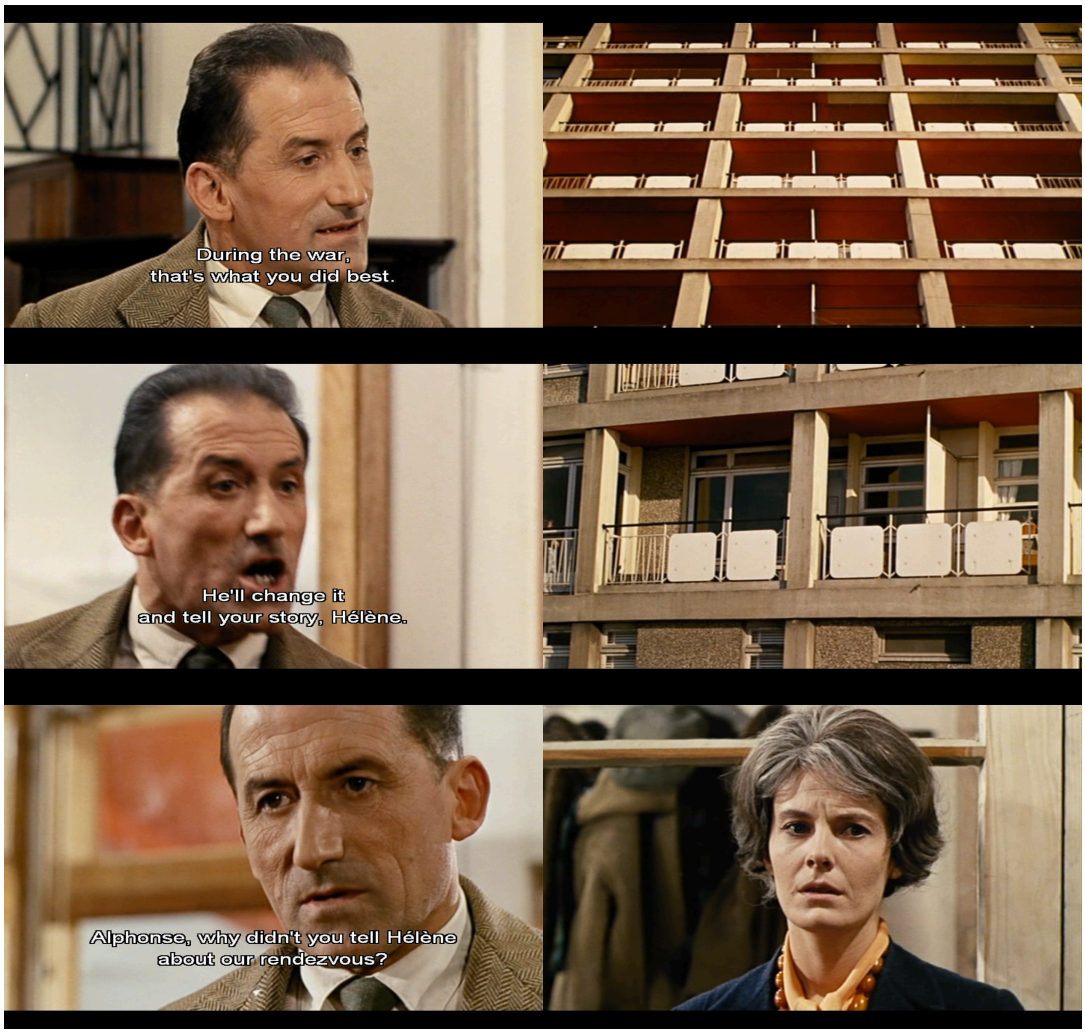

Figura 32

A micro-elipse usada nesta cena revela-se nos diálogos do cunhado de Alphonse - vemos rapidamente o que vai dizendo é resposta a algo ou alguém, todavia, só nos é dado o que ele diz. Recorrer a este sub-género eliptico acaba por se revelar vantajoso, pois ao omitir-se algo dentro de uma determinada cena e/ou evento, está-se também a enfatizar o que é mostrado.

Por definição, sabemos a palavra micro se refere a algo de pequena dimensão, bastante localizado. Macro, por sua vez, refere-se a uma escala, capacidade ou perspetiva de grandes dimensões. Se micro for uma aldeia, macro é uma metrópole (ou mais). Portanto, se micro-elipse diz respeito a omissões dentro de um acontecimento isolado, de pequena dimensão - ou seja uma cena - como podemos definir macro-elipse no contexto cinematográfico? Talvez como a extensão do tempo de uma ação, no tempo geral da narrativa. Ou seja, pode ser um evento sem ínicio e fim, mas a sua importância faz com que seja tema recorrente no decorrer do filme. O espaço físico, bem como o tempo onde dito evento, ou situação, toma lugar, bem como o seu próprio tempo, expandem-se ao longo do tempo fílmico. Em termos de comparação, talvez seja mais fácil perceber o conceito de micro-elipse e pensá-lo com uma

maior dimensão e alcance, sem estar preso a eventos isolados. O evento da macro-elipse, é a narrativa no seu todo. O exemplo deste sub-genéro, está em *The Last Year at Marienbad.*



Figura 33

Trata-se de uma conversa entre homem e mulher que estende o espaço e o tempo, sobre o dia que ele entrou no seu quarto. Descreve-o na esperança que ela se lembre então do que ocorreu no ano anterior. Nesta imagem, percebemos uma contradição sobre a descrição do quarto: o espelho. O homem explica-lhe que não havia espelho nenhum. A partir daqui, Resnais corta a conversa entre diversos espaços. O contexto espacial muda sempre, assim como o temporal - nota-se pela mudança de roupa da mulher nos primeiros cortes e pela variação dia e noite.



Figura 34



Figura 35

Note-se que a macro-elipse presente nesta sequência tem inicio logo na primeira imagem da figura X. Todas as imagens a partir daí (salvo as usadas para ilustrar o jump cut - 2ª, 3ª e 4ª da anterior figura) correspondem aos cortes entre cada plano. A macro-elipse, tem também uma vantagem criativa ao seu dispor. Ao extender o tempo de uma ação ou conversa pelo tempo fílmico no geral, como é o caso de Marienbad, enfatiza-se o quão importante é o tema e o que é discutido. Neste caso, trata-se da verdade, e como tal, demore o tempo que demorar, seja em que local do hotel for, há que chegar até ela. A fragmentação e omissão de outros espaços e tempos transmite a sensação de que a ação em sí (neste caso a conversa) está a ocorrer há já bastante tempo, que apesar de não ser mensurável, é percepcionado como longo. Além do notório uso da elipse nos seus filmes, Resnais é também sempre fiel a um estilo de narração sobre o passado. É o que Bordwell chama de *representação contada*. E portanto, a sua manipulação do tempo é também fruto deste método de transmissão narrativa.

Segundo Andrei Tarkovsky, cortes e transições criam o ritmo do filme - ter o andamento certo é essencial para que se conte a história com que se sonhou (Hayward, 2013, p. 98). Todas as técnicas que apresentei estão ligadas com a manipulação do tempo fílmico e da invocação da elipse. No entanto, levanta-se a questão: serão só estas a únicas técnicas que o manipulam? Em boa verdade, existe algo mais. Nesta minha procura, sobre como manipular o tempo dentro de uma narrativa cinematográfica, cheguei a um conjunto de outras técnicas. Técnicas essas um pouco... para além da elipse.

2.4 Para além da elipse

O tempo no cinema é uma representação dramática da vida, feito de cenas ordenadas de maneira a representar a passagem do tempo fílmico através da montagem dos planos editados. Na narrativa cinematográfica, o tempo raramente é colocado da mesma forma como o experienciamos. Com excepção da *mise-en-scène*, grande parte das sequências editadas manipulam o tempo real. A razão pela qual os cineastas alteram o tempo é porque procuram

criar uma história dramática - somente aqueles momentos que de algum maneira contribuem para o seu desenvolvimento é que são incluídos - todo o resto é excluído (Sijll, 2005, p. 68). Para o efeito, existem outras técnicas, para além da elipse, que manipulam o tempo fílmico e que o tornam mais rico, denso e humano, através da imagem - que por sua vez é uma impressão, um vislumbro, da verdade. A imagem que encarna este tempo fílmico de que falo torna-se fiel à verdade, quando as articulações e manipulações temporais são palpáveis, sendo única e singular como a própria vida: simples mas verdadeira (Tarkovsky, 1986, p. 106). Apesar de tudo, creio que é de alguma forma errado usar o termo técnicas para me referir ao conjunto de recursos estilísticos que vou estudar de seguida. Talvez seja isto mesmo - recursos estilísticos. Não diz respeito a um método de execução mas sim a uma abordagem estética à manipulação do tempo, em prol da narrativa. São eles o *flashback, flashforward*, expansão temporal, *slo-motion*, *fast motion* e *freeze frame*.

2.5.1. *Flashback* e *flashforward*

Todos os cineastas se deparam com dificuldades em trazer *backstory*[31] às suas narrativas, em relacionar o passado com o presente, e a forma como o influencía. O *flashback* é uma das formas de resolver o problema. Trata-se de uma técnica muito usada no teatro e na literatura, mas que cinema é vista muitas vezes, ou como um risco, ou como um *cliché*. Uma vez que o enredo de um filme anda sempre para a frente, em constante desenvolvimento, o *flashback* tira-nos dessa viagem e obriga-nos a ir para trás, para um tempo ainda desconhecido (Sijll, 2005, p. 80) - representa eventos num momento mais tardio no enredo, do que na verdade acontecem na história. Existem, segundo Bordwell, dois tipos de *flashback:* interno e externo. Entende-se por *flashback* externo quando este representa eventos que aconteceram antes da primeira cena do filme. O *flashback* interno é aquele cuja ação representada, acontece já dentro dos limites temporais da narrativa - isto é, eventos de cenas anteriores. Em ambos casos, este recurso é motivado psicologicamente - através de uma recordação de um personagem. Quando usado desta forma, pode criar uma narrativa relativamente comunicativa com um pequeno grau de auto-consciencia, e motiva a apresentação da memória (*flashback)* de maneira realista, deixando o espetador espreitar o passado da personagem (Narration in the Film Fiction, 1985). A chave para o sucesso de um *flashback* está na sua eficácia em fazer o enredo, e a história, progredir. Se parar de forma artifical o filme, então é porque na construção narrativa, está a ser colocado numa perspetiva de "mesmo na hora h",

[31] Entende-se a história sobre a vida da personagem antes dos eventos que acontecem na narrativa.

esteticamente banal. Desta forma, é expectável que o público rejeite o *flashback* (Sijll, 2005) - quanto mais fluído e natural for, mais eficaz será. Resnais trabalha muito bem isto através do seu paralelismo passado que apresentei no capítulo anterior.

Burch tem uma abordagem um pouco diferente e define-o como uma das formas mais normais de inversão temporal. Propõe então duas outras articulações temporais possíveis: inversão temporal curta e inversão temporal indefinida - que está diretamente relacionada com o *flashback*. Antes de continuar, note-se a ligação análoga à elipse indefinida: a extensão e o alcance de um *flashback* são de dificeis de objetificar sem pistas externas, daí que se chame à inversão temporal indefinida *flashback*. A razão pela qual hoje parece um recurso tão antiquado, obsoleto e anti-cinematográfico, é que, tirando a sua utilização nos filmes de Alan Resnais e outros, se desconhece a sua função formal e nunca se compreendeu a sua relação com outras formas de articulação temporal (Theory of Film Practice, 1981). À semelhança da voz-off, mantém-se apenas um dispositivo narrativo conviniente, emprestado dos romances literários. Ainda assim, Burch questiona tudo isto: não apontará esta incapacidade de medir a duração de um *flashback* para uma verdade que tenha sido negligenciada? Não serão os saltos, para frente e para trás no tempo, idênticos, de um ponto de vista orgânico e formal num filme? Não existirão então, apenas 4 métodos de manipulação temporal, sendo o quarto um grande salto no tempo, seja para o futuro ou para o passado?

Para Susan Hayward, os *flashbacks* são a representação cinematográfica da memória e da história, sendo fundamentalmente de uma verdade de carácter subjetivo. Isto é, um momento narrativo ao qual acedemos através de *flashback* sobressai-se como um momento subjetivo (seja através da perspetiva de um personagem, ou outro) na narrativa. O seu uso, curiosamente, data dos próprios primórdios do cinema - pelo menos desde 1901 com *Histoire d'un crime* de Ferdinand Zecca - coincidendo com a criação e florescimento da psicanálise. Deste ponto de vista, é natural que o *flashback* esteja intimamente relacionado com o funcionamento da psique[32] e da interpretação individual da história. Além disso, como este recurso é utilizado quase sempre como solução para um enigma, acabou por adquirir uma natureza investigativa, e algo a que chama de códigos confessionais narrativos. Existem três aspetos que, segundo Hayward, são importantes: códigos de *flashback*, o *flashback* e a história, e, o *flashback* e psique.

Códigos de *flashback* dizem respeito à forma como o espectador é informado que vamos mudar de tempo na narrativa - as pistas que recebe, por norma, são códigos visuais ou

[32] Psique (do grego ψυχή, originalmente "respiração", "sopro", "eu respiro ") era, entre os antigos gregos, um conceito que definia o *self* ("si-mesmo"), abrangendo as ideias modernas de alma, ego e mente (Wikipedia).

emocionais que nos informam do inicio e do fim do *flashback*. Cinematograficamente falando, os códigos visuais mais usados são o *fade* e o *dissolve*, habitualmente na cara de um personagem cujo passado estamos prestes a conhecer, ou então através da voz de um narrador. Apesar da imagem nos mudar do presente para o passado, não só no tempo como no espaço, esta mudança não debilita a narrativa. Logo aí, o *flashback* expõe-se como um código de dupla face. Há nele uma suposição de ordem e temporalidade, mas ao mesmo tempo, pela sua natureza, faz-nos questionar as nossas suposições sobre a cronologia do tempo - que é esculpido e disposto em várias camadas. Ele é passado e presente: o passado sendo vísivel torna-se presente[33]. Ao vermos um *flashback*, assumimos estar a ver o passado (lembremo-nos do exemplo de *The War is Over)*. O espectador é, portanto, duplamente posicionado em relação tempo - está consciente, graças à informação visual que marcam a entrada e saída do *flashback,* que está no passado. O *flashback* é hermeneuticamente determinado. Isto é, no final, ele apresentará uma solução para um enigma. Um *flashback* chega ao seu fim natural quando o passado desagua no presente, ou quando o passado finalmente explica o estado das coisas no presente.

A relação entre o *flashback* e a história acontece uma vez que está naturalmente alinhado com a história, tornando o espectador ciente do passado. Podemos então dizer que ambos são história e estória (Hayward usa as palavras *story* e *history*). No entanto, são apenas uma representação particular do passado, pois são as experiências e memórias subjetivas de quem as viveu. A história/estória torna-se personalizável e é narrada através dos olhos e dos atos heróicos do individuo em questão. Isto tem implicações ideológicas bastante claras, segundo a autora: ao construírmos a história como uma experiência individual, e como um filme em *flashback* é baseado na premissa em que a causa e efeito estam trocados (sabemos o resultado antes de sabermos a causa), a história torna-se didática. Há uma lição moral a ser aprendida. Alternativamente, em tempos de guerra, isto pode levar a uma patriotização de imagens e mensagens.

O terceiro importante aspeto do *flashback* é a sua relação com a psique humana. O *flashback* é a representação mimética de um olhar para o passado dos nossos processos do pensamento, seja através de sonhos, confissões ou memórias. São verdades subjetivas, explicam o presente por intermédio do passado. Os *flashbacks* mostram a forma como as memórias são armazenadas e reprimidas, funcionando também a um nível associativo com a memória - um protagonista pode ver algo que lhe pode relembrar uma imagem semelhante do seu passado,

[33] Discutirei esta questão no capítulo seguinte. Tarkovsky traz algumas noções e contributos relevantes neste sentido.

ressoando nas profundezas da sua psique. Hoje, grande parte dos livros sobre escrita de argumento, desaconselham o uso de *flashbacks* pelas diversas razões que já apresentei, mas talvez a mais importante seja: motivação, justificação, e acima de tudo, fluídez com o enredo e com a história. Não é nada habitual nos dias que correm irmos ao cinema e vermos diversos filmes que empreguem esta técnica, e mesmo quando vemos, é quase sempre utilizada da mesma forma. Mas, em bom Português, quem caminha para trás, também sabe caminhar para a frente. Existe também um técnica de certa forma oposta ao *flashback* e que, até à data, é muito pouco utilizada e quase não há nenhum estudo ou pesquisa sobre como usar este recurso. Refiro-me ao estranho e enigmático *flashforward*.

Um *flashforward* é um corte para o futuro. Podemos começar no passado e saltar para o futuro, ou podemos começar no presente, e saltar para um futuro real ou imaginário. Não só nos diz que o tempo passou como caracteriza a passagem do tempo (Sijll, 2005). Este recurso, por sua vez, também levanta alguns problemas. Para Bordwell, seria impossível encontrar ou definir *flashforwards* externos, uma vez que o último evento da história aumenta o limite temporal do enredo (Narration in the Film Fiction, 1985). Ou seja, estamos sempre a saír dos limites cronológicos da história - um *flashforward*, de certa forma, é sempre externo. Mais adiante, o *flashforward* é algo muito dificil de motivar e justificar, realisticamente, dentro da narrativa cinematográfica. Por exemplo, em *They Shoot Horses, Don't They?* (1969) a ação é pontuada por breves imagens do protagonista a ser preso e mais tarde, julgado. Só no final do filme, quando o herói mata a sua parceira de dança, é que percebemos as imagens como *flashforwards* para o seu julgamento. Mas estes *flashforwards* não podem nunca ser atríbuídos à subjetividade de um personagem da mesma forma que o *flashback* - constituem uma narração auto-consciente aparte do espectador. O *flashforward* é comunicativo mas de uma forma habitualmente provocadora: permite-nos vislumbrar o resultado antes de sabermos quais são todas as causas que o produzem (Narration in the Film Fiction, 1985). Este recurso é o inverso direto do *flashback,* sem grande parte da complexidade que caracteriza a viagem no passado. Consequentemente, há também muito pouco estudo sobre esta questão em particular pela sua ambiguidade. Tirando algumas utilizações espontaneas no cinema, pois o meio parece estar ainda mais perdido sobre a natureza do *flashforward,* do que do *flashback,* talvez o maior protagonismo que este recurso já teve foi na literatura e na televisão[34]. Como vimos

[34] Em 1999, Robert J. Sawyer (Famoso escritor Canadiano de ficção científica) publicou um livro chamado *Flashforward*, que tem lugar em 2009 quando o Acelarador de Particulas, que eventualmente descobriu a particula de Higgs Boson, tem um efeito secundário inesperado: toda a raça humana no planeta terra fica inconsciente durante 137 segundos, e durante esse tempo, todos vêm uma parte do seu futuro, 21 anos e 6 meses depois. A adaptação do livro chegou à televisão, ironicamente em 2009.

com o paralelismo temporal de Alain Resnais anteriormente, no caso de *The War is Over*, o *flashforward* pode ser uma ferramenta poderosa: permite-nos ver o futuro e criar expectativas sobre o que vai acontecer. É um mecanismo de complexa operação, mas com resultados interessantes quando se trata de um enredo misterioso.

2.5.2. Expansão Temporal

Outra técnica para além da elipse que considero ser relevante, no sentido em que não tem uma presença tão quebrante e distinta como um *flashback* ou *flashforward*. Jennifer Van Sijll divide a expansão temporal em dois tipos distintos: expansão por sobreposição de ação e, expansão através de andamento e ritmo.

O público espera que o tempo seja apresentado como nós o experienciamos. Romper com essa expectativa traz oportunidades criativas. A expansão através do andamento é um recurso que sugere que o mundo que vemos na tela está desarticulado e desequilibrado. Adiciona suspense sem diálogo, criando um medo e ansiedade em relação ao que se passará a seguir. Sugere também que a alteração temporal pode não ser real, apenas um produto da imaginação subjetiva de um personagem. Um bom exemplo é *Barton Fink* (1991) dos irmãos Coen[35], onde o andamento é usado para atrasar o tempo e externalizar a ansiedade do protagonista.



Figura 36

[35] Joel e Ethan Coen são dois irmãos e cineastas Norte-Americanos conhecidos pelos seus filmes. Entre eles estão sucessos como *Fargo* (1996), *The Big Lebowski* (1998), *No Country for Old Men* (2007), *Burn After Reading* (2008), *True Grit* (2010), e mais recentemente, *Inside Llewyn Davis* (2013);

Vemos Barton Fink (John Turturro) a entrar num Hotel na cidade de Los Angeles - o sítio para o qual não queria ir, e para onde acaba por se deixar arrastar por dinheiro. A sua entrada no lobby revela desde logo uma tremensa ansiedade e relutância. Quando toca a campaínha, o som ressoa durante bastante mais tempo do que seria esperado. É possível ver o desconforto da personagem, e através desse desconforto, o que parecem breves segundos, na verdade parece uma eternidade. A troca de plano sugere que o som teve tempo para percorrer quase o Hotel todo, e ainda assim, Fink continua sozinho.



