

digital

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos



PORTO



CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

MARIA GUILHERMINA CASTRO; CARLOS SENA CAIRES; DANIEL RIBAS;
JORGE PALINHOS [EDIÇÃO]

© Universidade Católica Editora . Porto
Rua Diogo Botelho, 1327 | 4169-005 Porto | Portugal
+ 351 22 6196200 | uce@porto.ucp.pt
www.porto.ucp.pt | www.uceditora.ucp.pt

Coleção · e-book
Coordenação gráfica da coleção · Olinda Martins
Capa · Olinda Martins
Imagem da capa · Carlos Sena Caires
Coordenação · Maria Guilhermina Castro, Carlos Sena Caires,
Daniel Ribas & Jorge Palinhos

Data da edição · fevereiro de 2016
Tipografia da capa · Prelo Slab / Prelo
ISBN · 978-989-8835-04-8

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos

INTRODUÇÃO	· 05 ·
<i>Uma viagem pela narrativa</i>	· 06 ·
OS LIMITES DA FICÇÃO	· 10 ·
<i>Depois das narrativas mestras da História da Arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Julian Salgado sobre arte</i>	· 11 ·
Carolin Overhoff Ferreira	
<i>Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch</i>	· 21 ·
Marta Filipe Mendes	
<i>Do Sentido Narrativo à Experiência Estética</i>	· 31 ·
Filipe Martins	
A NARRATIVA COMO ATRAÇÃO	· 47 ·
<i>O “filme de bordas” português. Narrativas alternativas ou convencionais?</i>	· 48 ·
Paulo Cunha	
<i>Narrativa como Estratégia Publicitária para Ações de Responsabilidade Social e de Políticas de Consumo Sustentável</i>	· 60 ·
Rogério Luiz Covaleski	
<i>“Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência”: O sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas</i>	· 70 ·
Alciane Baccin e Vitor Torres	
NARRATIVA E SOCIEDADE	· 81 ·
<i>Melodrama e realismo em João Canijo</i>	· 82 ·
Daniel Ribas	
<i>Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme <i>The Shawshank Redemption</i> (1994)</i>	· 92 ·
Pedro Alves	
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS	· 104 ·
<i>Criatividade e Cognição na Emergência da Personagem</i>	· 105 ·
Maria Guilhermina Castro	
<i>Animação e Interação</i>	· 117 ·
António Ferreira e Pedro Mota Teixeira	
A NARRATIVA INTERATIVA E A NÃO LINEARIDADE	· 127 ·
<i>A Narrativa Fílmica Interativa: Estratégias para a participação do público</i>	· 128 ·
Carlos Sena Caires	
<i>Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrônica</i>	· 138 ·
Daniela Côrtes Maduro	
<i>Variações Fílmicas de Uma Fabula: Flirt, de Hal Hartley, como Narrativa Fraturada</i>	· 148 ·
Fátima Chinita	
A AUTOBIOGRAFIA NO PROCESSO CRIATIVO: DUAS REFLEXÕES DE CRIADORES	· 159 ·
<i>Narrativas do Eu: Processos Autobiográficos no Contexto das Artes Performativas</i>	· 160 ·
Maria Gil e Miguel Bonneville	

Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme *The Shawshank Redemption* (1994)

Pedro Alves

Docente convidado (Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa | Rua Diogo Botelho, 1327, Porto); Investigador (Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura Espaço e Memória | Via Panorâmica, s/n, Porto)

pmalves@porto.ucp.pt

RESUMO

O cinema ficcional e narrativo, enquanto dispositivo comunicativo e artístico, promove reconfigurações significativas e criativas da experiência e da vida humana. Pela perspectiva narrativa, cria (ou adapta) modelos, estruturas e formas específicas de figuração e de ação que referenciam a realidade e correspondem ao entendimento comum da própria realidade. Sob o prisma ficcional, permite estender as possibilidades e ontologias reais para universos onde a imaginação promove alternativas e novos caminhos e direções para o modo como compreendemos e vivemos o mundo real. Finalmente, narrativa e ficção encontram no cinema um campo expressivo de forte impacto (audiovisual e textual), sensação de realidade e complexidade (enquanto significante).