Figura 37

A entrada de Barton para o elevador que o levará para o quarto é igualmente pontuada, como toda a cena, por uma distorção do tempo, através da manipuação do andamento. O plano de travelling é lento e geometricamente quadrado. Mas é o andamento do próprio mundo que contrasta com a personagem. A forma como o homem do elevador demora a responder ao pedido, a forma como fala e fecha as grades, como de uma prisão se tratasse, faz parecer não só estranho mas como longo, desesperado e suturno. Estas alterações temporais sugerem que algo está de errado com a personagem, e ajudam a caracterizar ainda mais a confusão e tumulto interior de Barton. Mudar de andamento dentro de uma cena serve a separar em partes distintas e/ou personagens em mundos distintos (Sijll, 2005, p. 70).

Todos os filmes têm ritmos que fazem parte de um diverso conjunto de variáveis, entre os quais o próprio tempo fílmico. Expandir o tempo através da sobreposição de ação pode adicionar uma tremenda carga dramática a uma cena. Pode tornar claro um momento da cena em particular, ou então até, toda a cena. Este recuros é usado muitas vezes para sublinhar *plot twists*[36] importantes, cenas climáticas e revelações emocionais de grande importância. Voltando a *Pulp Fiction*, a cena da overdose de Mia é um bom exemplo para este recurso, feito primordialmente através de uma cuidada escala de planos.

[36] Termo técnico e cultural para uma grande surpresa ou reviravolta no enredo ou na história de um filme. Por exemplo, em *The Usual Suspects* (1995) de Bryan Singer, o filme termina com um *plot twist:* descobrimos que afinal a personagem de Kevin Spacey, um manco inválido e retardado, na verdade é a mente por detrás de tudo e sai absolutamente ileso.



Figura 38

Ao expandir o tempo, Taratino diz-nos que esta cena é importante. O tempo é atrasado de tal maneira que cada plano é um fôlego. Absorvemos o ritmo da montagem - respirando com Vince, tornando a ansiedade dele na nossa, enquanto vemos que ele se prepara para espetar a agulha no peito de Mia com toda a sua força (Sijll, 2005, p. 72). Estas duas vertentes do recurso de expansão temporal são, na minha opinião, importantes por provocarem reflexão na forma como se manipula e controla o tempo. São boas ferramentas para se criar espaço para tentar trazer algum significado à tela, como é no caso do *Pulp Fiction* - a tensão que se cria momentos antes da agulha se espetar no peito de Uma Thurma, e esta se levantar num estridente rugido, é quase palpável.

2.5.3. *Slo-motion* e *fastmotion*

O *slo-motion*, nas cameras de película é obtido por fazer a película passar a uma velocidade superior a 24fps[37], que é habitualmente usada para representar o tempo real. No formato digital, alcança-se filmando a um alto número de *fps*. É um recurso que pode intensificar diversas ideias dramáticas. Atrasar o tempo é normalmente usado para mostar como é que um personagem vê o mundo no meio de um evento traumático. Isto atrai a atenção do público para a cena. Quando é usado em conjunto com um POV[38], pode aumentar significativamente a empatia que a audiência pelo personagem, evento ou emoção em particular. Um exemplo clássico do uso de *slo-motion* é em *Raging Bull* (1980) de Martin Scorcese - a saga de um pugilista com ascendência Italiana.



Figura 39

Scorcese vai pontuando o filme com momentos de *slo-motion* em alguns combates e vitórias anteriores de Jake La Motta (Robert De Niro). Os próprios créditos iniciais são todos em plano fixo de *slo-motion*. Esta cena em particular mostra uma pesada derrota, onde o uso desta técnica permite-nos criar mais empatia pela personagem, vendo o seu sofrimento de maneira lenta e alargada. O ato de levar um soco e começar a sangrar, algo que na verdade dura, talvez menos de um segundo, é alargado... o tempo e a dor são extendidos.

Por sua vez, o *fastmotion* comprime a realidade, no formato 35mm ao passar a película a uma velocidade inferior a 24fps, e no formato digital, por norma, faz-se em pós-produção. É

[37] Por *fps* entenda-se frames por segundo;

[38] A sigla em Inglês representa Point of View. Em português será Ponto de Vista.

importante dizer que o mesmo se aplica no *slo-motion*. Ao quebrar o folheado da realidade, as cenas em *fastmotion* são imediatamente separadas do resto do filme. Consequentemente, o *fastmotion* é reservado para aqueles momentos que necessitam de ser destacados. Habitualmente é usado em comédia mas pode também surtir efeito em dramas. O *fastmotion* comprime o tempo e ao separa-o do resto do filme, dando ênfase ao que for pretendido (Sijll, 2005, p. 78). Um exemplo, relativamente contemporaneo, que usou este recurso foi *Le Fabuleux destin d'Amelie Poulain* (2001) de Jean-Pierre Jeunet.



Figura 40

O *fast-motion* ajuda também a caracterizar o que é mostrado no ecrâ, como neste caso: Amelie (Audrey Tautou) corta todas as fotografias - a ação é acelerada - de uma maneira que revela total interesse e concentração, mas que também caracteriza o aspeto fantástico e sobrenatural do filme. Como existe uma justificação estética, quase natural, como se fosse uma necessidade da própria personagem agir desta maneira, o uso deste recurso é bastante natural.

2.5.4. Freeze frame

Este recurso acontece quando um único frame aparece congelada no ecrâ. Ao separar uma imagem entre várias outras em movimento, e mostar ao público um frame como se fossse uma fotografia, dá à imagem um ar icónico. Ao congelar o momento, os espectadores são informados que aquele momento, e o seu conteúdo, são importantes. Ao parar a imagem, o *freeze frame* suspende um personagem e/ou ação no tempo. Apesar de suspeitarmos o que

vem a seguir, nunca saberemos a não ser que a imagem seja novamente colocada em movimento, a partir do momento em que foi congelada. O evento pode nunca ter um desfecho, e as personagens podem nunca crescer, mudar ou morrer. Ao "congelar" as personagens, estamos a protegê-las do tempo. Quando colocados no final de um filme, dá ao público uma imagem final, emblemática e sumária do que o filme quer transparecer, para que possam levar consigo (Sijll, 2005, p. 84). Um exemplo emblemático deste recurso pode ser encontrado em *Les 400 Coups*[39] (1959) de François Truffaut[40], em que o plano final é no fundo, um *freeze frame*.



Figura 41

Ao congelar a imagem, Truffaut pára a personagem de Jean Piérre Leaud[41] no tempo, protege-a, mas protege também a memória da sua infância. Segundo Bresson, é a união intima das imagens que deve carregá-las de emoção, da mesma maneira que é também necessário que a imagem se transforme com o contacto das outras. A grande vantagem de terminar um filme como *Les 400 Coups* com um *freeze frame* não é para contraíar Bresson, mas sim para mostrar o resultado da união e da emoção que todas as imagens anterior continham. Uma imagem não tem valor absoluto (Bresson, 2000), logo o valor deste último frame é o valor de todo o filme.

[39] No mesmo ano em que estreia, ganha a Palm d'Or no Festival de Cannes;

[40] Truffaut é outra das figuras essenciais da *Nouvelle Vague* Francesa, tendo uma relação muito próxima com André Bazin e os *Cahiers du Cinema*. Bazin era como um pai para Truffaut e guiou-o durante os seus verdes anos até ao seu primeiro filme, curiosamente o *Les 400 Coups.* Bazin acabaria por morrer sem ver o primeiro filme do seu protegido;

[41] O jovem acabaria por ter uma relação com Truffaut como Godard teve com Belmondo, Kurosawa com Toshiro Mifune, Ozu com Chishu Ryuu, Tarantino com Uma Thurman, Scorcese com De Niro e Di Caprio, Tarkovsky com Anatoly Solonitsyn, entre outros.

2.5 Conclusão

Quando falamos de elipse, falamos de um processo bastante complexo que foi adaptado em meios artísticos narrativos por partilharem certas qualidades que permitem esta migração, que acabou por ser feita entra a literatura e o cinema. Defini-la como omissão de eventos narrativos não pertinentes atribui-lhe a qualidade de ferramenta de focagem temática no tempo fílmico, ou seja, a escolha dos momentos essenciais da narrativa, na duração total do filme.

No cinema, as diversas técnicas que se apresentam como invocadoras de elipse confirmam esta sua natureza multi-facetada. Diversas abordagens que levam a diferentes resultados, mas cujo o destino é sempre o mesmo: a manipulação do tempo no cinema, neste caso, por intermédio da elipse obtida pelas diversas técnicas. Os casos de Ozu e Resnais mostram-nos uma outra particularidade desta questão: que o corte, por sí só é uma elipse, uma intervenção no tempo, e que, é ele o percursor de todas as técnicas fílmicas que manipulam o tempo e/ou criam elipses. Com o realizador Japonês, é possível perceber então o quão simples este processo pode ser e a sua importância absolutamente instrumental no aspeto mais determinante da elipse no cinema: essa sua focagem temática no tempo fílmico. Por outras palavras, o enfoque na essência da narrativa, como vemos nos filmes de Ozu, nos quais ele nos dá apenas o importante para a história em questão, e somente aquilo que é fundamental para a mensagem que tem a partilhar. Já o segundo, um dos cineastas mais conhecidos pelo seu uso de montagem paralela, exemplifica claramente como é possível dominar o tempo a ponto de fazer o público questionar todos os momentos, de o fazer sentir perdido... precisamente no tempo. Os seus dois géneros de elipse, levam esta noção de enfoque temático a novos níveis no cinema - extendendo o tempo nas mais "pequenas" das situações narrativas, tornando-as um autêntico mistério; ou então, expandindo questões de dimensão reduzida através da narrativa, tornando-a geral. Ou seja, micro e macro. A estas intervenções sobre o tempo fílmico, podemos chamar de externas, sendo que às que surgem através de técnicas para além da elipse, por lidarem com o próprio tecido do tempo da narrativa, podem ser rotuladas de internas. Isto é, um *flashback,* uma memória, existe já dentro da história, faz parte do seu ADN, enquanto uma elipse, seja ela qual for, é uma interferência externa no tecido da narrativa.

A elipse no cinema, é então um complexo sistema estilístico de manipulação temporal, que pode assumir diversas formas e resultados, mediante a situação narrativa utlizada. Todavia, o seu papel, a sua essência, mantém-se: manipular o tempo fílmico.

3 A Manipulação do Tempo Fílmico no "*Bom dia, Alegria!*"

O projeto final de mestrado é uma fase absolutamente determinante no percurso académico de qualquer mestrando. Particularmente para os que estudam Som&Imagem, concretamente Cinema&Audiovisual, pois temos a noção que daqui pode saír o nosso cartão de visita para o mundo de trabalho.

Relembro que esta dissertação acabou por nascer como método de pesquisa de algumas questões que se provaram mais difícies do que imaginava - afinal de contas, realizar um filme, contar uma história e transmitir emoções através de imagens, não é de todo uma tarefa simples. Queria fazer o impossível logo na segunda tentativa séria de fazer cinema: deixar no público a sensação que alguns dos filmes que vi até hoje deixaram em mim assim que terminaram - um sentimento de vazio acompanhado pela sensação de ter visto algo maior que eu, maior que a vida. Mas o que é isto ao certo? Para Tarkovsky, é o tempo. Segundo ele, este faz-se sentir dentro do plano no momento em sentimos que algo de significante e verdadeiro existe para lá do que acontece no ecrã; quando nos apercebemos conscientemente que o que vemos no plano não se limita à sua representação visual, e é um indicador de algo que está para lá da imagem e tende para o infinito: indicador esse que é a própria vida. Um filme que tenha em sí essa imagem, na qual lhe é intrinseco esse indicador infinito, é sempre maior do que realmente é. Acaba por ter mais pensamentos e ideias do que aquelas que o autor lá colocou conscientemente. Como a própria vida que, em constante mudança e movimento, permite a todas as pessoas que interpretem e sintam cada momento separadamente, à sua maneira, também um filme a sério, que grava o tempo de forma honesta e leal, vive dentro do tempo se dentro dele houver tempo. Uma rua de dois sentidos - um processo absolutamente determinante no carácter fundamental do cinema (Tarkovsky, 1986, p. 177). Por outras palavras, este era o desejo que tinha enquanto realizador, e que continuo a ter. No entanto, sei também que esta qualidade romântica e pessoal que encontramos em alguns filmes não é nada fácil de obter. Bem pelo contrário: muitos tentam, e ainda menos conseguem.

Isto porque para se fazer sentir o tempo na imagem, primeiro, há que saber dominá-lo, manipulá-lo. É justamente aqui que entra a elipse: nos diversos momentos do filme em que me vi com imensas dificuldades em lidar com o tempo, dentro e fora, da narrativa, foi ao recorrer à elipse que fui capaz de continuar. Posso não ter sido capaz de fazer o tempo sentir-se na imagem, mas aprendi a manipula-lo, ainda que numa curta-metragem, para preservar a essência da minha narrativa - aquilo que queria contar.

3.1 O Projeto

Bom dia, Alegria! é o projeto final do qual fui realizador. Foi feito em conjunto membros da turma desse mesmo ano, Teresa Almeida (produtora), Pedro Baranita (editor) e Manuel Mendes (diretor de som e compositor), bem como outros elementos externos: Morgana de Castro (diretora de arte), Simone Almeida (diretora de fotografia), e diversos assistentes, sem o esforço e dedicação dos quais, nada teria sido possível.

A ideia e o conceito surgiram quando procurava uma história para escrever um argumento para a cadeira de Argumento, no 1º ano de Mestrado. Originalmente, tudo se passava num Universo ridículo, onde acordar pessoas seria algo tão vulgar como trabalhar num *call center.* Depois de alguma maturação, no entanto, acabei por perceber que não havia espaço para tudo - procurava fazer algo simples mas também sincero. Todavia, sentia que precisava de uma premissa única e original, algo que por si só deixasse as pessoas curiosas e intrigadas. Queria contar uma história sobre a relação de duas pessoas, uma coisa que lida e dita é simples mas que, no fundo, é bastante complexo - porque assim mesmo é o ser humano. Eventualmente apercebi-me que tinha as duas coisas que procurava, só ainda não me ocorrido que as poderia juntar: partindo da premissa que existe uma empresa cujo serviço é acordar pessoas, criar uma história sobre a relação de duas pessoas, que neste caso, se conhecem por causa da empresa. A personagem principal trabalharia na empresa e o antagonista seria o cliente, originando assim a sinopse do filme:

Leonor tem um trabalho invulgar: acordar pessoas. Sim, acordar pessoas. "Bom dia, Alegria!" é uma empresa que pretende ajudar as pessoas a encarar a dificuldade de acordar e de enfrentar mais um dia cheio de problemas e preocupações. Mas o que é ao certo, acordar alguém e lidar com a sua intimidade? Leonor descobre em primeira mão, ao deparar-se com um cliente fora do comum.

É uma mulher assertiva, imponente e decisiva. É competente no trabalho que faz e tem os seus objetivos bem delineados. Quando o seu patrão, Carlos, a tenta com uma quantia monetária para ir acordar um cliente infame, esta não resiste, pois com aquele dinheiro pode finalmente fazer a viagem que sempre quis fazer e libertar-se da vida que leva. Pelo menos temporariamente. Óscar, o cliente, vive fechado em casa há alguns anos. Tem algum dinheiro que lhe sobrou da herança dos pais. É um homem completamente tresloucado e espontâneo que apesar de aluado e aparentemente insensível, quer apenas companhia. Por essa razão, recusa-se a comprovar que foi acordado até que Leonor faça seja lá o que for que ele quer. No entanto, ela foi destacada para o acordar, durante 6 meses apenas. Durante esse meio ano ela

mete-se em repetidas peripécias orquestradas por Óscar, que eventualmente os tornam mais íntimos e mudam um pouco o conteúdo das suas conversas, passando de joelhadas nas gónodas a assuntos pessoais. No entanto, pessoas diferentes acabam por chocar e Óscar e Leonor não são exceção. Um choque mais agressivo faz com que se separem em maus termos. Com a sua missão cumprida, Leonor vai então viajar como queria... não sem antes deixar um desafio a Óscar: deixa-lhe um mapa, um bilhete de comboio, entre outras coisas. No mapa está um percurso. Se ele quer companhia, então está na hora de saír de casa e encontrar Leonor. Esta é uma história pouco comum, por isso mesmo, teve de ser tratada de forma diferente. Uma personagem principal feminina forte, sem qualquer medo de dar uma joelhada num cliente que lhe parece estranho e abusivo, leva-nos a um encontro entre duas pessoas singulares. Este cliente, diverte-se a fazer todo o tipo de peripécias, como desafiá-la para um combate de esgrima ou um jogo de ping-pong. Esta não é uma história de amor mas sim a uma de duas pessoas que se virão a aperceber, que gostam da companhia um do outro. Seja o que for que nasce a partir daí... essa é a questão que o filme procura levantar na cabeça de quem o vê.

As minhas intenções eram bastante claras: conseguir contar uma história de uma maneira pura e honesta. Uma que refletisse um pouco aquilo que sou mas também que fosse genuinamente engraçada. Não procurava fazer uma comédia (até porque sou contra a categorização do cinema) mas sim algo parecido com a própria vida: não passamos os nossos dias, ou sempre a chorar, ou sempre a rir, ou sempre a fugir de carros em chamas. A vida tem um pouco de tudo, e dessa maneira, também o cinema, também um filme deve ter um pouco dos diversos elementos que a componhem. O meu trabalho não se cingiu apenas a uma tarefa em concreto, mas sim na total supervisão criativa do projeto. Por conseguinte, não só escrevi o argumento, como assumi as funções de um realizador e tudo que lhe é inerente. Os pontos que se seguem abordam o meu ponto de vista e experiência em diversas fases do projeto, mas bem como a presença da elipse enquanto ferramenta multidisciplinar, a relação entre o filme e o tempo, e a minha viagem ao longo da concretização deste, um dia distante, sonho que se tornou realidade.

3.1.1. Argumento

‹‹Story is about... principles not rules. Eternal, universal forms, not formulas. Archtypes, not stereotypes. Thoughrouness, not shortcuts. The realities, not the mysteries, of writing. Mastering the art, not second guessing the marketplace. Respect, not disdain for the audience. Originality, not duplication.››

Robert McKee, *Story.*

A escrita é para mim dos melhores processos da criação (cinematográfica). Trata-se da fase em que somos nós sozinhos com uma ideia, a explorá-la, a conhecê-la. No entanto, rapidamente se pode tornar no nosso pior inimigo se ficarmos muito tempo fechados com ela. Estando certo que esse foi o meu caso, no final, acredito que valeu a pena.

Como é natural, toda a escrita está destinada à rescrita (há quem diga até que essa sim, é a verdadeira escrita) e o *Bom dia, Alegria!* não foi excepção. A primeira grande revisão foi bastante radical e mudou profundamente o carácter da história, e inevitavelmente, do filme que poderia ter saído daquela primeira versão do argumento. O tempo era já uma preocupação nesta fase: geralmente diz-se que uma página do guião é o equivalente a 1 minuto no ecrã. Estava perfeitamente consciente deste facto, e de que uma curta-metragem que ascenda os 20 minutos deixa de ser, não só apetecível para o circuito de festivais do género, como arrisca sempre a tornar-se enfadonha. Esse era sem dúvida o meu maior medo, aquilo contra o qual eu estava disposto a lutar até ao fim. E portanto, desde cedo que estableci um limite de tempo, tentando focar-me em 15 páginas. Isto levantou diversos obstáculos. Enquanto a primeira versão acontecia num espaço cronológico (dentro da narrativa) de 2 ou 3 dias, a nova abordagem compreendia um espaço de 6 meses. E como tal, surgiu imediatamente o grande problema que assombrou todo o projeto: como é que vamos contar uma história que se passa ao longo de meio ano, em apenas 15 minutos? Talvez se na altura tivesse estudado Bordwell, ter-me-ia apercebido das suas propostas sobre a duração temporal fílmica: a equivalência, expansão e redução (da qual faz parte a elipse) - e por conseguinte, a possibilidade do processo ter sido menos penoso surge, ainda que tarde. Havia então que saber organizar o tempo dentro da narrativa, e ter a noção que era imperativo escolher as situações e eventos certos. Mas acima de tudo: tinha de haver uma justificação lógica e emocional para o que

acontecia. Se o cinema é feito de emoções, devem ser estas a levar a novas situações e acontecimentos, não o contrário. As razões emocionais dos personangens tinham de ser o que os levava a criar novas situações narrativas, caso contrário, neste exemplo em particular, o resultado seria altamente artificial - outra ameaça muito real. A estrutura não demorou muito a ser fechada, mas o problema era o conteúdo em si, as ligações importantes para que a narrativa funcionasse como era suposto, como eu a tinha pensado. Isto resultou em mais de 15 versões do argumento, com constantes revisões, reestruturações, mas fundamentalmente, à procura da essência da história: o que a definia e o que a deitava por terra.

‹‹When forced to work within a strict framework the imagination is taxed to its utmost - and will produce its richest ideas. Given total freedom the work is likely to sprawl.››

T.S. Eliot, *(fonte: Brainy Quotes)*.

O tempo continuava a ser um obstáculo: mesmo com 17 pagínas (duas de margem de erro) a dúvida mantinha-se. Será que bastava para que o público tivesse a sensação de que passára tempo suficiente para que a relação entre aquelas duas pessoas se desenvolvesse daquela maneira? Não tinha propriamente um método de injecção de tempo narrativo sem que isto fosse aumentar o tempo de duração do filme. Mesmo já tendo diversas elipses por todo o guião, era necessário utilizar outro método de redução temporal - desta vez, a compressão[42]. Depois de comprimir o tempo de duração, ou seja, confinar-me às 17 páginas, e ter uma história que acontece ao longo de 6 meses, era necessário desenhar o enredo de forma a construír a narrativa dentro destas limitações. Surgiu então uma alternativa para criar uma rápida sucessão temporal que fosse eficaz a transmitir ao público o passar do tempo, e principalmente, a repetição das peripécias das quais Leonor era vítima: *montage sequence* - uma técnica que mencionei no ponto 2.4, referente a técnicas elipticas.

Inicialmente, estavam planeadas duas sequências no argumento, cada uma depois das cenas das *grandes* peripécias. Esta foi uma decisão que teve de se ajustar no processo da montagem

[42] Esta dá-se quando a duração da fábula é igual à do *syzuhet,* e ambas são superiores ao tempo de projecção. Não existe discontinuidade no *syuzhet,* mas o tempo de projecção condensa a duração de ambos (Bordwell, Narration in the Film Fiction, 1985, p. 83)

- das duas sequências, fizemos uma - que acabou por influenciar o filme para melhor (na minha opinião). Em termos de escrita, o recurso a este mecanismo involveu apenas pensar e descrever brevemente diversas situações (e a temporalidade que lhes era inerente), transmitindo a informação mais importante de todas: a repetição e passagem do tempo. Para facilitar a produção, mas também como visão estéctica do que pretendia, todas situações foram imaginadas como um plano, de forma a serem diretos e invocarem uma ideia de repetição. Uma vez que consegui resolver este problema da falta de tempo narrativo na estrutura do guião, faltava apenas solucionar outro ainda mais complicado: arranjar um final que fosse bom, mas que fizesse sentido dentro do contexto de tudo o que se havia passado durante a história. Se anteriormente havia um final bem definido, isto é, na primeira versão, agora já não era o caso. Em boa verdade, já estava escrito um final, mas como disse anteriormente, tinha de fazer sentido no contexto da narrativa. Este que tinha, não só não fazia sentido, como matava completamente o filme. Outra coisa que não podia de maneira nenhuma acontecer. Tendo em conta que o guião só foi terminado pouco tempo antes da produção do filme começar, houveram diversas fases de pré-produção para resolver, entre elas, o casting. Os actores acabaram por desempenhar um papel bastante importante nesta questão, mais concretamente na cena que antecede o fim do filme: o ping-pong.

Esta é a cena na qual acontece finalmente uma quebra entre os dois personagens, em que *já chega*. Não estava a conseguir fazer com que a cena ganhasse vida, que não parecesse falsa e devota de qualquer justificação emocial. Quando não a há, a lógica do filme quebra-se por completo. Sem grande ideia de como resolver isto, optei por recorrer à actriz que assumiu a personagem de Leonor: Teresa Arcanjo. Foi justamente ao conversar com ela sobre a cena, e sobre a personagem dela que compreendi - era necessário mais pólvora para o canhão explodir a sério. *Sinto que a tensão precisa de crescer um bocado mais antes de poder explodir* - foi literalmente o que me disse. Apesar de achar que ficou muito aquém do que deveria ser, este foi um caso de matar dois coelhos com uma cajada só. Quando finalmente consegui construír a cena do ping-pong, de uma maneira que fizesse mais sentido haver uma quebra na relação dos personagens (do que versão anterior), percebi qual era a necessidade da última cena: menos do que uma reconsiliação e partirem juntos em viagem, era preciso um gesto, um símbolo. E foi com isso em mente que abordei a cena final, chegando finalmente à ideia de: e se fosse agora *ela* a fazer-lhe uma peripécia a *ele?* Foi uma daquelas ideias que, uma vez na nossa cabeça, nada a consegue expulsar. Quando vemos o feitiço a virar-se contra o feiticeiro, para o seu próprio bem, isto é, um desafio sincero para saír de casa e ir à aventura, percebemos que as confusões, chatices e peripécias demonstraram uma coisa: que Leonor foi

mudada pela sua convivência com Óscar, mais do que imaginamos. De repente, alguém que está de saída e que já não o pode ver à frente, tem um acto de bondade que pode levar a uma mudança de carácter profunda - *tudo o que muda, muda no tempo* (Deleuze, 2006). Para mim, esta forma de terminar a narrativa de *Bom dia, Alegria!* resulta não só na perspetiva do tema do filme, mas também na sua mensagem: que na vida há que acordar, partir à aventura e saír da zona de conforto.

Este foi um processo de escrita absolutamente agonizante. Muitas vezes "bati com a cabeça na parede" e desesperei, por me sentir perdido e não saber mais o que fazer. Reescrever vezes e vezes sem conta, trazia uma sensação, ora de incompetência, ora de insatisfação - *ainda não está bom o suficiente, eu consigo fazer melhor do que isto.* Sem dúvida alguma que, no final, o processo foi fundamental para me ensinar o princípio base sobre escrita (de argumento): que vamos estar em constante de revisão do material que produzimos, que por vezes vamos sentir que não há mais nada a fazer, mas que nunca devemos desistir, e nunca, para o nosso bem enquanto artistas e profissionais, nos podemos contentar com algo razoável, quando sabemos que conseguimos escrever algo verdadeiramente bom[43].

‹‹Escrever significa partilhar. Faz parte da condição
humana querer partilhar seja o que for - pensamentos,
ideias, opiniões.››

Paulo Coelho *(fonte: Brainy Quote).*

A necessidade de contar uma história, de a partilhar, é algo que nos é intrínseco. O cinema pega nessa qualidade e leva-a mais longe, pois através dele, podemos partilhar com o mundo a mais íntima das histórias. Welles disse brilhantemente que um filme nunca chega a ser bom a não ser que a camera seja o olhar da cabeça de um poeta: alguém que partilha a sua escrita com o mundo, e no seu texto, mostra a forma como vê e sente o mundo. Pois como diz Bresson, *o cinematógrafo é uma nova maneira de escrever, logo de sentir.* O desejo por detrás da escrita (para o ecrã) já me acompanha há algum tempo, mas foi no *Bom dia, Alegria!* que creio ter percebido o seu significado.

[43] Não estou com isto a assumir que o guião é "verdadeiramente bom" no sentido absoluto, mas sim em comparação com as suas versões anteriores.

3.1.2. Montagem

‹‹The notion of directing a film is the invention of critics - the whole eloquence of cinema is achieved in the editing room.››

Orson Welles *(fonte: Brainy Quotes)*.

Segundo Welles, a sala de edição é o sítio onde alguns filmes morrem, e obras primas nascem. Não vou fazer nenhum paralelismo com o meu projeto final, pois está a anos luz de seja o que for considerado sério, mas há aqui uma verdade que pude experienciar em primeira mão: quando as partes certas do filme se juntam, ganham força e começam lentamente a dar vida à narrativa que se construiu. A sala de edição é o sítio onde aprendemos a ver os erros que nos estavam totalmente invisiveis noutras fases da produção, no qual procuramos a essência do filme procuravamos fazer. No caso do *Bom dia, Alegria!* o processo de montagem revelou-se fundamental.

Já a pós-produção estava bastante avançada, a edição do filme para as apresentações públicas de mestrado, e tinhamos um problema em mãos. Um que não conseguia perceber. Então se o argumento tem 17 páginas, e se cada uma equivale a 1 minuto, como é que o filme ficou com 23 minutos de duração total? Existe sempre uma margem de erro, porque estão diversos factores em jogo, mas ainda assim parecia-me estranho. Tanto eu como o meu editor, Pedro Baranita, seguimos o argumento, colocamos as coisas por ordem, estivemos ambos na produção do filme... o que se passava ali? Não só parecia que o verdadeiro potêncial continuava por se revelar, como que algo ainda não estava no "tempo" certo. Isto deve-se ao facto de que existiam ainda 2 problemas que estavam ao alcance da edição para serem corrigidos: *Ritmo* e *Elipse.* O primeiro era o nos dava a sensação que o ainda não estava no tempo certo, equanto o segundo estava claramente ligado com o que ainda estava a mais. Era possível omitir mais alguns eventos narrativos que não se perfilavam como essênciais para a narrativa. Antes de passar à análise das mudanças efectuadas nestes dois âmbitos referidos, é importante explicar que o corte final do filme, ou seja, a sua segunda versão, tem uma duração de 17 minutos e 30 segundos. O que se cortou então? Em essência, nada. Um autor presente em toda esta dissertação é Andrei Tarkovsky. A sua abordagem sobre o tempo no cinema é uma escola sobre como criar uma narrativa fílmica no tempo.

‹‹Time is a dramatic representation of life. It is made up of scenes ordered to represent the passage of film time through the assembly of edited shots. Film time is rarely placed as we would experience it. With the exception of mise-en-scène, most edited sequences manipulate real time. The reason why filmmakers alter time is because they are creating a dramatic story. Only those moments that contribute to its advancement are included, all else is left out.››

Andrei Tarkovsky, *Sculping Time*.

Também Alfred Hitchcock tinha uma postura semelhante à do realizador Russo, pois para ele, o cinema é a representação da vida só que sem as partes chatas e desinterassantes. Para Tarkovsky, o mais dominante e poderoso aspeto da imagem filmica é o *ritmo,* através do qual se exprime a passagem do tempo dentro da imagem. A imagem filmica nasce durante as filmagens, e existe já dentro de cada plano. Em rodagens, a sua atenção está virada então para a passagem do tempo dentro do plano de maneira a reproduzi-lo e gravá-lo. Mais tarde, a montagem apenas une os planos já empregnados de tempo e organiza a estrutura orgânica inerente ao filme. E o tempo, que corre pelos planos como sangue corre pelas nossas veias, tem várias ***pressões rítmicas*** (Sculping in Time, 1986). Apesar da disposição dos planos ser responsável pela estrutura de um filme, para Tarkovsky, não é isso que cria o ritmo. A montagem, em última instância, mais não é do que a reunião ideal de planos, contida necessariamente nos brutos capturados durante as rodagens. Para ele, editar um filme correctamente, de forma competente, significa permitir que os diferentes planos e as diferentes cenas, se juntem espontaneamente de acordo com os seus padrões intrínsecos. Deve ser invisível. É apenas uma questão de se ser capaz de sentir os padrões de relações e articulações entre cada plano, cena, enquanto se "corta e cose". No entanto, a questão sensorial que é dificil de obter por si, piora se a cena em questão não tiver sido filmada da forma correta. Neste caso, editar passa a ser mais do que ligar imagens, sentimentos e padrões de forma lógica e natural, mas sim, em primeira mão, trata-se de compreender de onde vêm os padrões e articulações (p. 116). A edição, perturba e interrompe a passagem do tempo para simultaneamente lhe dar algo novo. O que torna diferente a edição de cinema é a sua capacidade de juntar o tempo. O tempo que corre através dos planos é o que cria o ritmo do

filme; ritmo esse que não é determinado pela extensão dos pedaços de tempo já editados, mas sim pela pressão de tempo dentro deles. Para ele, o tempo habita o filme *apesar* da edição e não *graças* a ela. O tempo impresso no plano, dita um determinado principio de montagem; e os pedaços que "não se editarem" - que não conseguem ser unidos de forma correta - são os que têm em sí mesmos tipos de tempo radicalmente diferentes. Portanto, o ritmo não se resume apenas uma sequência métrica. O que o cria é o tempo injetado dentro dentro dos planos. Desta forma, aos olhos de Tarkovsky, o elemento mais fundamental na formação do cinema é o ritmo e não a edição/montagem (p. 119). Para David Bordwell, é evidente que no cinema muitos dos processos de narração estão dependentes da manipulação do tempo. Segundo ele, também as restrições temporais do acto de ver um filme apontam para o ritmo como parte fundamental da narração no cinema de ficção:

‹‹Rhythm in narrative cinema comes down to this: by forcing the spectator to make inferences at a certain rate, the narration governs what and how we infer.››

David Bordwell, *Narration in the Film Fiction*.

O ritmo era a primeira grande que impedia o filme de nascer verdadeiramente. Houveram dois momentos significativos a nivel de duração que foram omitidos na versão final do filme, mas isso por si só não era suficiente. Era preciso, como diz Tarkovsky, juntar os planos de forma correcta e sentir os padrões e relações de cada cena, plano ou sequência. Mas mais do que isso, era fundamental obter a capacidade de sentir o tempo dentro de cada plano - o ritmo é determinado pelo tempo dentro de cada plano e não pela sua extensão. Entenda-se por tempo, neste contexto, ação relevante para a narrativa, *tempo narrativo*. Neste aspecto, foi o estágio profissional que me fez desenvolver esta capacidade para perceber melhor o tempo na imagem. Depois de um mês e meio a editar cenas de uma novela da TVI na Plural Entertainment, ao olhar novamente para o *Bom dia, Alegria!* algo não estava bem - o tempo estava estranho. Não era natural. Como tal, sentei-me novamente na sala de edição e começei a cortar de dentro de cada plano, todo o tempo que não era tempo. Quero com isto dizer, o tempo *morto,* que quebrava o ritmo. Em alguns casos, tive também de alargar a duração de alguns planos, isto porque o tempo dentro deles tinha algo para dar ainda. Só aí percebi o

quão importante para imagem, para a narrativa, e acima de tudo para a essência fílmica, o tempo verdadeiramente é. Isto implicou pegar nas duas *montage sequences* que o filme tinha, e torná-las numa só. Afinal de contas, tinham a mesma pressão ritmíca, um tempo só delas. E resultou melhor do que esperava. A sensação da passagem de tempo que anteriormente julgava não ser capaz de transmitir, sentia-se plenamente agora. Não obstante, este tremendo progresso, não só no *Bom dia, Alegria!* como em mim, precisava ainda de ir um pouco mais longe. Era necessário ainda omitir três momentos que se apresentavam como disruptivos no ritmo do filme. Não eram essênciais e estavam mal montados. Porquê? Porque foram justamente duas cenas cujas filmagens não correram muito bem, sendo que naquele local em especial, eram as mais complexas. Estavam para lá da salvação da montagem. As suas pressões ritmicas eram demasiado diferentes do resto do filme. Os três momentos que acabei por mandar ao lixo foram: **1. chegada de Leonor nos escritórios da empresa; 2. a saída de Leonor do seu escritório, pela última vez; 3. a sua entrada em casa de um cliente.** A segunda cena, cronologicamente, tinha lugar logo após o ping-pong. Ao pegar nas suas coisas para se ir embora, Leonor repara que Óscar cancelou o seu contrato. Enfurecida, agarra no seu tablet e chaves (ferramentas de trabalho) e sai. Infelizmente, já não me foi possível conseguir obter um corte do filme na qual essa cena ainda se mantivesse. Fui no entanto, capaz de obter as outras duas cenas. As próximas duas figuras, apresenta-nos a primeira: a chegada de Leonor à empresa.



Figura 42



Figura 43

É possível perceber no primeiro fotograma da figura acima, que Carlos (o patrão de Leonor) se cruza com ela neste plano sequência. Antes da conversa que têm sobre a proposta irrecusável que faz a Leonor, Carlos diz-lhe (ironicamente) - *bom dia, alegria!* - pelo que recebe uma resposta à medida - *só se for para ti*. A omissão deste plano em particular tem uma razão de ser bastante simples: não acrescenta nada de verdadeiramente substancial à narrativa, tirando este aspecto mais agressivo da relação entre Leonor e o seu patrão. Tem um ritmo muito diferente dos restantes planos da cena, e a sua ausência não provoca nenhum lapso lógico. Por outras palavras, não é essêncial para o filme. Já a entrada na casa de um dos clientes (o que dorme todo nu, e dispara contra ela), ela um caso muito diferente.



Figura 44

Cronologicamente, este *tracking shot* acontece antes mesmo de Leonor entrar no quarto do cliente para o acordar. Apesar de ter as suas falhas, hoje acredito que é um plano muito

importante para mostrar ao público exactamente qual é o mecanismo da empresa, revelando que Leonor (e por inerencia, todos os empregados) tem métodos de acordar específicos para cada cliente. Dá-nos também alguma informação de que este caso não é habitual, e de que algo pode correr mal, quando Leonor olha para o seu tablet.

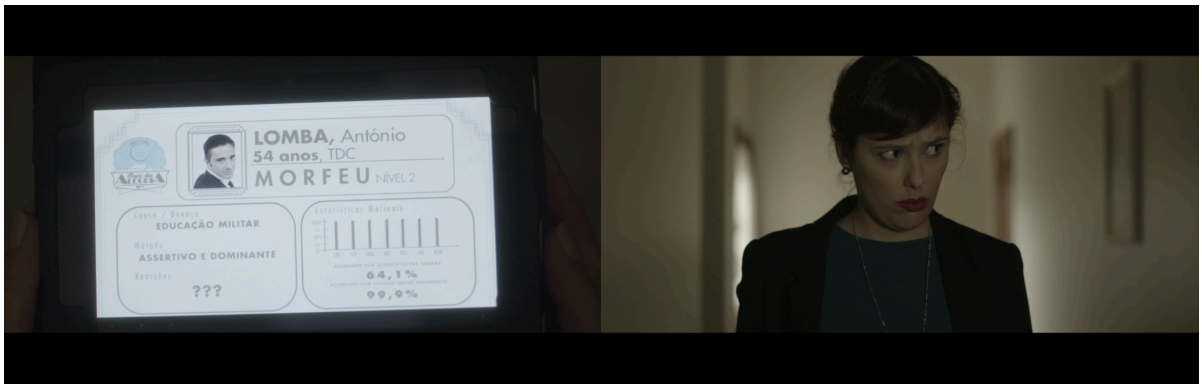

Figura 45

O resultado, é o que sabemos: Leonor passa um mau bocado. Este aspecto mais tresloucado do seu dia-a-dia é fundamental para que pudesse caracterizar bem o universo da narrativa, mas também para poder tornar algo real esta ocupação pouco ortodoxa: se um completo estranho nos viésse acordar, quando nós estamos o mais vulneráveis possível, se calhar alguns de nós reagiriamos como António Lomba - com berros e cartuchos de caçadeira.

A experiência de procurar a essência do meu filme no processo de montagem mostrou-me que efectivamente não se trata só de um processo de organização do que estava previamente establecido. Por isso mesmo, concordo com Tarkovsky e a sua abordagem mais ligada ao tempo. Pois ainda que seja romântica, tem aquilo que, na minha opinião não pode faltar nunca a quem pretende fazer do cinema a sua vida: paixão. Não sou adepto da filosofia Soviética que defende o absolutismo da montagem mas reconheço nela um processo intenso e tremendamente importante na busca da verdadade fílmica. Isto é, a sua essência. Há ainda um ponto que creio ser importante nesta "cadeira do realizador" - o processo de realização propriamente dito. Para mim, este incide em todos os pontos que este, e o anterior sub-capítulo trataram, e mais: acompanhar o filme do ínicio ao fim, a concretização do guião em imagem fílmica, o casting e a prestação dos actores em set, e não menos importante, a equipa. Estas são apenas mais umas das peças fundamentais de quem se senta na cadeira do realizador, e decide para onde vai o navio.

3.1.3. Realização

Ser o realizador significa ser o líder não só da parte criativa, pois é da sua total responsabilidade, mas também da sua equipa e do seu elenco. Pode ser a posição mais ingrata e maravilhosa ao mesmo tempo. No entanto, para todos os devidos efeitos, na minha óptica, o realizador é o autor do filme, a pessoa que o acompanha do inicio ao fim. Ou pelo menos, é género de realizador que quero ser.

‹‹O meu filme nasce na minha cabeça, morre quando o passo para o papel; é ressuscitado pelos modelos e objetos escolhidos por mim, que morrem na película mas, quando esta é colocada numa determinada ordem e projetada numa tela, volta à vida como flores em água.››

Robert Bresson, *Notas sobre o Cinematógrafo.*

A citação de Bresson ilustra perfeitamente a minha viagem na concretização deste projeto final de mestrado. Desde o primeiro ao último instante. Creio que a dificuldade com o processo de escrita se reflecte também um pouco nesta frase - *morre quando o passo para o papel*. Quem estiver a ler isto e for um sonhador aluado como eu, é capaz de perceber isto... na nossa cabeça é sempre tudo mágico. Vemos as imagens, ouvimos os sons, imaginamos os movimentos de camara, os cenários, os personagens, as transições na montagem, sentimos diretamente as emoções que a história transmite. Estamos intimamente ligados ao filme. Se não estivermos perdidamente apaixonados pela história que queremos contar, pelo projeto que queremos levar a cabo, então, o melhor é não começar. E portanto, quando o argumento é escrito, tudo isto se torna preto e branco, absolutamente concreto. De repente, não vemos ali a magia que minutos antes de "batermos texto" sentíamos que se ia manifestar. E portanto, também aqui existe uma relação de expectiva VS resultado que por vezes nos magoa. Este foi um aspecto determinante na criação do argumento: tinha o filme na minha cabeça, aquilo que queria contar, que queria dizer, mas quando passava para o papel, parecia uma coisa completamente diferente do que imaginava. Isto pode também estar ligado com o próprio tema do filme, a sua essência e as minhas intenções enquanto aspirante a cineasta. Hoje penso

que também esta procura faz parte do processo, que sem esta espécie de caça ao tesouro, ficamos apenas com uma bolsa de ouro, quando podemos descobrir um baú cheio. É preciso compreender então, que *não se cria nada acrescentando, mas eliminando. Desenvolver, é outra coisa (não se estender)* (Notas sobre o Cinematógrafo, 2000). Talvez este ponto de vista de Bresson se reflicta no que disse no ponto 3.1.1. - que a escrita está destinada à reescrita bem como há quem defenda que a verdadeira forma da escrita assenta na reescrita. Retiramos o que não é essencial, e o que ficar, ainda que solto e sem substância, depois de trabalho árduo, mostrará o seu potêncial. O obstáculo do argumento, da dificuldade de produzir uma estrutura narrativa com a qual eu ficasse satisfeito fez-me também crescer como realizador. Dessa forma percebi, que há certas coisas que não conseguem saltar do papel para a imagem - uma das mais variadas particularidades do cinema. No entanto, poderá o leitor contra-argumentar que não conseguem saltar para a imagem por falta de execução técnica, ou visão práctica. E eu limitar-me-ei a citar novamente Tarkovsky.