No processo receptivo, o espectador beneficia da abertura da obra à incorporação da sua perspectiva vital (cognitiva, emocional e empírica) e da sua história de vida, através das quais o filme se concretiza subjetivamente e ganha sentido e significado acrescidos. Além disso, a sensação da realidade do representado é acompanhada por uma consciência da artificialidade do universo fílmico que, mais do que afastar o espectador da sua experimentação intensa, permite a diminuição das suas defesas cognitivas e um conseqüente aumento da imersão e transportação para dentro do filme. Neste contexto, a projeção e a identificação desenvolvidas entre espectador e obra surgem como implicação incontornável da realidade na ficção e da ficção na realidade, alimentando o impacto e a valorização da experiência fílmica por parte dos espectadores.

No entanto, a avaliação de causas e efeitos relativos ao impacto de determinada narrativa ficcional e fílmica nos seus espectadores encontra dois obstáculos recorrentes: a complexidade da composição e articulação entre os vários elementos narrativos veiculados pela obra e, sobretudo, a subjetividade invisível das ressonâncias individuais e/ou colectivas do filme nos seus receptores. Este artigo, baseado em resultados de uma investigação doutoral recente, utiliza o filme “*The Shawshank Redemption*” (Marvin e Darabont, 1994) como objeto de estudo e ponto central para a exploração das relações, influências, causas e conseqüências entre uma proposta fílmica determinada e o seu impacto vital, cruzando e articulando informações procedentes de duas técnicas de investigação complementares: a aplicação de um modelo de análise original ao filme (com o intuito de compreender aspectos da sua estrutura e configuração narrativa), e as opiniões e perspectivas de alunos de Comunicação Audiovisual da Universidad Complutense de Madrid sobre o filme, após o seu visionamento e preenchimento de um questionário.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema; Ficção; Narrativa; Realidade; Pragmática; Impacto vital; *The Shawshank Redemption*

O CINEMA FICCIONAL E NARRATIVO COMO REPRESENTAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO DA REALIDADE

Uma das elementares necessidades do ser humano é a definição de si mesmo e a compreensão da realidade e do seu papel na mesma. O acesso a elementos caracterizadores e ontológicos do real e da vida humana pode revestir-se de diferentes dispositivos de expressão, comunicação e receção, que se estendem desde âmbitos privilegiadamente racionais e científicos até campos de averiguação metafórica e sensível da realidade. Nesse sentido, e segundo Goodman (1995, p. 153), “as artes não devem ser levadas menos a sério do que as ciências como modos de descoberta, criação e alargamento do conhecimento no sentido amplo do avanço da compreensão”, acrescentando (idem, p. 156) que “Cervantes, Bosch e Goya, não menos que Boswell, Newton e Darwin, tomam, desfazem, refazem e retomam mundos familiares, remodelando-os de modos admiráveis e por vezes recônditos mas finalmente reconhecíveis – isto é, *re-conhecíveis*”. Por isso, a arte enquanto representação metafórica e referencial da realidade justifica um papel importante no cumprimento da nossa definição vital, permitindo, segundo Lakoff e Johnson (2005, p. 280-281), a criação de “novas gestalts experienciais”, de “novas coerências” e, conseqüentemente, de “novas realidades”, entendidas dentro da lógica perspectivista e pluralista que articula as múltiplas cosmovisões (individuais e coletivas) num edifício cumulativo de compreensão, interpretação e experiência do real.

Entre as várias possibilidades de comunicação artística, o cinema assume-se como um dos mecanismos expressivos e recetivos mais complexos desde o ponto de vista dos significados e impactos proporcionados. O uso conjunto, articulado e simbólico da imagem, do som, da palavra e do movimento permite-lhe representar e configurar tempos, espaços, figuras, ações e situações de um modo muito similar à nossa experiência quotidiana da realidade. Quintana defende (2003, p. 59) que “em vez de ser um simples meio de registo de um pedaço em bruto da realidade, [o cinema] é um meio de expressão que renova a construção de formas mediante a figuração”, utilizando para isso os materiais oferecidos pelo próprio real. Também Deleuze (2006, p. 222) sustenta que “o homem está no mundo como numa situação óptica e sonora pura”, justificando por isso o efeito de realidade transmitida e percebida através do cinema. No entanto, a proposta fílmica elimina o supérfluo e condensa narrativamente os seus elementos e a sua direção; utilizando as palavras de Mitry (2002, p. 475), “impõe uma visão do mundo organizada para uma determinada significação”.