> *‹‹The scenario dies in the film. Cinema may take dialogue from literature, but that is all - it bears no essential relation to literature whatsoever. […] in cinema dialogue is merely one of the components of the material fabric of the film. […] The literary element in a film is smelted; it ceases to be literature once the film has been made.››*
>
> Andrei Tarkovsky, *Sculping Time.*

Por *scenario* entenda-se o guião. Existiu um caso destes, em que o que estava escrito era muito engraçado mas quando estamos em pleno set, prontos para filmar, começo a percerber que nunca a imagem ia convencer o público que tal coisa é possível. Ia parecer nada mais que um tremendo erro. Numa das cenas no *Bom dia, Alegria!* o personagem principal, Óscar, pega na roupa que está à porta da sua tenda, pregando assim um enorme susto a Leonor. Quando ela vai dentro da tenda, Óscar já está atrás dela, fora da tenda, vestido, e sentado numa cadeira de rodas. Ora, se isto parece improvável por sí só, no contexto da direcção de fotografia que estavamos a usar e na própria disposição do cenário, era impossível que isto acontecesse sem que o público ficasse absolutamente consciente do que se estava a passar. Em coisa de

segundos, o filme era rotulado de falso, e ninguém se acreditaria em mais nenhum evento narrativo.

‹‹What has to be achieved is that degree of authenticity and truthfulness that will leave the audience convinced that within the walls of that set there live human souls.››

Andrei Tarkovsky, *Sculping in Time*.

O objectivo sempre foi este: contar uma história da forma mais honesta e pura possível para que quem vê sinta que as caras que vê na tela, são pessoas reais. Não bonecos de plástico com falas pré-programadas. Apesar deste objectivo muito romântico e distante não ter sido alcançado (o filme é longe de ser perfeito e tem diversos defeitos que o impedem de ganhar esta qualidade pura), continua a sê-lo e como atenta a citação de Robert Bresso que usei na abertura deste ponto, quando foi ordenado da forma correcta e projetado na tela, voltou à vida e estava ali, mesmo à nossa frente. Este sentimento, para mim é algo inabalável. Depois da projecção, sentia que o filme já tinha crescido para lá do meu alcance, era algo próprio - ele tornara-se dono de sí mesmo.

A experiência de realizar este projeto, de o acompanhar desde a sua génese, até ao seu desfecho, digo eu que só tem efeitos negativos. Cansativo, sim. Muito trabalho, claro. Isso faz parte da vida, e quem quiser perseguir seja que carreira for deve estar preparado para tal. O verdadeiro efeito negativo, para mim, é a dependência: depois disto, só quero mais. Não me imagino a fazer outra coisa. Mais tarde poderei falar sobre isto detalhadamente. O ponto que se segue é uma análise cuidada da presença da elipse no *Bom dia, Alegria!* e a forma como a narrativa evoluíu através do seu uso.

3.2 Análise: a elipse na construção narrativa

Como já referi anteriormente, o uso de elipse foi determinante na manipulação do tempo fílmico no *Bom dia, Alegria!*. Pareceu-me então natural fazer uma análise da divisão narrativa do filme, assim como as elipses presentes no decorrer da curta-metragem. Dividi a narrativa em 6 blocos - sequência inicial, spot publicitário, blocos narrativos 1, 2 e 3, e *montage sequence.* A tabela 1 demonstra com clareza a divisão cronológica de cada bloco narrativo, **sendo que cada espaço a preto entre blocos representa uma elipse**.

SEQUÊNCIA INICIAL	SPOT PUBLICITÁRIO	NARRATIVA BLOCO 1	NARRATIVA BLOCO 2	*MONTAGE SEQUENCE*	NARRATIVA BLOCO 3
Elipses internas: há um salto narrativo entre cada espaço.	Tempo externo à narrativa, mas contínuo.	Até ao final da 1ª cena de Óscar. Elipses presentes entre cada cena.	Até ao final da cena de esgrima. Elipses entre casa e o escritório.	A montagem em sí é eliptica: cada corte é uma elipse - *jump cut.*	Do fim da *montage* até ao final do filme. Três elipses importantes.

Tabela 1 - Divisão da narrativa em blocos

Apesar de serem feitas omissões temporais entre cada bloco, dentro de grande parte deles, existem também elipses. Chamemos-lhes internas se assim entendermos. Todas as elipses utilizadas, sejam internas ou externas, foram concebidas desde o ínicio para reduzir a narrativa e torná-la mais direta e simples. Todas, excepto os dois casos que falei no ponto referente à montagem no projeto final, onde foi através desse processo que acabei por achar sensato omitir mais dois momentos que não me pareciam essenciais para o desenvolvimento da história e para o percurso do filme. Os pontos que se seguem analisam cada bloco individualmente, bem como as elipses contidas em cada um. Serão estudadas as técnicas elipticas utilizadas em cada bloco ou cena em concreto, e explicarei o porquê de as ter utilizado. Serão feitas também referências às tecnicas já estudadas no segundo capítulo, e apresentadas referências utilizadas para o projeto final. É pertinente informar que o bloco que diz respeito ao spot publicitário não será analisado, pois em si não estão contidas elipses. Logo, não se qualifica como objeto de estudo nesta questão.

3.2.1. Sequência Inicial

Como o nome indica, trata-se da sequência de abertura do filme onde somos apresentados à personagem de Leonor e ao seu dia-a-dia. Corto entre 3 espaços diferentes, pois são 3 clientes diferentes. Dentro desta sequência existem portanto três elipses, obtidas através de cortes elipticos diretos.



Figura 46

De forma a ter a melhor exposição possível do dia-a-dia da protagonista, o corte direto é a solução mais viável. Ao contrário de exemplos como *Citizen Kane* que faz uso dos dissolves para nos introduzir a uma imensidão de espaço e tempo, os cortes "simples" que usei nesta sequência de abertura permitem-me expor com clareza o mundo que estou a introduzir ao público, sem nunca perturbar a imagem com efeitos indesejados. No fundo, o que utilizo neste cena em concreto, são cortes elipticos contextuais - podemos não saber quando e onde estamos, mas pela repetição inferimos, de uma ou outra maneira, a situação presente.

3.2.2. Bloco Narrativo 1

Este primeiro bloco narrativo da estrutura do filme compreende desde o final do anúncio publicitário, até ao fim da cena onde somos introduzidos à personagem de Óscar. Assume um carácter altamente eliptico na transição entre espaços, como o escritório de Leonor, e a casa de Óscar (bem como alguns espaços dentro da mesma). Existem, a meu ver, três situações elipticas interessantes para estudo. A primeira é logo no escritório.



Figura 47

Logo após os créditos iniciais, que entram no final do spot, abrimos para o plano que está representado no primeiro fotograma da figura 47. Esta cena em particular serve para contextualizar o trabalho de Leonor, e de certa forma, fidelizar e justificar a existência da empresa no Universo do filme - se têm um escritório, devem ser legítimos, não? Vemos a conversa entre ela e o patrão, Carlos, na qual surge a proposta para que Leonor fique mais 6 meses empregada. A príncipio, recusa. Está de malas feitas, não há volta a dar. No entanto, Carlos faz-lhe uma proposta irrecusável. É aqui que a primeira elipse deste bloco é particularmente eficaz: não precisamos de uma resposta da parte dela, com mais diálogo, cujo risco de se tornar enfadonho é alto. A ação que vemos a seguir, diz-nos o que precisamos de saber. Na segunda imagem da figura acima apresentada, o que vemos é o momento em que Carlos propõe a Leonor um pagamento churudo por mais meio ano de serviço. Não mostro deliberadamente uma resposta positiva ou negativa, pois creio que o sub-texto funciona melhor - uma pessoa que até há segundos estava completamente decidida e inabalável na sua

decisão, hesita. Ao cortar logo para a fachada da casa de Óscar, onde podemos ver Leonor a chegar e a deparar-se com uma mansão, é a toda a resposta necessária: ela aceitou. E por omitir tudo o que está entre o escritório e a casa, o público fica certo de que Leonor aceitara o trabalho e este é mais um cliente. É um clássico caso de corte eliptico direto, muitas vezes usado por Ozu - ao saltar de uma situação para outra, a justaposição de realidades revela a verdade, e sucessão, dos acontecimentos. A casa de Óscar em sí, é também um caso interessante.

Desde cedo que a ideia de filmar numa casa onde pudessemos construir o cenário todo me parecia pouco provável e portanto, haver uma continuidade espacial na casa seria algo muito complicado de obter com o mínimo de verosimilhança. Optei então por um espaço fragmentado - cada zona da residência de Óscar está separada do resto - dentro da própria casa, o que no fundo, espelha o estado de espirito altamente dividido e confuso de Óscar. Neste bloco em especial, esta fragmentação era um desafio, uma vez que na apresentação do personagem, temos dois espaços da casa ligados diretamente numa continuidade espaço-temporal: passam do quarto de Óscar para a sala.



Figura 47

A partir da terceira imagem da figura acima, os cortes estão exactamente em ordem cronológica de aparição no filme. O objecto de estudo nesta elipse em particular é a transição entre a segunda e a terceira imagem - um *match cut.* Na primeira versão do filme, este corte não existia desta forma. Viamos antes, na primeira imagem da figura 47, Óscar a percorrer o

caminho em direcção à camera, até saír do enquadramento e nesse momento cortavamos para a terceira imagem, onde se manda de cadeira de rodas em direcção ao sofá. No entanto, esta solução não parecia viável, pois o tempo narrativo parava só para ver Óscar a saír do plano. A saída em sí não tinha nenhum tipo de significado ou carga emocional como um dos casos que veremos mais à frente. E portanto, era tempo morto, desperdiçado. A solução, todavia, parecia inexistente - não tinha qualquer tipo de planos de corte para me safar e pensei mesmo que não ia conseguir resolver este obstáculo. Creio que foi mesmo a ausência de planos de corte que me fez pensar em tomar atitudes mais arriscadas. Cortar de plano de cadeira de rodas para plano de cadeira de rodas, assenta perfeitamente nesta categoria. É importante informar o leitor que nesta altura, eu ainda não estava absolutamente nada familiarizado com o conceito de *match cut* nem nenhum dos aspectos técnicos das técnicas elipticas que tenho abordado ao longo desta dissertação. Lembro-me de mostrar este corte em especifico ao meu editor, Pedro Baranita, e da surpresa ser manifestamente alguma: "não percebo como é que isso funciona, mas a verdade é que resulta!". Depois de estudar bem o *mtach* e o *jump cut* percebi então porque é que este corte não chocava com as restantes imagens do filme: porque ambas partilham a mesma referência visual - Óscar e a sua cadeira de rodas. Isto não signifca que o corte não é repentino, longe disso. Mas na realidade, após execução, é bem mais suave do que imaginado. Foi assim que consegui establecer uma ligação direta entre dois espaços fragmentados que não possuíam qualquer tipo de ligação física (entenda-se planos intermédios que levassem de uma cena, a outra). O corte em sí ajuda o plano seguinte, que é um *travelling pan* a acompanhar o percurso de Óscar, a ganhar mais energia, contribuindo assim para uma ação mais forte e surpreendente.

O terceiro momento importante é elipse feita entre este bloco narrativo e o seguinte, sendo um corte eliptico intercalado de carácter ambíguo. Isto é, a escala de planos informa-nos do espaço em que nos situamos, mas temporalmente, na ordem cronologica da história, é uma elipse indefinida. Não sabemos quando estamos exactamente, mas sabemos que é depois daquele primeiro choque com Óscar. O bloco narrativo seguinte apresenta-nos situações novas no que concerne o uso de técnicas elipticas.

3.2.3. Bloco Narrativo 2

Este segundo bloco marca o ínicio das tormentas de Leonor às mãos de Óscar, com a primeira peripécia orquestrada logo após a elipse que divide este e o anterior bloco. No entanto, e por ser pertinente neste caso, vou analisar a elipse feita entre os dois blocos, que mencionei anteriormente ser de carácter ambíguo. Depois da cena que nos introduz a Óscar, mesmo no final do primeiro bloco narrativo, é feita uma elipse para o escritório de Leonor, onde esta organiza alguns dossiers. Imageticamente, tive de encontrar uma forma suave de cortar entre estes dois tempos, de criar uma transição natural, entre estas duas cenas. Acabei por recorrer ao exemplo que me pareceu mais confortável nesta situação: o corte eliptico intercalado, pois permite mudar o espaço e o tempo de forma misteriosa enquanto nos contextualiza sobre a nova situação narrativa em que nos encontramos.



Figura 48

A transição entre cenas é feita através do plano de corte que utilizo nas primeiras três imagens da figura 48, daí se tratar de uma elipse intercalada. Vemos dossiers a serem arrumados, não sabemos bem onde, até num certo "Óscar Montenegro" cortamos, e vemos a cara de Leonor, nada animada com a situação. Aí lembramo-nos de quem se trata. E mais uma vez, é impossível definir *quando* ao certo é que esta cena acontece em relação à anterior - pode ser um dia, ou um mês - mas pela experiência subjectiva do tempo a sensação com que ficamos é não passou assim tanto tempo. Esta cena de escritório é uma de duas, que no fundo decidi usar com transitórias, como marcos temporais na estrutura da narrativa, e como tal, é natural que

sejam elipses. São cenas curtas cujo significado é o avanço temporal. Sendo esta a primeira, estamos relativamente no ínicio dos seis meses que Leonor terá de passar com Óscar, onde o estado da sua relação/intimidade se reflecte no dossier do mesmo.



Figura 49

O recurso a estes planos extremamente pormenorizados teve como referência alguns filmes de um do mais originais realizadores contemporâneos - Wes Anderson. Com um estilo muito peculiar, Anderson utiliza os pequenos objectos do dia-a-dia como se se tratassem de joias, mostrando-as em planos onde podemos ver os mais impressionantes detalhes. Foi daqui que nasceu a ideia de usar os planos de corte do escritório deste mesmo género, onde o estado dos objectos reflectiria também o estado emocional dos personagens e da sua relação. Temos exemplos em filmes tão cronológicamente distintos como *The Royal Tenenbaums* (2001) e *Moonrise Kingdom* (2012).



Figura 50

A grande diferença entre as inspirações para esta cena, tirando o facto de que não tenho o requinte e aprumo visual que tão bem caracteriza Wes Anderson (tal coisa é impossível), é a forma como uso estas imagens. Enquanto na figura acima, tanto nos fotogramas de *The Royal Tenenbaums* (os primeiros 2) e *Moonrise Kingdom* (os restantes), são usados num contexto de *cross cut* e edição paralela (não paralelismo temporal neste caso). No que diz respeito ao *Bom dia, Alegria!* estamos a falar de corte eliptico intercalado, não obstante ao facto de se tratar apenas de uma imagem a separar o antes e o depois. O trabalho de Wes Anderson foi ainda uma das grandes referências para o projeto final, sendo que será mencionado nos próximos pontos, relativamente a outros aspectos do filme. A questão verdadeiramente importante começa na cena seguinte deste segundo bloco - o dia em que Leonor encontra Óscar a pintar nu.



Figura 51

A transição para esta cena, já por si é um corte eliptico direto que nos leva do escritório para dentro do quarto de Óscar sem qualquer tipo de aviso ou preparação (apenas deixei o plano fixo e vazio durante tempo suficiente para que a "entrada" para o plano fosse mais suave). Ainda assim, o verdadeiro cerne da questão nesta cena é o corte entre o quarto e a sala, novamente. Este corte destaca-se, não só porque é a única vez em que corto numa *quase* contínuidade espaço-temporal.



Figura 52



Figura 53

Leonor implora a Óscar que lhe coloque a impressão digital no seu tablet para que esta possa continuar com o dia dela como programado. Este ao perceber o seu desespero, pergunta-lhe o que está disposta a fazer, ao que Leonor: tudo. A reação de Óscar que vemos na segunda imagem da figura acima apresentada é o que nos indica que algo vai acontecer, no entanto, o corte para a sala, onde aparecem equipados para um combate de esgrima, é diferente do habitual. É um corte direto em função de causa e ação, isto é: os acontecimentos do quarto, levam-nos para a sala. A sucessão em sí, é também aparente. Sabemos que há uma pequena elipse, pois passamos do quarto, onde Óscar está nu, e Leonor com a sua roupa, para a sala onde já ambos estão equipados. De certa maneira, é um corte parecido com o usado no primeiro bloco narrativo, entre o escritório e a casa de Óscar - com a excepção que nós já conhecemos este espaço. Deixamos de estar num "algum tempo depois" para "breves minutos depois, na sala". E portanto, é natural que este corte (ainda que eliptico) seja um em continuidade espaço-temporal entre dois espaços diferentes, numa casa onde o mesmo é prepositadamente fragmentado.

O final desta cena marca a mudança para mais um bloco narrativo, muito diferente de todos os outros. Já falei anteriormente na necessidade de transmitir ao público a noção de repetição e a sensação de passagem do tempo, para que os seis meses de Leonor e Óscar fossem mais "palpáveis" dentro de uma narrativa de curta-metragem. A solução foi alcançada através de uma *montage sequence* que analiso de seguida.

3.2.4. *Montage Sequence*

Esta é uma das técnicas que mencionei e defini brevemente no capítulo referente a técnicas elipticas - extremamente eficaz no que concerne a repetição de ações e mudança de tempo. Foi justamente esse o caso no *Bom dia, Alegria!* pois ao usar esta *montage* sensívelmente a meio do filme, foi possível criar uma transição temporal entre dois tempos importantes no filme que reflectem uma certa transformação na relação de Óscar e Leonor.



Figura 54

Esta sequência usa desde cortes "simples" a *jump cuts*. Verdadeiramente importante é o facto de cada corte ser, no fundo, uma elipse. Também aqui podemos ver a influência de Wes Anderson, principalmente no que diz respeito à decisão dos enquadramentos, tanto no primeiro como no último fotograma da figura 54. Veja-se a relação com a figura seguinte.

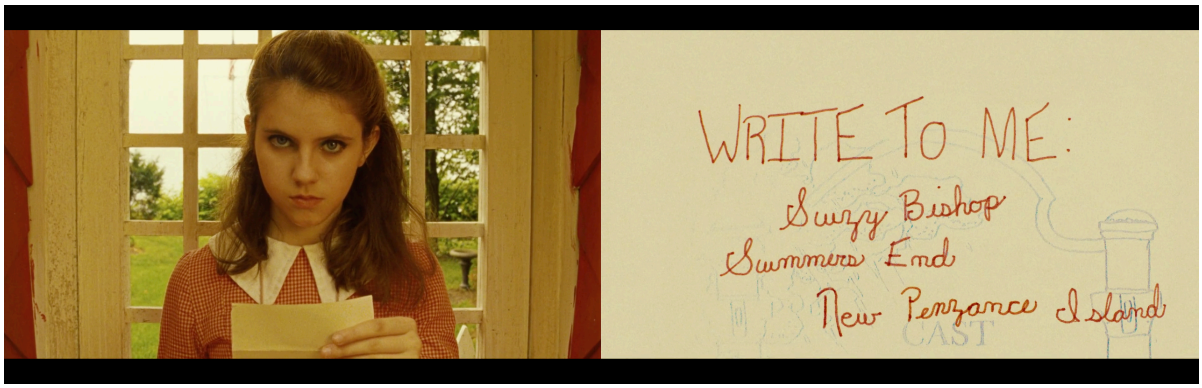

Figura 55

Novamente, a *finesse* e o cuidado de Anderson ainda é algo que me é absolutamente inatingível, mas a referência permanece. O uso de *jump cuts* internos, isto é, cortes desse género dentro do mesmo plano, provou-se bastante vantajoso para sublinhar a sensação da passagem do tempo. Isto combinado com a co-relação entre imagens, resultou numa sequência que cumpre a sua função. Por co-relação entre imagens, entendo que duas imagens, em momentos diferentes na escala de planos, tem ações que estão ligadas, seja por sucessão ou causalidade. A próxima figura mostra-nos apenas algumas imagens que são relevantes para a discussão, não podendo mostrar todos os fotogramas da *montage sequence* por ordem. Caso contrário, seriam demasiadas imagens para ilustrar o exemplo do *jump cut* interno.



Figura 56

Os primeiros três fotogramas referem-se justamente ao *jump cut* interno. É possível perceber então do que se trata - cada posição de Leonor no plano, vem através de um corte. No que diz respeito à co-relação de imagens na sequência, é possível perceber uma ligação entre quarto e

o último fotograma da figura 56: quando vemos o plano mais aproximado de Leonor, deitada nas escadas, ficamos imediatamente com a ideia de que é uma espécie de continuação do momento em que o homem das entregas a vê na escadas. A própria imagem da cadeira de rodas é também ela uma continuação, uma resposta, a uma outra que a antecede, em que vemos Óscar a atar Leonor à cadeira.

Como atenta na definição, a *montage* trata-se de uma sucessão rápida de cortes que unem planos diferentes para obter um determinado signficado ou criar um certo sentimento, e neste contexto foi pensada justamente assim. Já falei anteriormente, nos capítulos que dizem respeito à montagem e ao argumento, da importância da credibilidade da passagem do tempo, pois sem isso, era inútil. A decisão de fundir duas *montage sequences* distintas numa só, foi também um aspecto que acabaria por determinar se o efeito pretendido era obtido. Falando numa perspetiva da estrutura narrativa, esta sequência tem uma outra tarefa crucial, que só resulta se a sensação temporal for obtida: a *montage* é a ponte entre dois momentos extremamente pertinentes na história, o antes e o depois dos seis meses que Leonor passa com Óscar. Esta passagem do tempo, bem comunicada, é o que acaba por legitimar o que vemos na cena de abertura do próximo bloco narrativo - uma maior involvência no mundo de Óscar, uma maior ligação entre os dois. Se a sequência não tivesse em sí mesma esse tempo necessário para que sintamos que lá existe tempo, não haveria qualquer tipo de justificação para o que vemos na cena onde jogam risco, e essa mudança seria tida como repentina e descontextualizada. Felizmente, a ponte funcionou bem, e transporta-nos para o momento exacto onde devemos estar assim chegamos ao terceiro bloco narrativo: o fim dos seis meses, e o tempo de Leonor partir.

3.2.5. Bloco Narrativo 3



Figura 57

A figura acima mostra-nos alguns fotogramas da cena que abre o último bloco narrativo - a cena onde Leonor e Óscar jogam risco. A elipse feita entre a *montage* e esta cena funciona particularmente bem com base nas atitudes e postura que Leonor tem agora. Parece estar muito mais habituada à loucura e às peripécias, já entrou no jogo de Óscar, na tentativa de o derrotar. Na pior das hipóteses, *se não podes vencê-los, junta-te a eles.* Outro aspecto importante nesta cena diz respeito ao tigre: na cena de introdução de Óscar, este fala para o animal, dizendo-lhe para cumprimentar Leonor. Não ouvimos qualquer tipo de som. Todavia, nesta cena, o som do rugir de Camilo, o Tigre, é notório, e Leonor reage em sua função, como que o reconhecendo da mesma forma que Óscar. É outro factor determinante na eficácia da elipse entre estes dois blocos narrativos. Uma terminada a cena, e domado o tigre, vamos para a última cena de escritório, mais uma vez marcada por elipse. A abordagem mantém-se a mesma que utilizei entre os blocos 1 e 2 - introdução através de *extreme close-ups* de dossiers da empresa, seguido de um plano de Leonor. A expressão da protagonista nestes momentos é sempre da maior importância, pois é um barómetro (além do seu estado emocional) do tempo da história que o enredo nos está mostrar, *quando* é que estamos na narrativa.

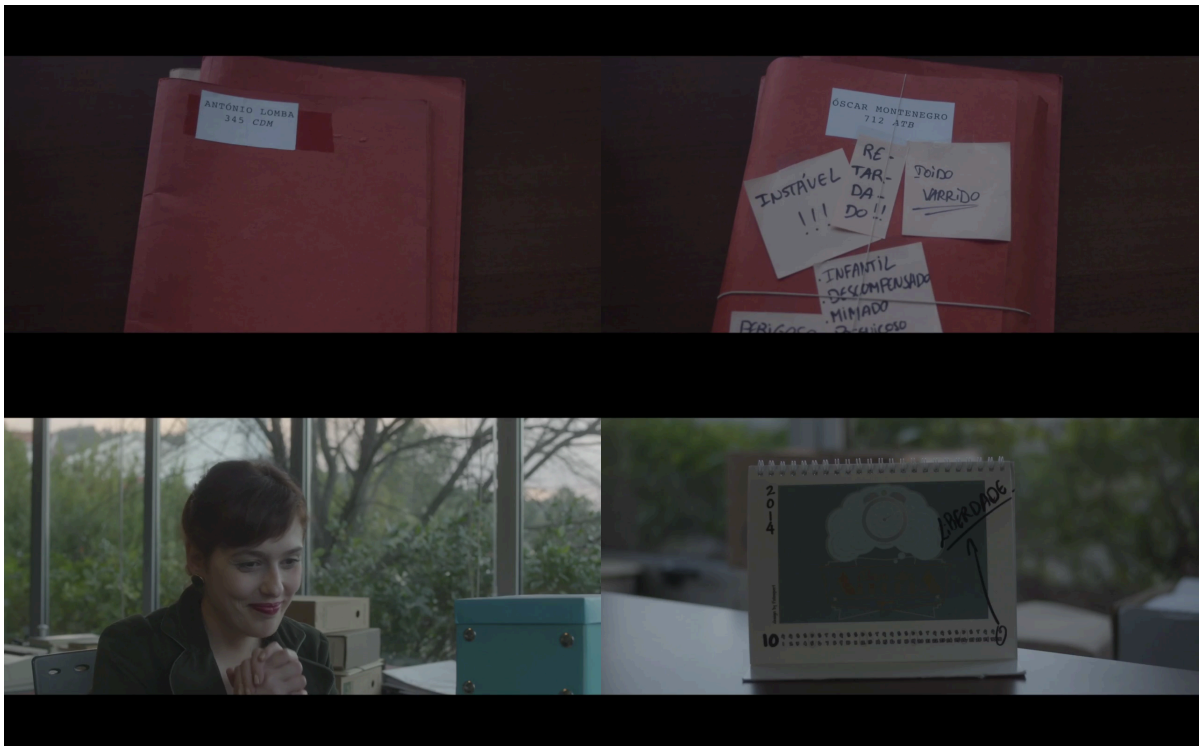

Figura 58

As referências, naturalmente, contínuam as mesmas. A diferença essencial entre esta e a primeira cena de escritório, é a adição do calendário que marca o fim: onde está escrita a palavra *liberdade.* Ao aperceber-se do significado da imagem, o público, inconscientemente, vai sentir que, assim que cortemos para uma nova cena, o fim está próximo - avizinha-se o último dia de Leonor com Óscar. A transição eliptica para a cena seguinte, o ping-pong, é feita com uma táctica inversa à das passagens para as cenas de escritório: do plano pormenor do calendário cortamos para um enquadramento médio de Óscar, sem ainda percebermos o contexto. Evidentemente que a elipse feita entre esta cena e próxima, pode levantar alguma discussão quanto à sua natureza, mas pelo carácter dos diálogos tidos entre Óscar e Leonor, trata-se de um corte eliptico contextual. Atentemos nas figuras seguintes.



Figura 59



Figura 60

Os fotogramas da figura 59 são os primeiros dois planos desta cena. Como já disse, é através da conversa que justifico que o corte seja eliptico contextual, pois o aspecto fundamental da cena é mesmo esse: a conversa entre Óscar e Leonor, que termina em discussão. Apesar da cena em sí estar fraca, pois o encadeamento da conversa e dos sentimentos que deviam explodir na discussão não são de todo naturais, é aqui que nos apercebemos que Óscar tinha uma razão para fazer o que fazia - era só uma pessoa que queria companhia e Leonor estava demasiado ocupado com o seu próprio umbigo para perceber isso. Depois de trocadas palavras, e de pela primeira vez sabermos o que realmente lhes ia na cabeça, vemo-la a saír de uma vez por todas. O segundo fotograma da figura acima, é o último plano da cena, que deixa Óscar sozinho breves segundos depois de Leonor saír do plano. O corte seguinte é a terceira elipse presente neste bloco narrativo - faço um corte eliptico direto para o quarto de Óscar, onde finalmente entramos na tenda, no seu íntimo. Não obstante, a elipse é indefinida pois não nos dá percepção de quanto tempo depois é, mas o recurso usado (o corte eliptico direto) transmite-nos a sensação de ser relativamente pouco. No mínimo, a cena final passa-se no dia seguinte.



Figura 61



Figura 62

O plano frontal da tenda é o primeiro da cena, sendo que a camera faz um *dolly-in* para dentro da tenda que revela Óscar a dormir. Podemos ver pela primeira vez, algumas fotografias, e percebemos que o único sítio normal em toda a casa, de facto, parece ser a tenda. Esta cena vai novamente buscar algumas referências ao cinema de Wes Anderson, concretamente a *The Royal Tenenbaums*. Isso reflecte-se no segundo fotograma da figura <anterior-a-esta> e da figura 62 - a tenda e o *pack do aventureiro idiota* que Leonor deixa a Óscar.



Figura 63

A decisão final do filme foi *como terminar*. Isto é, como ligar a voz-off de Leonor, que sai da gravação que deixa a Óscar, com a sua reação perante o desafio que ela lhe coloca. O que é dito por ela, acabou por sofrer algumas mudanças, pois certos diálogos estavam a mais, não eram de todo necessários uma vez que o espectador facilmente perceberia qual a intenção. Vi-me então confrontado com dois caminhos possíveis no que respeita a fechar o filme: ou terminava com um *fade to black* na cara de Óscar, criando assim um efeito fechado sobre a narrativa - como se concluísse algo - ou então, cortar no momento em que ele repara para onde ela vai. A grande diferença é que esta segunda opção cria um efeito suspenso na ação, e procura transmitir a ideia de que ele viu algo que nunca chego a dizer o que é. O resultado intencionado, é então, levantar a questão na cabeça das pessoas: *o que é que ele viu? Será que ele vai ter com ela? Para onde foi?* Acabei por decidir-me pelo corte, suspendendo então a narrativa. A minha grande referência para esta decisão foi *Inception* (2010) de um dos mais

influentes dos realizadores contemporaneos - Christopher Nolan. Trata-se de um dos mais polémicos e questionados finais das últimas décadas, deixando uma pergunta fundamental por responder sobre o desfecho do filme. Inspirado por este corte súbito que me deixou totalmente congelado no final de *Inception,* optei por aplicar a mesma abordagem na conclusão do *Bom dia, Alegria!*:



Figura 64

Os fotogramas apresentados na figura acima são exactamente os últimos quatro planos da curta-metragem, e são acompanhados pela voz de Leonor que explica a Óscar o desafio que tem pela frente. A escolha para terminar assim o *Bom dia, Alegria!* parece-me ser sólida, pois suspende a narrativa e ao mesmo tempo é abrupta o suficiente para criar um forte impacto no público. De maneira geral, acredito que é um final forte. Temporalmente falando, este último bloco narrativo é bastante fragmentado, sendo que de cena para cena, há uma elipse, e consequentemente uma mudança no tempo. Dito isto, é o necessário numa fase tão crucial da narrativa, pois numa curta-metragem não há tempo a perder, e todos os momentos devem contríbuir para a progressão da história e conclusão do que vamos mostrando.

Uma vez análisada a elipse na construção narrativa, talvez seja o momento para reflectir sobre os resultados obtidos, e tirar conclusões sobre o seu papel na manipulação narrativa do meu projeto final de mestrado.

2.6.6. Conclusões sobre a elipse na construção narrativa

O estudo das elipses presentes no *Bom dia, Alegria!* leva-me a uma inevitável conclusão. Relembrando-me o trabalho de Ozu: são escolhas do tempo que é absolutamente essencial para a narrativa, aquele que é pertinente para o tema.

Da mesma maneira como, em *Late Spring*, omite e salta à frente de diversas situações narrativas, também as elipses que utilizo ao longo da curta-metragem servem a mesma função. Dito isto, creio que é possível perceber uma certa restrição do ponto de vista da técnica (isto é, da elipse): todas as elipses são fruto de corte eliptico (seja ele direto, intercalado ou até mesmo contextual). É de notar que o *match cut* referenciado no segundo bloco narrativo, neste caso, não é uma elipse no sentido em que omite uma situação narrativa ou uma cena, tratando-se sim de uma abreviação no espaço e no tempo. Para todos os efeitos, é um corte em continuidade espaço-temporal. Esta análise do papel da elipse no projeto final, confirma que esta tem, também no cinema de curta-metragem, a característica que concluí no final do segundo capítulo: ser uma ferramenta enfoque temático, e neste caso, temporal. Mantém a narrativa sempre o caminho certo, nunca pretendendo que esta se disperse do mais fundamental: a relação entre as duas personagens, e a sua mudança ao longo do tempo que passam juntos (que se reflete no tempo fílmico) - isto, entenda-se na narrativa do *Bom dia, Alegria!*

A manipulação do tempo fílmico e a elipse estão de facto intimamente ligados, pois foi através do constante recurso e este método que consegui dominar o tempo da história que quis contar com o projeto.

3.3 Casos Hipotéticos

Optei por escolher três situações no filme que acho potênciais casos de experimentação. Cada um deles será alvo de uma técnica diferente, que a meu ver se enquadra no momento que escolhi testar. As três técnicas que escolhi foram o *freeze frame* estudado no capítulo de técnicas para além da elipse, o *wipe* e o *fade,* ambas estudadas no capítulo de técnicas elipticas. Passo então a apresentar os resultados das experiências realizadas, assim como uma contextualização das situações narrativas em que apliquei cada técnica.

3.3.1. Caso 1: *Freeze Frame*

Como já defini anteriormente, trata-se de congelar a imagem durante um determinado tempo, e depois, prosseguindo com a narrativa se assim for o caso. A situação que me ocorreu ser interessante para experimentar, foi a apresentação dos personagens. A referência imediata que pensei, foi, naturalmente, o clássico western de Sergio Leone[44] - *The Good, the Bad and the Ugly* (1966).



Figura 65

É importante relembrar que apesar destes fotogramas serem apresentados com imagens estácticas, são momentos deliberadamente congelados no filme. E portanto, a tipografia que aparece na imagem, não o faz enquanto esta se encontra em movimento mas sim quando entra em vigor o *freeze frame*. Sergio Leone, usa este recurso de uma forma particularmente inteligente. Isto é, não o faz assim que aparecem as personagens no ecrã (à excepção do *Ugly*) mas sim passados alguns minutos, onde temos a possibilidade de ver como se comportam. Desta forma, Leone evita um dos grandes perigos em usar o *freeze frame*

[44] Realizador, produtor e argumentista italiano. Associadado ao estilo "Spaghetti Western" e conhecido pela sua trilogia com Clint Eastwood - *A Fistfull of Dollars* (1964), *For a Few Dollars More* (1965), e, *The Good, the Bad and the Ugly* (1966).

despreocupadamente - provocar no publico uma caracterização imediata de personagens, de forma algo errada, sem lhe dar a oportunidade de ver quem realmente são. Em *The Good, the Bad and the Ugly,* no entanto, o *freeze frame* como forma de introdução e caracterização vem já como *punchline* à sua natureza: Angel Eyes (Lee Van Cleef), *the Bad,* mata quase uma familia inteira por obrigação contratual, e de seguida mata o homem que o contratou em primeiro lugar. Tudo isto porque o homem que foi contratado para matar, oferece-lhe dinheiro para matar a pessoa que o contratou. Angel Eyes mata os dois e fica com o dinheiro. É aqui que nos aparece a sua introdução em *freeze frame,* depois de vermos que se trata de um assassino a sangue frio cujo interesse é apenas monetário.

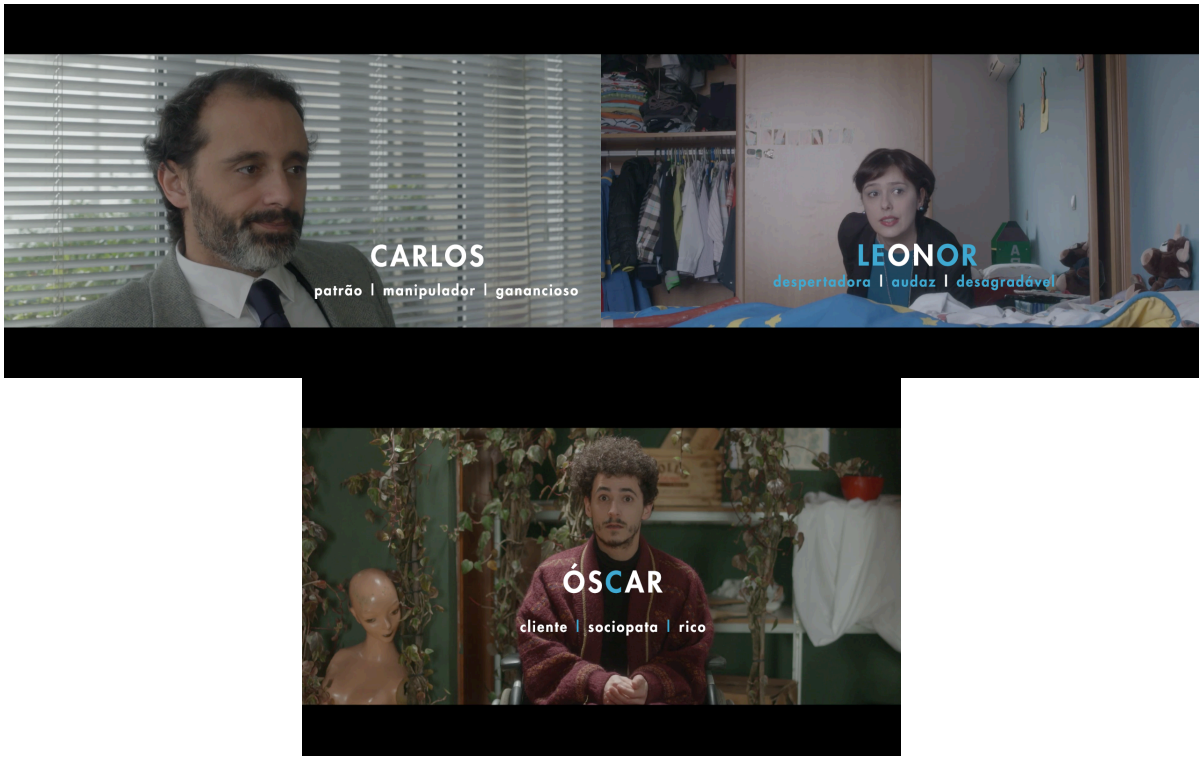

Figura 66

No caso do *Bom dia, Alegria!* eu não tinha tanto tempo para poder desenvolver o enredo e as personagens deste modo, correndo então um enorme risco: seja qual fossem as palavras que escolhia para caracterizar os personagens logo nos seus primeiros planos, estava a fazê-lo de forma algo artificial, mas estava também a tirar ao público a hipótese de formular a sua própria opinião sobre o personagem em causa. Esta opção, em último recurso, recai no domínio do estilo... o meu enquanto realizador, e o do filme enquanto objecto cinematográfico. Apesar de ser um grande fã deste tipo de introduções e caracterizações, esta ideia só se apresentou a meio da produção, e o filme não estava construído desta forma. Em boa verdade, também não coseguia encontrar uma forma de trabalhar a informação tipográfica que não quebrasse o ritmo da narrativa... justamente por não estar pensado no contexto

estrutural do filme. Olhando para os próprios enquadramentos, nota-se claramente que apenas o de Óscar parece estar em harmonia com a informação, como se houvesse desde cedo intenção de a colocar lá. O mesmo não se vê no plano de Carlos e/ou Leonor. Tentei procurar diversos planos da protagonista onde fosse possível colocar informação, mas não encontrei nenhum que se enquadrasse. É importante ter em conta que, se usasse *freeze frame* para introduzir as personagens, Leonor deveria, no mínimo, ser introduzida antes de Óscar - pela lógica do desenvolvimente narrativo. Resumindo, *e se usasse freeze frame para introduzir as personagens?* Quebrava o ritmo da narração, era demasiado artificial e fazia uma falsa caracterização das personagens.

3.3.2. Caso 2: *Wipe*

O caso do *Bom dia, Alegria!* parece ser um bom exemplo para experimentar a técnica pela qual acabei por descobrir o trabalho de Akira Kurosawa. A figura que se segue, é a mesma *montage sequence* presente na versão final da curta, que analisei no ponto 3.2.5. sendo que a única diferença é o método de transição entre cada imagem. Todos os cortes foram substituídos por *wipes*. À semelhança do exemplo de *Ikiru,* também as próximas duas figura contêm apenas uma parte da experiência de *wipe montage* que fiz com o projeto.