A configuração e estruturação narrativa, tão comum no cinema e noutras formas de arte, não é menos importante e recorrente no seio da realidade, o que justifica a sua relevância para associar metafórica e referencialmente os universos fílmicos e o mundo real de autores e recetores. García García e Rajas (2011, p. 9) afirmam que “contar histórias é um fenómeno inerente ao ser humano”, ressaltando o papel da narrativa para a configuração do nosso próprio pensamento e para atribuir sentido “às múltiplas e cambiantes realidades humanas”. No mesmo sentido, Schank e

Berman (2002) referem que o ser humano constrói histórias para configurar o que sabe e o que pensa, bem como para comunicar e assimilar de forma ordenada e significativa experiências, informações, pensamentos e crenças decorrentes da sua identidade e atividade vital.

Por outro lado, também a ficção instaura a possibilidade de referenciar e metaforizar a realidade no contexto de universos simulados e imaginados. Entendendo a realidade como a articulação de múltiplas alternativas perspetivistas e interpretativas, os universos da ficção aparecem como extensões naturais da experiência humana e como campo privilegiado para alargar os horizontes reais e os limites da comunicação e experimentação vital. O conhecimento que a ficção permite sobre o real vai desde um âmbito mimético – “a construção de uma imitação é sempre uma forma de conhecer a coisa imitada” (Schaeffer, 2002, p. 72) – até ao potencial representativo e simulador da mesma, fomentando a invenção de novos mundos e novas experiências que, ao mesmo tempo que ampliam o real, referenciam-no, de modo mais ou menos direto, nas figuras, ações, situações e demais elementos narrativos apresentados.

O cinema ficcional e narrativo assume-se assim como campo para propostas de experiências originais que procuram não deixar indiferentes os espectadores, envolvendo-os no sentido de implicações e transferências várias entre ficção e realidade. Ainda que os filmes, enquanto constructos determinados, se definam como objetos fechados do ponto de vista discursivo e histórico, os significados e os sentidos do filme oferecem-se ao papel participativo que é reservado pelas obras aos recetores fílmicos. Tal como refere García García (2011, p. 29), o texto narrativo é um campo de escolhas quer para autor quer para recetor, onde ambos procuram definir o sentido da história contada e onde, perante as decisões autorais, os espectadores guardam uma certa liberdade para compreender e interpretar o filme de forma seletiva e subjetiva.

Entre vários aspetos que determinam esta liberdade e postura ativa dos recetores na atribuição de um sentido particular à obra, um dos mais importantes é a possibilidade (diríamos até a necessidade) do envolvimento do *background* e da história vital do espectador na compreensão e interpretação do filme. Segundo Ryan (2004, p. 208), qualquer processo de comunicação de um universo (real ou ficcional) requer marcos familiares e elementos da experiência comum para que se produzam inferências e ressonâncias cognitivas, afetivas ou empíricas nos espectadores. Nesse sentido, o processo de experimentação de uma narrativa ficcional e fílmica determina uma compreensão perspetivista da obra, marcada pela interpretação dos elementos fílmicos segundo a história e identidade pessoal e coletiva de cada espectador. Recolhendo as-percepções particulares veiculadas pelo filme e organizando-as numa reestruturação significativa e subjetiva da obra, o espectador é responsável então por uma contraproposta e uma versão reconstruída do filme, onde incorpora a sua identidade, a sua perspetiva, a sua história e as suas expectativas.

Um segundo aspeto determinante no que diz respeito ao impacto vital das narrativas ficcionais e fílmicas concerne às condições favoráveis para a imersão dos

recetores nas obras e para o envolvimento profundo e bidirecional entre recetores e filmes. Como já referimos, os autores fílmicos dirigem a atenção espetatorial e densificam as histórias no sentido de uma experiência mais compacta e intensa, implementando uma sensação de realidade em relação ao apresentado e percebido no ecrã. Além disso, o espectador utiliza na experiência fílmica a sua capacidade de fingimento (de viver algo “como se” fosse real) e de “suspensão voluntária da incredulidade” (Smith, 1995, p. 154), o que significa a diminuição das suas defesas e resistências cognitivas em relação ao que percebe e a experimentar de forma mais intensa e “real” os eventos veiculados pelas narrativas. É também neste sentido que se instauram condições para as implicações bidirecionais entre obra e espectador: além da projeção de aspetos vitais do recetor na narrativa fílmica (perspetivas, desejos, frustrações, necessidades, etc.), surge a possibilidade de incorporação de elementos do filme na identidade pessoal e sociocultural dos espectadores, através da sua identificação não só com o ponto de vista autoral sobre os eventos do filme (identificação primária), como também com as figuras, ações e situações veiculadas pelo mesmo (identificação secundária).