Figura 67



Figura 68

Os resultados são surpreendentes e permitem-me tirar algumas conclusões interessantes. Antes mesmo de rever a cena do icónico filme de Kurosawa, ao analisar a *wipe montage* no contexto do *Bom dia, Alegria!* não pude deixar de ficar com a sensação de que o tempo era breve. Isto parece estranho de se dizer. Mas é a verdade. A mesma sequência de imagens, agora, com este efeito, não parece nunca transmitir a sensação de que se passaram meses... semanas, dias no máximo. Mas é a exactamente a mesma sequência! O que mudou então? O método de transição entre imagens! Passo a explicar. O acto de cortar, é, em boa verdade, intervir diretamente sobre o tempo, e acima de tudo, separá-lo. O *wipe,* por si só, cria uma relação de proximidade mais imediata pois há um momento, em que as dias imagens ocupam o ecrâ, e partilham o seu tempo. Isto, associado à linguagem estéctica da técnica em questão - uma imagem "limpa" a outra - cria uma inabalável sensação de sucessão. Os acontecimentos apresentados no ecrâ parecem estar muito mais diretamente ligados quando se usa um *wipe*, do que quando simplesmente cortamos entre planos. Daí que Kurosawa use este recurso em situações com um alcançe temporal relativamente reduzido como vimos, mas também é situações de sucessão. Resumindo e concluindo, a *wipe montage* é um estilo de montagem que encurta o tempo, pois ao ligar duas imagens, está a dar-lhes a mesma localização temporal, o mesmo denominador comum. E por isto, entenda-se que podem ser duas imagens com duas horas de diferença, de imagem para imagem, mas numa sucessão rápida como é o caso, para funcionar, tal deveria ser devidamente indicado. Isso não acontece, nem nos exemplos que usei (pois não era essa a intenção do autor), nem em *Bom dia, Alegria!* pois a sequência foi desenhada de maneira demasiado ambígua para o seu próprio bem.

3.3.3. Caso 3: *Fade to Black*

Escolhi para a experiência desta técnica, um momento no filme que, como já deverei ter referido anteriormente, parece ser demasiado direto - transição entre a cena do ping-pong e a cena final (no máximo parece ser no dia seguinte). Em boa verdade, esta localização temporal, é de certa maneira ambígua. Todavia, era de igual modo pertinente, fazer sentir ao público que passara tempo o suficiente desde a "separação" de Óscar e Leonor. Esta intrepertação, quis deixá-la à sensibilidade do espectador, ou seja, uma pessoa pode achar que é na manha seguinte, outro que é duas semanas depois... quando na verdade, o que interessa aqui é a característica que se remete um pouco dos contos, mais ao estilo de *algum tempo depois.* Infelizmente, este efeito não é de todo alcançado pois a transição entre a cena do ping-pong e a cena final é feita através de um corte. Apesar da curta-metragem estar estruturada à base de cortes elipticos diretos, este não é um momento que, na minha opinião, seja fortalecido pelo seu uso. O que me parecia necessária era uma espécie de interrupção, ainda que breve, entre estas duas cenas, para poder distanciá-las não só no tempo fílmico, mas no tempo propriamente dito. Razão pela qual o *fade to black* me pareceu uma excelente técnica para esta experiência que vamos ver nas próximas figuras.



Figura 69

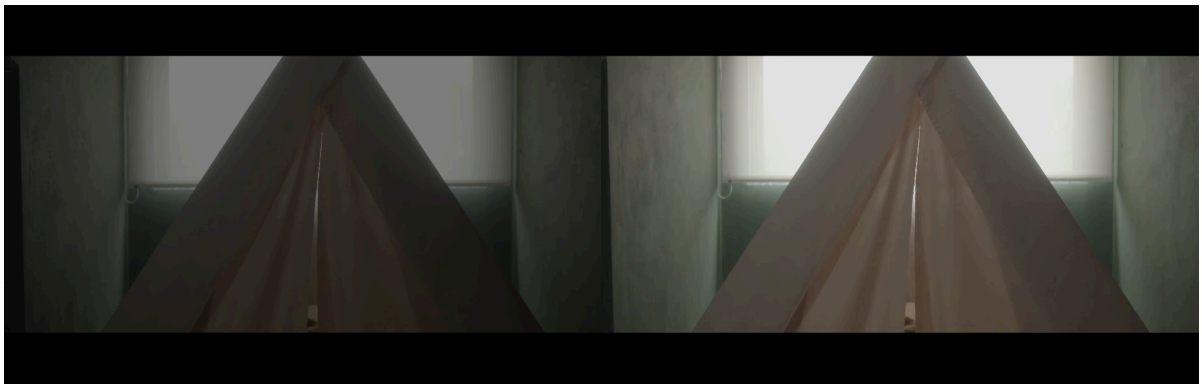

Figura 70

O que o *fade to black* trás de novo à transição faz toda a diferença do ponto de vista do tempo fílmico. A interrupção de breves segundos em que o ecrã vai a preto, tem duas vantagens bem claras. Em primeiro lugar, suspende a narrativa num tom mais melancólio, e ao mesmo tempo, deixa na mente do espectador a possibilidade do filme ficar por aqui. Ou seja, um certo suspense... *e agora, o que acontece agora?!* A segunda vantagem, é a separação temporal de que falava ainda há pouco. Os breves segundos que separam ambas cenas, fazem toda a diferença para a percepção que tempos do tempo fílmico, isto é, de quanto tempo se passou entre uma e outra. Compreendo que seja difícil perceber a diferença, porque estamos a falar apenas de alguns segundos no papel, ao invés de ver um caso práctico, isto é, a montagem propriamente dita. Por essa razão, colocarei em anexo um ficheiro com esta experiência para que o leitor possa aceder se assim entender.

A primeira conclusão que tiro, é que devia ter pensado nesta abordagem mais cedo. Não só por todas as razões já mencionadas mas também por ser um separador e uma ponte para o acto final do filme. É uma questão de coerência estéctica se pensarmos bem. O filme abre com um *fade* na sequência inicial, e corta para preto assim que o homem nu dispara sobre Leonor - isto é uma espécie de marcador entre diferentes actos. Portanto, usar esta técnica neste contexto, não só faz sentido, como torna o filme ainda mais forte. Dito isto, *e se usasse um fade to black entre o ping-pong e a cena final?* Teria uma transição mais suave, natural e credível, bem como um forte separador que chamaria à atenção de um momento crucial: o fim.

3.4 Conclusões

As três categorias em que dividi a reflexão sobre o projeto - argumento, montagem e realização - relatam um pouco a minha experiência pessoal com a produção do *Bom dia, Alegria!* e acima de tudo permitem-me tirar conclusões importantes sobre o meu envolvimento pessoal e profissional, tanto com o projeto como com a dissertação.

A manipulação do tempo fílmico através do recurso à elipse foi uma varíavel constante no decorrer da produção final de mestrado. No argumento, foi um combate entre conteúdo, percurso e o tempo das páginas. Durante as filmagens, foi a tentativa da realização do que estava no guião - fazer com que aquelas pessoas, espaços e acima de tudo, aquela história, se tornassem reais. A montagem, acabou por ser uma organização do tempo que gravamos, de uma procura da essência do filme, aquilo que realmente filmamos. Foi também um complexo processo de reflexão e experimentação com o projeto, na tentativa de encontrar alternativas, para que voltasse à vida assim que projetado. Tudo isto é bem vísivel na análise do papel da elipse na estrutura narrativa da curta-metragem: uma não-linearidade, de certa forma contínua e simples, que se foca nos aspectos mais importantes de uma história de ocorre durante meio ano, em apenas 17 minutos. Arrisco-me a dizer no entanto, que o mais interessante deste capítulo, são experiências que fiz, resultado de conhecimentos adquiridos e fruto de uma reflexão cuidada da narrativa - os casos hipotéticos, são o culminar do estudo desta dissertação, no âmbito deste projeto. Depois de estudadas diversas técnicas elipticas, analisada a estrutura dos blocos narrativos do *Bom dia, Alegria!,* chega então o momento de intervir novamente sobre o filme e estudar possibilidades de colmatar algumas falhas, tentando melhorar o que foi alcançado. Não obstante, o facto destas experiências terem sido feitas num regime já de pós-término, não deixam de ser relevantes para projetos futuros, nos quais a experiência do projeto, aliada ao conhecimento da dissertação, certamente que trarão diversas vantagens.

E é justamente sobre o futuro que nos vamos debruçar de seguida. Não sem antes reflectir sobre a dissertação em sí, tirar conclusões, ver o que era antes e o que sou agora, e, nunca menos importante: para onde vou a seguir.

4 O Fim

Chegado então ao capítulo final desta odisseia, é altura de tirar conclusões sobre os resultados obtidos no global da pesquisa, e refletir sobre novas descobertas no âmbito do problema.

É importante relembrar que esta dissertação nasceu como forma de responder, estudar e analisar, diversas dúvidas, falhas e obstáculos que surgiram durante a produção do projeto final de mestrado, nomeadamente no que respeita à manipulação do tempo. Esta foi a grande motivação por detrás de todo este processo, que teve um papel instrumental na definição da problemática deste trabalho, e no tema escolhido. O desafio principal era usar a dissertação para crescer como artista e profissional, e talvez tenha sido este o aspecto em que me sinto mais concretizado agora, mas numa fase inicial foi dos mais problemáticos.

Fazer uma dissertação de mestrado por si só, é consideravelmente fácil... agora, fazer uma que nos faça verdadeiramente crescer no panorama que é para nós mais importante pode provar-se dificil.

4.1 Ilações Finais

Bom, mas afinal como é que a elipse, e outras ferramentas, me ajudam a manipular o tempo no cinema? Esta foi a pergunta a que me propus responder com esta investigação. Para obter uma resposta foi preciso realizar um estudo multi-disciplinar.

De um ponto de vista teórico, em primeira mão, foi preciso perceber a origem da elipse enquanto fenómeno linguístico e a sua tremenda complexidade. Inevitavelmente, acabamos por ter que analisar o seu papel enquanto dispositivo literário, pois é através deste meio que ela, elipse, se faz conhecer. É possível ter uma noção do seu enquadramento no cinema através de contributos de importantes autores como Burch e Bordwell, que apresentam definições claras. Fica então por compreender quais são os métodos de invocação de uma elipse no cinema, quais são as técnicas cinematográficas ditas elípticas. Nesse estudo sobre técnicas, são analisados dois realizadores cuja utilização da elipse apresenta novas possibilidades sobre a manipulação do tempo - Yasujirô Ozu e Alain Resnais. É ainda alvo de estudo, um segundo conjunto de técnicas, não necessariamente elípticas. A estas ténicas para além da elipse, interessa mais a manipulação do tempo, enquanto as técnicas tidas como elípticas focam-se na omissão de tempo. Na secção reservada para o projeto final de mestrado, é feita uma retrospetiva sobre o meu trabalho enquanto realizador e a minha

experiência em três momentos distintos da produção - argumento, realização e montagem. Mais importante ainda, é a análise das elipses presentes no *Bom dia, Alegria!* e a forma como são pertinentes na manipulação do tempo e da narrativa pretendida na curta-metragem. Aproveitando então todo o conhecimento obtido por intermédio da pesquisa, seja ele teórico ou artístico, realizei uma experiência no próprio filme. Uma cujo enfoque é a possibilidade de resultados diferentes, em algumas das elipses, caso tivesse optado por usar uma outra técnica elíptica. Estes estudos trouxeram diversos resultados sobre a natureza e essência da elipse.

Sabemos que a elipse é uma amputação de uma ação narrativa não pertinente na estrutura global da história, um corte no tempo, uma abreviação temporal como assume Burch, ou ainda, uma redução do tempo fílmico, nas palavras de Bordwell. Dá-se elipse, quando existe uma lacuna temporal entre duas imagens. Lacuna essa que pode ser provocada por diversas técnicas fílmicas, como as que foram análisadas. Remetendo à literatura, estas técnicas, são fundamentalmente sinais de pontuação. A relação entre literatura e cinema quando falamos de elipse, é sempre bastante íntima, salvo a grande exceção: no cinema, a elipse lida com o tempo real, e portanto, mais do que um recurso estilístico, é uma ferramenta de gestão do tempo fílmico. Dito isto, a elipse não é apenas um corte, uma amputação, uma omissão, mas sim muito mais. Uma vez que gere o tempo, a elipse torna-se um marcador tempora que transmite a sensação de uma passagem de tempo definida ou abstrata - tal é o caso da elipse definida e indefinida, proposta por Burch. Ao tornar-se então este barómetro temporal, também ela cria a sensação de ritmo na narrativa - o que segundo Andrei Tarkovsky é a marca fundamental do cinema.

Os estudos de caso de Ozu e Resnais revelam que se trata também de uma ferramenta de enfoque temático e temporal, e isso reflete-se no seu uso de elipse. O corte elíptico direto do realizador japonês mantem a narrativa constantemente focada no mais importante, aquilo que Ozu, enquanto artista tem para dizer - o tema do filme, em suma. Move-se sempre em direção ao futuro, levando o público sempre para uma nova situação narrativa, na qual está contida a essência do filme. Estas são as únicas situações que verdadeiramente interessam, e são cuidadosamente trabalhdas e obtidas através da elipse de Ozu. O mesmo se pode dizer sobre Resnais, cujas narrativas não-lineares vivem fundamentalmente do seu recurso à elipse. Como vimos no caso de *Muriel: or the Time of Return*, o seu uso de micro-elipse enfatiza as pequenas coisas, elas próprias o essencial, não só da cena em particular, mas também da narrativa. Ao dar apenas pequenos bocados de uma conversa ou acontecimento, sublinha o que é dito, e chama atenção para a sua dimensão e importância no contexto da história. A micro-elipse enfatiza os momentos importantes numa situação ou cena isolada, enquanto a

macro-elipse estende o tema e enfatiza o próprio uso da elipse ao longo do tema. O exemplo de *The Last Year at Marienbad* confirma isto de forma incontornável, pois, a verdade, o tempo e a memória fazem parte da essência do filme, e como tal, a macro-elipse é determinante para ilustrar de forma clara a procura pela verdade ao longo do tempo. A elipse assume então, uma outra dimensão: a de código estilístico e estético. Por outras palavras, o estilo, aquilo que define um artista em deterimento de outro, como é o caso de Ozu e Resnais. Apesar de terem estilos de elipse diferentes, a elipse faz, inconfundivelmente, parte dos seus estilos enquanto realizadores - a de Ozu caracteriza-se como o poder e simplicidade pura do corte, enquanto Resnais, trabalha uma elipse mais complexa que procura exercer um total controlo sobre o tempo fílmico. Esta noção de elipse enquanto estilo torna-se ainda mais clara quando Bordwell define estilo como um sistema de escolhas estéticas e estílisticas, sendo um conjunto de escolhas sistemáticas sobre a estrutura narrativa e temporal de um filme (Bordwell, Narration in the Film Fiction, 1985). A elipse enquanto técnica pode também ser associada ao estilo, como é o caso de Akira Kurosawa e o wipe. Trata-se de um recurso constantemente usado nos seus filmes, e como tal, acaba por fazer parte do seu ADN artístico.

A análise das elipses no *Bom dia, Alegria!,* em primeira mão, mostrou-me que o estilo de elipse que usei se assemelha muito ao de Ozu - o corte elíptico direto - e confirma que as conclusões tiradas sobre a natureza da elipse têm razão de ser. No projeto final, foi uma ferramenta de enfoque temático fundamental, pois só cortava para situações absolutamente fundamentais para a narrativa (de forma direta, daí a relação com Ozu), um código estilístico, pois a fragmentação acaba por ser uma característica que define bem a sua narrativa, e um marcador temporal que cria o ritmo do filme. Daí ser também uma importante ferramenta de gestão do tempo fílmico, determinante na manipulação do tempo na curta-metragem. As experiências realizadas, os *what if's,* mostraram ainda que a elipse, quando usada, deve ser uma ferramenta contínua no processo de criação, sendo contemplada logo de ínicio - deve estar presente na escrita e na filmagem, sendo mais do que uma mera técnica de montagem. Caso contrário, poderá não ser possível obter os resultados ideias, pois não houve uma análise cuidada sobre a abordagem a fazer ao tempo fílmico do projeto e questão.

Concluo então que a elipse, mais do que um corte ou amputação de situações ou acontecimentos narrativos no tempo, é uma ferramenta de enfoque temática e tempora, um código estilístico e estéctico, um marcador temporal e criador de ritmo, que se torna numa ferramenta de gestão do tempo fílmico. Podemos então dizer que a elipse é um dispositivo narrativo puramente temporal, de carácter concentrado, e estéticamente berrante. Isto porque,

e citando Martin Heidegger - *a essência da técnica, nada tem a ver com a técnica* - a essência da elipse, nada tem a ver com omissão mas sim com ligação. Ligação entre tempos.

4.2 Antes e depois

Uma das grandes mais valias deste género de trabalho é o crescimento que permite, não só de carácter pessoal e académico, mas neste âmbito, acredito que a evolução artística é o ponto mais positivo que retiro.

Isto deve-se ao estudo de diversos realizadores, ainda que dentro do tema, e de muitas horas que foram dedicadas, única e exclusivamente a ver cinema - um "luxo" que muitas vezes não era possível durante a licenciatura, e mesmo durante o mestrado, devido à grande carga horária. E portanto, poder passar tempo na companhia de autores como Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu, Alain Resnais, Luís Buñuel, Andrei Tarkovsky, para estudar o tempo, mas também a arte do cinema, é por sí só uma experiênca sem valor quantificável. A grande diferença deste antes e depois, é mesmo todo o conhecimento que advém, não só do estudo e reflexão destes filmes, mas sim, a forma como a pesquisa me ajudou a perceber *como* é que, nesta questão da manipulação do tempo, estes grandes realizadores montaram as suas histórias. Mesmo que só tenha acabado por colocar na dissertação (e inclusive estudar em profundidade) 3 dos realizadores que mencionei acima, não deixa de se revelar como uma experiência frutífera.

Hoje, não só sinto que as grandes dúvidas que motivaram esta dissertação desapareceram, como aprendi novas formas de contornar novos problemas que ainda não encontrei enquanto aspirante a cineasta.

4.3 O Futuro

Por muito incerto que o futuro seja neste momento, existe uma tremenda vontade de experimentar algo novo, colocando em prática tudo o que aprendi durante a pesquisa. Em suma, há já intenções de novos projetos e aventuras.

Se o projeto final de mestrado por si só já foi um desafio difícil, a vontade de baixar a fasquia é inexistente. Esta é a razão pela qual o próximo objetivo, passa por aplicar o conhecimento e experiência adquiridos com a dissertação para tentar escrever uma longa-metragem dividida em quatro histórias diferentes, com um tema comum. Conseguindo derrubar essa montanha, a

intenção seguinte é uma longa "inteira". Ou seja, uma história que se possa desenvolver ao longo de cerca de noventa minutos. Existem também planos diferentes no paradigma da escrita, que é o tremendo e colossal desafio de escrever uma série de televisão, banda desenhada, ou qualquer outro género, que abra as possibilidades criativas de contar uma história durante anos e anos a fio. Para isso, talvez seja uma boa estratégia começar a trabalhar como assistente de quem faz esse tipo de trabalho. O que forçosamente implica que num futuro próximo (muito próximo) vá precisar de um bilhete de avião - o verdadeiro plano a curto-médio prazo. No que diz respeito à investigação em si, creio que há ainda muito para fazer sobre esta questão da elipse no cinema. É possível encontrar autores que abordem o tempo no cinema, como é o caso de Matilda Mroz com *Temporality and Film Analysis* mas pouca atenção é dada à relação da elipse com o cinema. Existe no entanto, a possibilidade de que com a experiência futura que pretendo vir a ganhar, eventualmente me aperceba que não há grande razão para um estudo muito aprofundado, não da elipse em sí, mas sim das diversas formas que pode assumir. Fazer um levantamento de diversos estilos elípticos únicos e originais, pelas mais diversas razões, parece-me ser um estudo até mais frutífero no que diz respeito à análise cuidada do trabalho de outros autores.

Como sugestão pessoal para o futuro, acho apropriado destacar, que na eventualidade de produzir outros textos de carácter cientifico como este[45], talvez seja melhor soltar-me deste estilo de escrita livre e enfático. Todavia, e para todos os efeitos, é esse carácter que torna esta dissertação minha, e como tal, penso que jamais nos devemos libertar do que nos define como pessoas.

[45] A necessidade de um doutoramento para a investigação de um determinado aspecto, de momento parece-me desnecessária. Pela simples razão que a experiência na arte, o trabalho artístico por sí, é para mim a melhor oportunidade possível para testar novos métodos, abordagens e ideias.

Bibliografia

Agostinho, S. (2000). *Confissões.* Imprensa-Nacional Casa da Moeda.

Aristóteles, 3.-3. a. (2003). *Poética.* Lisboa: Imprensa Nacional- Casa da Moeda.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the Film Fiction.* Oxon: Routledge.

Bordwell, D., Straiger, J., & Thompson, K. (1988). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1969.* Routledge.

Bresson, R. (2000). *Notas sobre o Cinematógrafo.* Porto: Porto Editora.

Burch, N., & Lane, H. R. (1981). *Theory of Film Practice.* Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

David Bordwell, K. T. (1979). *Film Art: an Introduction.* Nova Iorque: McGraw-Hill.

Deleuze, G. (2006). *A imagem-tempo: cinema 2.* Lisboa: Assírio & Alvim.

Eisenstein, S. (1949). *The Film Form.* Harcourt Brace & Company.

Eisentsein, S. (1942). *The Filme Sense.* Harcourt Brace & Company.

Hauser, F., & Reich, R. (2003). *Notes on Direction: 130 lessons in leadership from the Director's Chair.* Nova Iorque: Walker Publishing Company, Inc.

Hayward, S. (2013). *Cinema Studies: the key concepts* (4ª edição ed.). Oxon: Routledge.

Heidegger, M. (1991). *A origem da obra de arte.* Lisboa : Edições 70.

McShane, M. J. (2005). *A Theory of Ellipsis.* New York: Oxford University Press.

Mroz, M. (2012). *Temporality and Film Analysis.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Mukherjee, A. (2014). *What Is a Classic? Postcolonial Rewriting and Invention of the Canon.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Needleman, J. (1999). *O pequeno livro do tempo.* Bizancio.

Nowell-Smith, G. (1997). *The Oxford History of World Cinema.* Oxford: Oxford University Press.

Prince, G. (1987). *Dictionary of Narratology Revised Edition.* University of Nebraska Press.

Reis, C., & Lopes, A. (2011). *Dicionário de Narratologia* (7ª ed.). Coimbra: Livraria Almedina.

Rocha, A. (1997). *Termos Básicos de Literatura, Linguística e Gramática.* Publicações Europa-América.

Sijll, J. V. (2005). *Cinematic Storytelling: the 100 most powerfull conventions every filmmaker must know.* Studio City, California: Michael Wise Productions.

Tarkovsky, A. (1986). *Sculping in Time.* Austin, Texas: University of Texas Press.

Tyanianov, Y. (1978). *Plot and Story-line in the Cinema.* Russian Poetic in Translation.

Fontes Eletrónicas

Coelho, P. (s.d.). Obtido em Maio de 2015, de Brainy Quote: http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/p/paulocoelh620609.html

Dirks, T. (1996). *Film Terms Glossary*. Obtido em 16 de February de 2015, de AMC Filmsite: http://www.filmsite.org/filmterms.html

Editors, L. (s.d.). *Literary Devices: Ellipsis*. Obtido em 11 de February de 2015, de Literary Devices: Definitions and Examples of Literary Terms: http://www.literarydevices.com/ellipsis/

Moura, G. (2014). *Ellipsis means Cutting: Less is More*. Obtido em 11 de February de 2015, de Elements of Cinema: http://www.elementsofcinema.com/editing/narrative-ellipsis/

Moura, G. (1 de July de 2014). *The Kuleshov Effect: Creating Meaning with Editing*. Obtido em 11 de February de 2015, de The Elements of Cinema: http://www.elementsofcinema.com/editing/kuleshov-effect-and-juxtaposition/

Poetry Foundation. (s.d.). *Glossary Terms*. Obtido em 4 de February de 2015, de Poetry Foundation: http://www.poetryfoundation.org/learning/glossary-term/ellipsis

Quotes, B. (2001). *Brainy Quotes*. Obtido em Maio de 2015, de Orson Welles Quotes: http://www.brainyquote.com/quotes/authors/o/orson_welles.html#73tbwEYtoSglJRKR.99

Filmografia

Anderson, P. T. (Realizador). (1997). *Boogie Nights*

Anderson, W. (Realizador). (2002). *The Royal Tenenbaums*

Anderson, W. (Realizador). (2012). *Moonrise Kingdom*

Coen, J; Coen, E. (Realizadores). (1993). *Barton Fink*

Godard, J. L. (Realizador). (1959). *À bout de Souffle (Breathless)*

Jeunet, J.P. (Realizador). (2003). *Amelie Poulain*

Kubrick, S. (Realizador). (1968). *2001: A Space Odyssey*

Kurosawa, A. (Realizador). (1943). *Judo Saga*

Kurosawa, A. (Realizador). (1952). *Ikiru*

Kurosawa, A. (Realizador). (1961). *Tsubaki Sanjurô*

Kurosawa, A. (Realizador). (1962). *The Bad Sleep Well*

Leone, S. (Realizador). (1964). *The Good, the Bad and the Ugly*

Ozu, Y. (Realizador). (1936). *The Only Son*

Ozu, Y. (Realizador). (1942). *There was a Father*

Ozu, Y. (Realizador). (1949). *Late Spring*

Ozu, Y. (Realizador). (1960). *Late Autumn*

Resnais, A. (Realizador). (1959). *Hiroshima mon Amour*

Resnais, A. (Realizador). (1961). *Last Year at Marienbad*

Resnais, A. (Realizador). (1963). *Muriel: or the Time of Return*

Scorcesse, M. (Realizador). (1980). *Raging Bull*

Tarantino, Q. (Realizador). (1994). *Pulp Fiction*

Truffaut, F. (Realizador). (1959). *The 400 Blows*

Welles, O. (Realizador). (1941). *Citizen Kane*

Anexo A: Argumento Final - *Bom dia, Alegria!*

"Bom dia, Alegria!"
VERSÃO FINAL

de

João Lourenço

1 INT. QUARTO MODELO - SPOT PUBLICITÁRIO "BOM DIA, ALEGRIA!"

É um espaço bem cuidado, com uma decoração simples mas moderna, à imagem de um jovem casal.

Na cama dormem 3 pessoas: HOMEM, MULHER, e, no seu meio, CARLOS PESTANA. Aproximamo-nos da cama e, de súbito, Carlos abre os olhos e olha-nos fixamente.

CARLOS PESTANA
Sabia que milhões de pessoas têm tremendos problemas em acordar?

Pausa.

CARLOS PESTANA (cont'd)
Enfrentar as dores e preocupações de mais um dia-a-dia é dificil. O nosso corpo e a nossa mente nem sempre aguentam a pressão.

Carlos levanta-se.

CARLOS PESTANA
É por isso mesmo que nós aqui na "Bom dia, Alegria", estamos dedicados a ajudá-lo! Sim, conosco vai deixar de sentir a dificuldade de enfrentar sozinho o ínicio de mais um dia, porque NÓS, fazemo-lo CONSIGO!

Carlos bate uma palma. O Homem e a Mulher que até então dormiam, levantam-se. O Homem, sorridente, tem na sua mão uma pequena tela com uma ilustração. A Mulher, sorridente também, tem igualmente consigo uma pequena tela com uma ilustração.

Carlos aponta para a tela do Homem.

CARLOS PESTANA
Seja por preguiça, conforto ou necessidade ... Morfeu. Quando der por si, já está de pequeno-almoço tomado.

Carlos aponta para a tela da Mulher.

CARLOS PESTANA
Se o seu problema são distúrbios psicológicos relacionados com o sono, ou outros ... Sigmund. Com a nossa vasta equipa de psicoanalistas e psiquiatras, acordar a tempo e horas deixa de ser um sonho.

(CONTINUED)

Carlos sai por completo de dentro dos lençóis e vai até aos pés da cama.

CARLOS PESTANA
E claro ...

Carlos senta-se aos pés da cama. Está vestido com roupa algo formal. Levanta o seu braço direito de forma expositiva, puxa a manga para baixo. No seu pulso direito está uma PULSEIRA PRETA CIRCULAR com várias chaves agarradas a ela.

CARLOS PESTANA (cont'd)
Salvaguardando sempre a sua privacidade e intimidade.

Carlos curva-se um pouco e chega perto de nós. Coloca a mão à beira da boca. Sussurra.

CARLOS PESTANA (cont'd)
Bom dia, alegria... Está na hora de acordar!

Carlos bate uma palma.

2 INT. CASA DE CÂNDIDA SOARES - QUARTO - MANHÃ

É um espaço com mobília antiga mas muito bem cuidada, à imagem de uma senhora de alguma idade.

A persiana é aberta suavemente e a luz bate na cara de CÂNDIDA SOARES (mulher; 60-70 anos). As suas pálpebras começam a mexer mas não abre os olhos. Na mesa de cabeceira de Cândida é pousado um tabuleiro com pequeno almoço. Cândida abre os olhos e sorri de forma suave para LEONOR FREITAS (mulher; 28-35 anos). Leonor está distante, com um ar frio. Da sua carteira tira o seu tablet e estica-o em direção a Cândida, que coloca o dedo no tablet.

3 INT. RESIDÊNCIA UNIVERSITÁRIA - QUARTO DE MIGUEL NOVAIS - MANHÃ

Entramos num espaço caótico, típico de um jovem desarrumado e desorganizado ao expoente máximo. Num colchão no chão dorme MIGUEL NOVAIS (homem; 18-24 anos). Na parede, por cima da mesa de cabeceira improvisada, feita de livros, está colada uma folha onde se lê "EXAME ESTOMATOLOGIA 9H30!!!". O Relógio em cima da mesa de cabeceira improvisada marca 9h25.

Leonor entra no quarto e vai em direção à cama. Tem um megafone na mão. Pousa-o no chão, agarra bruscamente na mão de Miguel e coloca o seu dedo no tablet. Vemos o interface a reagir. Guarda o tablet, pega no megafone e berra-lhe bem alto.

LEONOR
SÃO 9H20! ESTÁS ATRASADO PARA O EXAME!!!

Miguel levanta-se de súbito em absoluto pânico.

4 INT. CASA DE ANTÓNIO LOMBA - HALL DE ENTRADA - MANHÃ

A maçaneta da porta roda suavemente. Abre-se a porta e vemos uma mão com uma pulseira algo semelhante à de Carlos. Fecha a porta da mesma forma que abriu, coloca a chave novamente na pulseira. Leonor caminha ao longo do corredor. Da sua carteira, tira um pequeno tablet. Mexe um pouco no tablet. Continua a caminhar até que pára à beira de uma porta. Olha lá para dentro.

LEONOR
António, 54 anos, Oficial da Marinha. Dificuldades em acordar ligadas à educação militar que teve durante a sua juventude. Recomendação do sistema: acordar assertivo e dominante.

Entra dentro do quarto.

5 INT. CASA DE ANTÓNIO LOMBA - QUARTO DE ANTÓNIO - MANHÃ

É um espaço bem polido, pertencente a um membro das Forças Militares. Na cama, dorme ANTÓNIO LOMBA (45-55 anos). Vai em direção à cama e agarra nos lençóis com cara de quem não tem certezas do que está a fazer.

LEONOR
BOOOM DIIA ALEGRIAAAAAAA!!!

António está todo nu na cama. Acorda assutado e começa aos berros. Leonor, igualmente assustada, começa também aos berros. António agarra no taco que tem à beira da sua cama e persegue Leonor pela casa fora. Ouvimos os seus berros, acompanhados pelo som de diversos objetos a partir.

6 INT. BOM DIA, ALEGRIA! S.A - ZONA ABERTA - MANHÃ

Entramos numa zona de trabalho. Várias secretárias, computadores e arquivos. Há bastante movimento, sempre com gente a entrar e a saír. Vemos diversos cartazes publicitários, com a cara de Carlos, onde se pode ler o slogan "*Comece o dia com Alegria!*". Numa das paredes está uma fila de quadros com fotografias onde se lê *"Empregado(a) do Mês"*. A cara de Leonor está em todas as fotografias.

Leonor entra pelo espaço a passado acelerado. Pelo caminho cruza-se com Carlos, que a esperava.

CARLOS PESTANA
Boooom dia, alegria!

LEONOR
Só se for para ti.

Leonor passa por Carlos com total desprezo e vai em direção à sua secretária. Pousa a sua carteira na secretária, senta-se e começa a empacotar os diversos objetos que lá estão. Carlos aproxima-se.

CARLOS PESTANA
Então ... tudo pronto para a grande viagem?

Leonor vira-se rapidamente para Carlos com um ar possesso.

LEONOR
Ainda bem que é o meu último dia! Estou por aqui com atrasados mentais, por aqui!!!

CARLOS PESTANA
Pois ... já soubeste? A Nádia foi mãe!

LEONOR
Sim, já ouvi dizer que teve gémeos. 6 meses de licença de parto não é? Passa num instante.

CARLOS
Ainda bem que dizes isso, é que vais ter de a substituir.

Leonor pousa a caixa de forma bruta.

LEONOR
Ó CARLOS, PELO AMOR DE DEUS! Eu vou embora AMANHA! Tenho tudo pronto! Tu nem te atrevas!

Carlos mete a mão no bolso, tira um papel, pousa-o na mesa e começa a escrever nele.

LEONOR (cont'd)
Sabes disto há meses! Não me venhas com as tuas manhas nem com os teus esquemas q'eu vou à minha vida!

Carlos desliza o papel até Leonor. Que pega nele.

LEONOR (cont'd)
Não vale a pena Carlos, eu não fico nem por todos os subornos do Mundo.

Leonor pega no papel. Cala-se e olha fixamente para ele. Pousa o papel com força, pega na caixa e começa a desempactar.

Carlos sorri matreiramente.

CARLOS
Ora bem, quem cala consente!

7 EXT. CASA DE ÓSCAR - ENTRADA - MANHÃ

Leonor está perante a fachada de uma grande casa, velha e maltratada. Não está muito otimista em relação ao que vai fazer. Sobe as escadas em direção à porta de entrada.

8 INT. CASA DE ÓSCAR - QUARTO DE ÓSCAR - MANHÃ

Espaço bastante grande e amplo. Está num estado de puro caos, uma selva de objetos do mais diferentes possível. A cama está colocada a um canto como se fosse secundária. Algures no fundo, nota-se bem uma tenda, feita de uma forma um pouco artesanal.

Leonor entra no quarto. Está assustada e impressionada com o que vê. Um pouco enojada também. Está claramente arrependida de ter aceite. Vai em direção à cama. Pousa a carteira, agarra nos lençois e puxa-os para trás com firmeza.

Leonor, de forma seca, como quem faz um frete.

LEONOR
'diaa alegria.

Na cama está um urso de peluche. Leonor é apanha de surpresa. Ouve-se um bocejo que ecoa pelo quarto e assusta Leonor. Ela olha para todos os lados a tentar perceber de onde vem o barulho. Olha para a tenda e começa a caminhar sua direção. Os seus passos ecoam pelo quarto. Assim que chega perto da tenda, sai uma mão que agarra numa peça de roupa que estava à entrada. Leonor fica ainda mais assustada, congela. Do lado esquerdo da tenda, sai novamente a mão e agarra noutra peça de roupa. Do lado direito da tenda acontece o mesmo. Volta a fazer-se silêncio. Leonor aproxima-se novamente da tenda. Baixa-se e num gesto de bravura mete a cabeça lá dentro.

ÓSCAR
Psssssst.

Apanhada de surpresa, Leonor tira rápidamente a cabeça de dentro da tenda. Do outro lado está ÓSCAR MONTENEGRO sentado numa cadeira de rodas a usar todas as peças de roupa que haviam sido agarradas pela mão que saía da tenda.

ÓSCAR
Esses tacões complicam-lhe a vida.

Leonor vê Óscar como um alvo a abater mas sente alguma compaixão pelo jovem na cadeira de rodas.

LEONOR
Vai ter de gramar com eles durantes os próximos 6 meses. Qual é o problema?

ÓSCAR
Qual é o problema? Isso mais parece uma fanfarra.

Leonor fica sem saber o que dizer. Ofendida e confusa levanta a sobrancelha.

ÓSCAR (cont'd)
Não é preciso ficar...
(imita a expressão de Leonor)

Óscar olha para o seu relógio de pulso.

ÓSCAR (cont'd)
Ótimo, mesmo a tempo do meu sumo!

Óscar conduz a cadeira de rodas para fora do quarto. Leonor fica estupefacta durante alguns segundos com o que acabou de ouvir.

Ouve-se o som da cadeira de rodas de Óscar a caír pelas escadas a baixo.

9 INT. CASA DE ÓSCAR - SALA DE ESTAR - MANHÃ

Um espaço amplo, com grandes janelas. Algo abandonado. Tem relativamente pouca mobília para uma sala de estar. À beira do sofá está um TIGRE (objeto).

Óscar desliza pela sala dentro, seguido de Leonor. Óscar levanta-se em andamento e senta-se no sofá com uma enorme naturalidade. Mete a mão na boca do Tigre e tira um pacote de sumo. Coloca os pés numa espécie de apoio e começa a beber o sumo. Leonor assiste a tudo isto completamente incrédula, sem saber o que dizer o que pensar. Olha para o Tigre. Olha para Óscar. Repete o processo até que Óscar repara e olha para Leonor.

ÓSCAR
Ah, este é o meu Tigre de estimação.

Leonor olha fixamente para Óscar. Congela durante uns segundos. Continua sem ter palavras.

LEONOR
É o seu quê?

ÓSCAR
É o meu Tigre de estimação.

Leonor olha fixamente para o Tigre e para Óscar com o a expressão mais cética e aborrecida possível. Óscar dirige-se ao Tigre.

ÓSCAR (cont'd)
Camilo, diz lá olá à .... à ... ?

LEONOR
Leonor.

Leonor bufa como quem já não aguenta mais. Mete a mão na carteira e tira o seu tablet. Dirige-se a Óscar.

LEONOR
Olhe, se não se importa.

Estende o tablet a Óscar que estica o indicador para colocar o dedo no tablet. Ouve-se alguém a bater à entrada da sala. A atenção de Óscar é desviada.

DAVID ANTUNES
Bom dia. Encomenda de roupa para o Sr. Óscar Montenegro.

Óscar para para a porta onde está DAVID ANTUNES (20-30 anos; trabalha em entregas) com uma caixa bna mão.

ÓSCAR
Ah, olá! Pode deixar aí, pode deixar aí!

Óscar volta a olhar para Leonor. Levanta-se sem aviso prévio, intrigado ao olhá-la. Caminha na sua direção e Leonor, intimidada, começa a caminhar para trás, tentando fugir de alguma forma.

ÓSCAR (cont'd)
Leonor? Leonor de Aragão Raínha e mãe D. Afonso V? Leonor de Avis? A 3ª e mais memorável raínha de Portugal?

Óscar coloca o indicador mesmo por cima do peito de Leonor.

ÓSCAR (cont'd)
Nome de beleza e bondade esse.

Leonor reage e dá uma joelhada nas gónodas de Óscar que se ajoelha no chão em agonia.

ÓSCAR
Olha lá ó José Hermano Saraiva ... Ponto número 1: Distância. Ponto número 2: Leonor de Freitas - aqui para te acordar e não para te ATURAR!

10 INT. BOM DIA, ALEGRIA! S.A - ZONA ABERTA - DIA

Leonor está sentada na sua secretária. Termina o desempacotamente da secretária tirando um globo de dentro de uma caixa. Na mesa estão diversos objectos alusivos a viajar: globo, mapa mundi, várias fotografias de diversos locais, etc.

No seu calendário, no presente dia, está escrito "*Liberdade*". Contrariada, Leonor risca a palavra. Anda com o calendário 6 meses para a frente e no último dia do mês reescreve a palavra. Na beira da sua mesa está um dossier, fino, sem grande volume, onde se pode ler "*Óscar Montenegro - 712 ATB*". O dossier relembra-lhe o quanto ela está farta de tudo isto.

11 INT. CASA DE ÓSCAR - QUARTO DE ÓSCAR - MANHÃ/DIA

Leonor entra no quarto com a sua máxima suavidade. Quase não produz som.

ÓSCAR
Ainda continuas a bater a porta com muita força.

Leonor olha repentinamente para Óscar que está do outro lado do quarto, completamente nu, rodeado por espelhos a pintar um quadro.

LEONOR
ARGGGH!!! PORQUÊ MEU DEUS?! PORQUÊ!!?

Leonor, completamente apanhada de surpresa, tapa os olhos. Óscar continua a pintar como se nada fosse.

ÓSCAR
Estou a fazer um auto-retrato que tenta capturar a minha essência de todos os pontos de vista.

LEONOR
Fascinante. Por favor elabora.

ÓSCAR
Eu sinto sentimentos ... e os sentimentos que eu sinto, por vezes são impossíveis de delinear e objetificar. E como forma de compreender aquilo que realmente

(MORE)

ÓSCAR (cont'd)
sinto, opto por uma representação expressionista que me permite exacerbar o *logos* de quem realmente sou. Baudrillard falava-nos do *Simulacro da Simulacra*, teoria que coloca a questão sobre a representação de algo já existente. Portanto...se eu me conseguir representar de todos os pontos de vista, serei verdadeiramente eu? Eu serei apenas uma simulação?

Faz-se uma pausa. Leonor destapa os olhos e olha para Óscar.

LEONOR
Eu diria que és simplesmente idiota.

Leonor olha para o seu relógio. Farta de ali estar e sem paciência para o aturar, mete a mão dentro da carteira.

LEONOR (cont'd)
Bom, eu tenho de ir a um oftomalogista curar as vistas, por isso se não te importas,

Da sua carteira, Leonor tira o seu tablet, e estende-o na direção de Óscar.

LEONOR (cont'd)
regista lá a tua impressão digital para eu ir à minha vida.

Óscar começa a sair do meio dos espelhos, revelando ainda mais nudez. Leonor desvia o olhar.

LEONOR (cont'd)
DEPOIS de vestires umas calças!!

Óscar pára. Mostra as suas mãos cheias de tinta com uma expressão desafiante. Leonor olha novamente para ele.

ÓSCAR
Assim é um bocado complicado.

LEONOR
Descomplica.

ÓSCAR
O que é que estás disposta a fazer?

LEONOR
Para deixar de te aturar?
Praticamente tudo.

Óscar sorri.

ÓSCAR
Oh, a sério?

12 EXT. CASA DE ÓSCAR ENTRADA - SEQUÊNCIA DE MONTAGEM 1 - DIA

Várias imagens de Leonor a ir diversas vezes a casa de Óscar.