O panorama de experimentação fílmica mencionado constitui o processo basilar para o impacto vital proporcionado pelas narrativas ficcionais do cinema aos seus recetores. Do ponto de vista pragmático, o cinema ficcional e narrativo permite a saciedade afetiva, empírica e cognitiva de aspetos vitais que, muitas vezes, não encontram equivalência, resolução ou valorização no seio da realidade ou de outras formas de comunicação (artística e não-artística). Tal como referem Lipovestky e Serroy (2009, p. 321), o cinema convida o espectador a “retocar os perfis do mundo”, ou seja, a reavaliar e transformar formas de entender, sentir e agir próprias da sua experiência vital. Nesse sentido, e desde a catarse emocional ao potencial educativo e didático do cinema, são vários os modos mediante os quais as narrativas ficcionais e fílmicas encontram utilidade e aplicação no âmbito da vida e da realidade dos indivíduos.

ANÁLISE NARRATIVA E PRAGMÁTICA DO FILME *THE SHAWSHANK REDEMPTION* (1994)

O cinema ficcional e narrativo apresenta um potencial muito interessante para influenciar a vida e a realidade dos espectadores e implicá-las profundamente nas obras criadas, mas a verificação do impacto subjetivo e efetivo das narrativas ficcionais e fílmicas envolve um elevado grau de dificuldade científica: como poderemos perceber de que forma determinadas composições e configurações narrativas, ficcionais e fílmicas impactam os espectadores? E como determinar as tipologias de impacto efetivo a partir da visualização de um filme narrativo e ficcional? Para responder a estas questões, e a partir dos dados obtidos num estudo realizado entre 2009 e 2015 (Alves, 2015), recorreremos a uma metodologia de análise narrativa e pragmática dividida, fundamentalmente, em duas partes distintas: a averiguação da composição histórica de

uma narrativa ficcional e fílmica muito valorizada e a indagação das opiniões de um conjunto de recetores espanhóis sobre esse mesmo filme.

PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

O objetivo de analisar um filme de grande valorização espectral significou a necessidade de adotar algumas listagens e bases de dados online sobre cinema como ponto de partida para averiguar possíveis narrativas ficcionais e fílmicas enquadráveis nos pressupostos de investigação referidos. Entre várias hipóteses, elegemos como critérios para a seleção de um filme os índices mais altos de votação em bases de dados fílmicas (IMDB, Rotten Tomatoes, Film Crave e Film Affinity), bem como a presença do filme em algumas listagens culturais e/ou institucionais de referência (American Film Institute, Filmsite e revista Empire). O filme selecionado acabou por ser *The Shawshank Redemption* (Marvin e Darabont, 1994) devido aos elevados índices de votação recebidos e à presença em todas as referências mencionadas. Nenhum outro filme votado e presente nas bases de dados e listagens mencionados obteve uma valorização tão transversal, inequívoca e sobressaliente, justificando-se assim a sua escolha como filme de grande valorização espectral analisado.

Para observarmos a composição narrativa do filme *The Shawshank Redemption* (1994), e tendo em vista a indagação posterior das pontes estabelecidas por um conjunto específico de espectadores entre elementos do filme as suas próprias vidas e realidade, desenvolvemos um modelo de análise (fig. 1) centrado em aspetos históricos do filme. Como metodologia de análise, utilizámos os processos de segmentação e *découpage* para extrair do filme todos os dados relevantes para os nossos objetivos de análise. Quanto aos campos elegidos e trabalhados na mesma, estes dividem-se em sete grandes parâmetros narrativos: funções da ação¹, sequências e eventos (entendidos como cenas ou momentos específicos das sequências), para identificar a estrutura ou arquitetura da narrativa, de modo a compreender as decisões da entidade criativa no que concerne à divisão do relato; cenários (características espaciais e temporais²), para compreender aspetos do posicionamento dos personagens e das ações ao longo do relato nas duas tipologias referidas; personagens, análise da sua função³ em cada momento do relato (e, cumulativamente, na globalidade do filme) e as características evidenciadas por cada um deles; expectativas (com indicação dos momentos de resolução das mesmas), aportando a perceção das principais questões levantadas pelo autor em cada momento fílmico; e, finalmente, interpretação da trama, ou seja, o

¹ Definimos 10 funções actanciais, partindo de e modificando ligeiramente o modelo de Vogler (2007, pp. 10-18). São elas: 1) Estado inicial; 2) Proposta de aventura; 3) Decisão sobre proposta de aventura; 4) Definição da aventura; 5) Testes, aliados e oponentes; 6) Grande desafio; 7) Consequências; 8) Mudança de rumo; 9) Decisão da aventura; 10) Estado inicial modificado.

² Para a definição das tipologias de características espaciais e temporais, adoptamos a teoria de García Jiménez (1993, pp. 348-353 e pp. 380-388).

³ As funções dos personagens definidas para o modelo basearam-se nas que apresenta Vogler (2007, pp. 29-78), mas introduzindo ligeiras diferenças. São elas: Herói, Inimigo, Aliado, Obstáculo, Mentor, Arauto, Vítima e Cómico.

momento de reconfiguração das várias informações previamente referidas e o processo de elaboração de uma compreensão progressiva da narrativa vivenciada.

FUNÇÕES	SEQUÊNCIAS	EVENTOS	CENÁRIOS		PERSONAGENS		EXPECTATIVAS (e sua resolução)	INTERPRETAÇÃO DA TRAMA
			ESPAÇO	TEMPO	FUNÇÃO	CARACT.		
Nº e designação da função.	Nº e designação da sequência (relativo às funções).	Nº e designação do evento (relativo às sequências e às funções).	Caracterização do espaço da sequência / evento.	Caracterização do tempo da sequência / evento	Designação da função dos principais personagens participantes na sequência / evento.	Caracterização dos principais personagens participantes na sequência / evento.	Estabelecimento das principais expectativas geradas pela sequência / pelo evento.	Estabelecimento de uma possível interpretação da trama, procedente da configuração dos elementos anteriores.

Figura 1. Modelo de análise fílmica desenvolvido e aplicado (Alves, 2015)

De modo a contrastar alguns dos elementos narrativos extraídos do filme com o seu impacto na experiência de espectadores específicos, um último procedimento de análise consistiu na celebração de uma sessão de visionamento do filme por parte de 105 alunos da Universidade Complutense de Madrid. Após a visualização do filme, os alunos responderam a um questionário com 15 questões variadas: algumas incidiram sobre os seus hábitos de consumo de cinema ficcional e narrativo (de modo a estabelecer o seu perfil enquanto espectadores), enquanto outras centraram-se em distintas reflexões sobre a sua experiência do filme (avaliação global da narrativa visualizada, identificação das principais temáticas, indicação dos personagens pelos quais desenvolveram simpatia, antipatia e identificação, relação entre essa preferência figurativa e a vida/realidade dos recetores, correspondência entre aspetos fílmicos e reais ou ainda modos de referência do filme à realidade). Incluiu-se igualmente uma questão de resposta aberta relativamente ao que cada aluno aprendeu do filme para a sua vida, para permitir opiniões mais claras e livres sobre o efetivo contributo do filme em cada recetor.

RESULTADOS DA ANÁLISE NARRATIVO-PRAGMÁTICA DE *THE SHAWSHANK REDEMPTION*

Os dados recolhidos através da *découpage* do filme e do preenchimento dos questionários pelos 105 alunos escolhidos permitiu-nos averiguar um conjunto interessante de implicações e transferências entre *The Shawshank Redemption* e a realidade destes espectadores. As pontes analisadas não incidiram sobre todos os elementos narrativos trabalhados no modelo de análise, mas cingiram-se sobretudo à composição figurativa do filme e à evolução actancial dos personagens, relacionadas com as temáticas mais relevantes, a interpretação significativa da trama e a produção de aprendizagens informais.