1. Leonor a bufar por todos os lados antes de entrar.

2. Leonor encostada contra a parede em desespero. Entra um homem com uma caixa na mão.

3. Leonor deitada no chão como quem está quase a morrer.

4. Leonor a ir em direção à casa como se já não quisesses saber e um homem a saír com um carrinho de entregas.

13 INT. CASA DE ÓSCAR - SALA DE ESTAR - MANHÃ/DIA

Uma carpete vermelha e longa é desenrolada ao longo da sala. Óscar e Leonor caminham ao longo da carpete. Estão ambos com equipamentos de esgrima. Vão colocando o capacete. Leonor arrepende-se do que está a fazer.

ÓSCAR
As regras são simples: acertas-me uma vez e tens a minha impressão digital. Se bem que já vi exércitos [...]

Leonor parte imediatamente ao ataque de forma intensa. Óscar vai-se esquivando facilmente dos golpes, até que para um deles com a sua espada/florete.

ÓSCAR
Quaaaaaaase!

Óscar quebra e parte um pouco ao ataque mas Leonor recupera rápidamente. Continua a atacar e a pressionar Óscar atacando-lhe os pés. Óscar faz um pequeno salto e calca-lhe a espada/florete. Ao tentar puxá-la(o), Leonor fica perde-a(o). Óscar avança rápidamente e com a mão que tem livre, coloca o dedo indicador sobre o peito de Leonor, empurrando-a.

ÓSCAR
Touché!

Aumenta a distância entre eles. Leonor, frustada, tira o capacete e atira-o ao chão.

14 INT. CASA DE ÓSCAR - SALA DE RISCO - MANHÃ/DIA

Um punho com uma luva preta bate numa mesa de forma veemente. Leonor, está vestida com um uniforme Militar da 2ª Guerra Mundial.

LEONOR
Tropas!! Hoje é o dia! Hoje pomos fim à inferioridade! Hoje, nós dominamos TUDO!

Na mesa está um tabuleiro do jogo RISCO. Vemos que as peças de Leonor ocupam uma zona muito concentrada do tabuleiro.

LEONOR (cont'd)
Admites a tua vergonhosa derrota?

Do outro lado da longa mesa, numa cadeira de costas altas está Óscar, com o Uniforme Militar do século XIX, calmo e sereno.

ÓSCAR
Tu não és lá muito boa a fazer amigos pois não? Quer dizer, 4 equipas e não fizeste uma única aliança. Estás mesmo a pedi-las.

LEONOR
Quando as minhas duas únicas hipóteses se resumem a isto, acho que o senso comum fala mais alto.

Estamos numa sala ampla. Leonor e Óscar estão frente a frente. De um dos lados está o Tigre e do outro o Urso.

ÓSCAR
Tinhas-me a mim também.

LEONOR
Antes sozinha que mal acompanhada.

Óscar levanta-se, coloca as mãos sobre a mesa e começa a mexer as suas peças. Pouco a pouco as suas peças começam a ser numéricamente superiores às de Leonor. Leonor fica surpresa. As peças de Óscar cercam as de Leonor. Óscar sorri de forma pomposa e olha para o Tigre e para o Urso.

ÓSCAR
Meus senhores, está na hora de saquearmos este Falso Império!

Ouve-se a campaínha a tocar e a atenção de Óscar a ser imediatamente desviada.

ÓSCAR (cont'd)
Ooohohh! Chegaram as compras que encomendei!

Óscar levanta-se e sai a correr. Leonor olha fixamente durante alguns segundos para o Tigre e para o Urso. Olha para todos os lados para confirmar que está sozinha. De forma súbita e violenta, faz piças aos dois animais.

15 INT. CASA DE ÓSCAR - SEQUÊNCIA DE MONTAGEM 2 - DIA

1. Leonor sobe as escadas - NURF GUN;

2. Leonor entra pé ante pé no quarto;

3. Leonor mete a cabeça na tenda e leva imediatamente com um balão de água na cara;

4. Leonor, pé ante pé pela casa. Uma corda é atirada à volta dos seus pés, ela cai;

5. Leonor amarrada à cadeira de rodas com cara de quem já não quer saber.

16 INT. BOM DIA, ALEGRIA! S.A - FIM DE DIA/INICIO DE NOITE

Leonor acaba de empacotar os restantes objetos que tinha na sua secretária. Deixa alguns dossiers na beira da mesa. São pequenos, sem grande volume, pertencentes a diversos clientes. Coloca um outro dossier, bem mais volumoso que os outros, cheios de post-it's e anotações. É o dossier de Óscar.

Olha para o dossier com cara de poucos amigos. Olha para o calendário, onde vemos novamente a palavra *"Liberdade"*.

17 EXT. CASA DE ÓSCAR - JARDIM - DIA

Óscar, vestido com equipamento retro de ténis, faz aquecimentos. Leonor, de um lado de uma mesa de ping-pong, está de raquete e bola na mão.

ÓSCAR
É à melhor de 3, até aos 21.

Óscar termina o aquecimento, pega na raquete e prepara-se para jogar. Leonor manda-lhe a bola com a mão.

LEONOR
Serve tu. É o meu presente de despedida.

Óscar responde como se já estivessem a jogar.

ÓSCAR
Vais a algum lado?

Leonor defende a bola e manda-a novamente para ele.

LEONOR
E não volto.

Óscar não percebe. Olha para Leonor. A bola passa por ele.

ÓSCAR
Então e eu?

LEONOR
Agora vem a Nádia acordar-te.

Óscar em tom de gozo.

ÓSCAR
O que é uma Nádia?

LEONOR
É o teu novo despertador.

Óscar tira do bolso outra bola e como se não fosse nada retoma o jogo.

ÓSCAR
Não quero. Eu espero por ti, tenho tempo.

Leonor não defende e a bola passa por ela. Óscar olha novamente para ela.

LEONOR
O teu problema é capaz de ser esse.

ÓSCAR
Que problema?

LEONOR
Em 6 meses, a única coisa que fizeste foi queimar tempo a planear como havias de queimar ainda mais tempo. O tempo a passar e tu aqui parado.

ÓSCAR
Até parece. Tu também paraste. Não negues que divertiste.

LEONOR
Parei porque me obrigaram.

ÓSCAR
Já ouvi desculpas bem melhores.

LEONOR
Tu és um fedelho! Tudo te é deixado à porta de casa: comida, roupa ... companhia!

ÓSCAR
Só me fazes companhia porque queres.

LEONOR
Eu só te faço companhia p'ra me poder ir embora.

Óscar apercebesse que não a consegue dissuadir nem reter.

ÓSCAR
Pensava que tu ias ficar. Pensava que eras diferente dos outros.

LEONOR
Pensaste mal. Em 10 milhões de pessoas, agora é a vez de outra vir perder o seu tempo, porque o meu acabou.

18 INT. BOM DIA, ALEGRIA! S.A - FIM DE DIA/INICIO DE NOITE

Leonor está à beira da sua secretária, completamente vazia, só com uma última pequena caixa. Em cima da caixa está a pulseira de Leonor. Pega na pequena caixa com uma mão e na pulseira com outra. Caminha em direção à saída. Vê-se luz da parte do interior do escritório de Carlos. Leonor faz piças em direção ao escritório. Chegando-se perto de uma última secretária, pousa a pulseira e o tablet. Repara que ao lado, numa pilha de dossiers enderaçados sob "**Cancelados**" está o dossier de Óscar. Num gesto reprovador, Leonor sai. Breves segundos depois, volta, tira uma chave da sua pulseira e pega no tablet.

19 INT. CASA DE ÓSCAR - QUARTO DE ÓSCAR - TENDA - MANHÃ/DIA

Estamos num espaço aconchegador. Óscar dorme num colchão no chão da tenda. Tem uma pequena mesa ao seu lado onde vemos algumas fotografias de familia.

V.O (LEONOR)
Tens 10 segundos para tirares o cu desse buraco a que chamas cama,

Óscar abre os olhos ainda um pouco ensonado.

V.O (LEONOR)
sob pena de bombardeamento eminente.

Óscar acorda em pleno, ansioso e sorridente por ver que Leonor está de volta.

V.O (LEONOR)
10, 9, 8 ...

Óscar sai disparado do colchão em direção à porta da tenda. Abre-a.

20 INT. CASA DE ÓSCAR - QUARTO DE ÓSCAR MANHÃ/DIA

Assim que Óscar tira a cabeça de fora da tenda fica absolutamente confuso e desiludido.

V.O. (LEONOR)
7, 6, 5 ...

Em frente à tenda, está uma coluna ligada ao tablet de Leonor. Ao lado da coluna está uma bicicleta antiga de mulher e uma mala igualmente antiga. Óscar sai completamente da tenda sentindo-se enganado.

V.O. (LEONOR)
4, 3, 2, 1 ...

Óscar caminha em direção à bicicleta e à mala. Em cima da mala está um papel colado que diz "**Kit do Aventureiro Idiota**". Sentido-se cada vez mais triste e desiludido, caminha em direção à tenda para se voltar a deitar.

V.O. (LEONOR) (cont'd)
As regras são simples:

Óscar pára e volta-se rápidamente para trás.

V.O. (LEONOR) (cont'd)
dentro da mala estão uns binóculos, um mapa e um bilhete de comboio...

Pega rápidamente na mala, e abre-a. Os objetos estão lá dentro. Óscar pega no mapa.

V.O. (LEONOR)
Deixo-te a minha bicicleta.

No mapa está desenhado um itenerário. Óscar olha para o mapa como para um tesouro.

V.O. (LEONOR)
Bom dia alegria! É hora de acordares para a vida!

Anexo B: DVD - *Bom dia, Alegria!*

APÊNDICE A: Breves considerações sobre o tempo e o cinema

Quando se fala de elipse e cinema, há uma enorme questão de fundo que as engloba, e da qual posso apenas tocar a mais superficial das camadas: o tempo. Há milénios, talvez desde que o ser humano foi capaz de ter percepção, que nos temos vindo a debater com esta questão: o que é o tempo? É tangível? Talvez... mas só a um nível subjectivo. Conseguimos medi-lo através do sistema que criamos, mas além disso, continuamos presos e contidos dentro dele. Não me iludirei portanto, achando que posso trazer novas informações sobre esta questão.

O discurso fundador sobre o tempo, é de Santo Agostinho, um dos mais importantes teólogos e filósofos dos primeiros anos do Cristianismo. As suas mais conhecidas obras, consideradas os seus *magnum opus,* "A Cidade de Deus" e "Confissões", são estudadas ainda hoje. Para esta questão do tempo, recorro ao segundo, onde Agostinho de Hipona (seu verdadeiro nome, ficando Universalmente conhecido como Santo), aborda, entre muitos outros temas, o tempo. Assume primeiramente, que antes de Deus, não existia tempo, sendo este criação sua, pois ele é eterno, criador de tudo, do tempo e de todos os tempos. E portanto, por Deus, nenhum tempo passa, nem passado, nem presente, nem futuro, pois o seu tempo são infinitos passados e futuros feitos de presente. Por ele nenhum tempo passa, pois é eterno como a sua criação. Agostinho assume ainda que sabe o que é o tempo, no entanto, se lhe perguntarem, não sabe explicar.

‹‹O que é pois, o tempo? Se ninguém mo pergunta, sei o que é; mas se quero explica-lo a quem mo pergunta, não sei: no entanto, digo com segurança que sei que, se nada passasse, não existiria o tempo passado, e, se nada adviesse, não existiria o tempo futuro, e, se nada existisse, não existiria o tempo presente. De que modo existe, pois, esses dois tempos, o passado e o futuro, uma vez que, por um lado, o passado já não existe, por outro, o futuro ainda não existe? Quanto ao presente, se fosse sempre presente, e não passasse a passado, já não seria tempo, mas eternidade. Logo, se o presente, para ser tempo, só passa a existir porque se torna passado, como é que dizemos que existe também este, cuja causa de existir é aquele porque não existirá,

ou seja, não podemos dizer com verdade que o tempo existe senão porque ele tende para o não existir?››

Santo Agostinho, *Confissões*.

Talvez tenha sido assim que os nossos pais nos explicaram o tempo quando na idade dos porquês lhes perguntamos o que é o tempo. Percebemos o quão actual a abordagem de Santo Agostinho se mantém. A questão quase filosófica da tendência do tempo para não existir, é igualmente interessante, no entanto, não é esse o foco. Talvez mais pertinente para o seio deste documento seja então a relação que establece entre o passado, presente e futuro. Como atentamos na citação anterior, assume que se nada se passasse não existiria passado, e que, se nada adviesse, não haveria futuro. Coloca-se então a questão do potencial do presente enquanto embrião da eternidade - se passado e futuro nunca existirem, claro está. A resposta à enigmática questão do tempo presente que tende para a não existência, e talvez nos seja dada quando Agostinho divide o tempo em três tipos ou espécies.

‹‹[...] há três tempos, o passado, o presente e o futuro; mas talvez se pudesse dizer com propriedade: há três tempos, o presente respeitante às coisas passadas, o presente respeitante às coisas presentes, o presente respeitante às coisas futuras. […] memória presente respeitante às coisas passadas, visão presente respeitante às coisas presentes, expectação presente respeitante às coisas futuras.››

Santo Agostinho, *Confissões*.

Agostinho cria então uma consciência infinita no que diz respeito ao presente - extende-se e adapta-se às experiências que o Homem tem no tempo. Sem mergulhar muito mais nesta questão, vou aventurar-me a um paralelismo, a uma ligação, entre estes três tipos de tempo, e o cinema. Mais concretamente, o acto de ver cinema (e por ventura, de fazer). Quando estamos a ver um filme, temos memória presente em relação ao que aconteceu antes, visão

presente no que se está a desenrolar perante nós, e, no meio de tudo isto, estamos expectantes com o que poderá acontecer a seguir - isto é, no futuro. Falar de tempo e cinema, é então atacar uma equação complexa com uma infinidade (virtual) de variáveis e soluções.

O ritual sombrio e único de ver um filme é marcado por uma experiência de mudança. Essa mudança pode ser apenas no universo narrativo ou pode alastrar para fora do ecrã e afetar-nos... O cinema pode mudar-nos. A nossa posição, geral, relativa, virtual pouco interessa pois pertence ao domínio do espaço. Isto é, não interessa onde estamos em relação ao filme e à sua narrativa, de um ponto de vista de espaço físico. O todo que muda está no tempo (Deleuze, 2006), de modo a que a transformação e a mudança que o cinema sofre e provoca, é feita sempre no, e através do, tempo. Essa mudança pode ser induzida vezes suficientes através da possibilidade de reprodução de um filme, de uma impressão do tempo. E é por isso mesmo que o realizador Russo[46] afirma que o cinema deu ao homem moderno uma matriz do tempo real (Tarkovsky, Sculping in Time, 1986). Quando Jacob Needleman[47] escreve ‹‹*não se pode voltar ao passado assim tão simplesmente, tão facilmente*›› (1999, p. 37) pensamos com prontidão: obviamente! Excepto... talvez através do cinema.

Ao relembrar os três tipos de tempo de Santo Agostinho, podemos concluir que o tempo fílmico é feito de passado, presente e futuro num só presente atual e continuo (Deleuze, 2006) mas a tese de Needleman permanece – continuamos sem poder voltar ao passado. E se estivermos a ver isto ao contrário? Só porque não conseguimos voltar ao passado não significa que ele deixe de existir. O tempo não pode simplesmente desaparecer sem deixar rasto, pois pertence a uma categoria espiritual e subjetiva; e o tempo que nós vivemos reside na nossa alma como uma experiência tida no tempo (Tarkovsky, Sculping in Time, 1986).

[46] Refiro-me a Andrei Tarkovsky;

[47] Filósofo Americano, escritor e estudioso de religião.

‹‹Ainda que se narrem, como verdadeiras, coisas passadas, o que se vai buscar à memória não são as próprias coisas que já passaram, mas as palavras concebidas a partir das imagens de tais coisas, que, ao passarem pelos sentidos, gravaram na alma como que uma espécie de pegadas.››

Santo Agostinho, *Confissões*.

Convém sempre relembrar que, o cinema é, acima de tudo, feito de emoção. Não apresenta apenas imagens fora de um contexto, mas antes, envolve-as num mundo. É por isso que, segundo Deleuze, procurou muito cedo circuitos e sistemas cada vez maiores que unissem uma imagem actual a imagens-lembrança, imagens-sonho, imagens-mundo (A imagem-tempo: cinema 2, 2006)… imagens que invocam a nossa memória! Isso acontece através da empatia, algo que recai já no dominio direto do ator e do realizador, pois de certa forma, montar um filme é ligar as pessoas umas às outras (Bresson, 2000) - não só as que habitam o filme, mas as que o vêm. Portanto, se o cinema, que nos apresenta mundos através de imagens que podem invocar em nós, sonhos que não sabiamos que tinhamos, lembranças esquecidas, através de emoções que nos ligam instantaneamente ao passado, podemos dizer que estamos a fazer o tempo andar para trás através da consciência (Tarkovsky, Sculping in Time, 1986). Isto é, através da memória. O cinema é a máquina do tempo pura, muda-nos apenas no tempo, deixando-nos num espaço de presente constante, entre passado e futuro. O que leva então as pessoas ao cinema? A resposta talvez seja: pelo **tempo**. Pelo tempo perdido, ganho ou ainda por viver. É a experiência que motiva a nossa exposição à tela luminosa numa sala escura, pois o cinema, como nenhuma outra arte, consegue ampliar e alargar o tempo… consegue alonga-lo, tornando-o significantemente mais longo. É este o poder do cinema (Tarkovsky, Sculping in Time, 1986).

Segundo Hayward, os dois conceitos apresentados por Deleuze - *imagem-movimento* e *imagem-tempo* - são importantes no contexto teórico por fomentarem a discussão de como experienciamos o cinema, seja em termos de tempo e/ou duração narrativa e fílmica. Um, é essencialmente tempo linear e contínuo, enquanto o outro se refere a um tipo de narrativa não-linear a desenrolar-se num tempo descontínuo. O plano, a imagem em sí, é a imagem-movimento. Conceptualmente, refere-se ao próprio movimento no tempo que percepcionamos

no ecrã. A duração do movimento é portanto a duração da imagem, ou da sequência de imagens. Isto faz com que a imagem-movimento seja a secção móvel de uma determinada duração, pois reproduz o tempo como uma forma homogénea que liga uma acção a outra. Como tal, dá-nos todos os pontos de vista, e não apenas um. Segundo Deleuze, tanto a narrativa primitiva (entenda-se, dos primóridos) como a clássica do cinema, que têm por base um sistema de causa e efeito, são ambas governadas pela imagem-movimento. No cinema estandardizado são nos dadas as acções e os eventos, com o tempo ou a história a providenciar a união entre eles ou o campo onde estão localizados. Em termos de percepção, a imagem-movimento é a nossa experiência linear da narrativa fílmica. No entanto, esta não é uma experiência passiva pois o espectador disfruta de diferentes pontos de vista. A percepção é então multipla, apesar de seguirmos uma narrativa essencialmente honesta e linear - baseada no *o que é que acontece a seguir?* (Hayward, 2013, p. 248) Já a imagem-tempo, refere-se a uma percepção mais complexa do cinema. O tempo já não derivado do movimento, como no caso anterior. De facto, o tempo torna-se agora uma questão de duração - a espessura, o interior, do tempo, se assim quisermos, sendo o que nos permite sentir o tempo. Segundo Deleuze, é justamente o cinema moderno que é governado pela imagem-tempo, mais concretamente o cinema de autor pós segunda guerra mundial. O movimento é dobrado no tempo, ao passo que no cinema *mainstream*, é subjogado pela acção. Agora, é sobjogado pela duração, que nos permite sentir as coisas, não num tempo cronológico, mas sim na natureza do cinema e da sua materialidade fílmica - uma experiência íntima e complexa com diversas camadas - na qual o tempo é um tempo vivo, que perdura e flui livremente. Hayward diz-nos então para imaginarmos uma espiral e pensarmos nela como tempo duracional. Nessa espiral, colocamos acontecimentos numa história. Agora, esticamos a espiral: estes mesmos eventos têm uma conexão completamente diferente com tempo, do que tinham quando esta espiral estava comprimida. Adiante, podemos compreender como já não estão mapeados dentro do tempo linear. Isto deve-se ao facto de podermos extender ou comprimir os eventos que estão alinhados. É nos possível, de igual modo, perceber como percepcionamos constantemente eventos de maneiras diferentes - em dado momento (digamos, um momento comprimido) evento *a* e *b* tocam-se; e noutro momento (quando a espiral está esticada), estes dois eventos já não têm a mesma relação narrativa. Esta é a imagem-tempo, o tempo duracional (2013, p. 249). Quando pensamos sobre o que é mais importante na imagem cinematográfica, entre vários aspectos, um deles parece-me ser agora mais do que certo: o tempo. Tarkovsky faz disto sua tese em *Sculping Time*. Para ele, a grande diferença entre o cinema e outras artes que incorporam o tempo, como o ballet ou a música, é o facto do cinema dar ao tempo uma forma

real. Uma vez gravado, o fenómeno existe e é imutável, por muito que o tempo seja altamente subjetivo (p. 119). Capaz de gravar o tempo em sinais e formas visiveis, reconheciveis pelas emoções, no cinema, o tempo é tão fundamental como o som na música, a cor na pintura ou as personagens no teatro.