Quanto ao perfil dos estudantes, uma ligeira maioria pertence ao sexo feminino (55,24%) e as idades variam entre os 19 e os 47 anos (com 82,86% dos alunos entre os 19 e

os 23). Relativamente ao consumo fílmico mensal dos participantes, 41,90% visualiza 5 a 10 filmes por mês, 24,76% entre 10 a 15 filmes e apenas 18,10% até 5 filmes por mês (o que significa uma predisposição considerável para a experimentação de narrativas ficcionais e fílmicas). Por outro lado, todos os alunos assumem o “interesse pessoal” por cinema como principal motivo para a experimentação de narrativas ficcionais e fílmicas, seguindo-se “motivos profissionais” (34,29%) e “ir ao cinema como evento social” (31,43%).

Em relação à valorização quantitativa do filme, as pontuações atribuídas pelos alunos confirmaram aquelas verificadas nas bases de dados e nas listagens *online* consideradas para a escolha do filme. De 1 a 5 valores (questão 3), o filme obteve uma classificação de 4,32 (86,40%), equiparável às pontuações dos usuários de IMDB (93,00%), Rotten Tomatoes (88,00%), Film Crave (88,50%) ou Film Affinity (86,00%). Já na 15ª questão (última do questionário), a valorização dos alunos (de 1 a 10) decresceu ligeiramente (83,00%), ainda que grande parte das classificações (80 alunos) tenha incidido nas pontuações 8 e 9 e não se tenham verificado pontuações abaixo de 6. No entanto, as respostas às duas questões referidas confirmam as valorizações espetatoriais do filme consideradas *a priori*, justificando ainda mais a sua escolha para análise.

No que diz respeito às respostas relativas à receção de alguns dos elementos narrativos trabalhados no modelo de análise, começamos pelas valorizações figurativas dentro da simpatia, antipatia e identificação desenvolvidas entre recetores e personagens. Uma primeira tendência sobressaliente é o alto índice de simpatia nutrido pelos alunos sobre os personagens que mais vezes assumem funções positivas ao longo da narrativa: Red (“herói” em 13 ocasiões, “aliado” em 42 e narrador da história) foi mencionado em 90,48% das respostas, e Andy (“herói” em 67 momentos, “aliado” em 5 e principal “vítima” da história) foi referido por 83,81% dos alunos. Além disso, verificamos uma tendência similar no que diz respeito à identificação desenvolvida pelos recetores pela relação próxima e afetiva com estes mesmos personagens: Andy é o personagem com quem mais se identificam (53,33%) e Red surge logo depois (40,00%). Atentando nas características da intervenção destes personagens ao longo da história, verificamos que as suas ações são marcadas por traços positivos que os colocam como símbolos do “Bem” e de condutas aceitáveis e louváveis: Andy define-se sobretudo pela sua calma e tranquilidade (em 10 ocasiões), inteligência (5), coragem (5), resistência (4), persistência (3) e esperança (3), enquanto Red apresenta como principais características a preocupação (6 ocasiões), a solidariedade (4), a empatia (4) e a experiência (3).

Quanto à antipatia expressada pelos alunos, verificamos uma tendência contrária, ou seja, respostas que escolhem aqueles personagens que mais se opõem aos protagonistas anteriormente mencionados e que encarnam funções conotadas com o “Mal” (“inimigo” e “obstáculo”). Norton, “inimigo” mais recorrente na narrativa (10 vezes), recolhe 93,33% das preferências dos estudantes; o Capitão Hadley (“obstáculo” mais frequente, em 8 ocasiões) aparece em segundo lugar, com 71,43% das respostas; e Bogs, segundo “inimigo” mais frequente (5 vezes), aparece em terceiro lugar (52,38%).

Observando as características imputadas a estes três personagens no modelo de análise, verificamos que os seus traços mais distintivos constituem aspetos considerados comumente como reprováveis: Norton define-se sobretudo pela dissimulação, falsidade, fingimento, implacabilidade, intransigência e rigidez (todas com 4 ocorrências), Hadley pela agressividade, violência e intolerância (3 incidências cada) e Bogs sobretudo pela agressividade e violência (4 ocasiões).

Os três casos (simpatia, identificação e antipatia) mostram uma clara tendência para a valorização positiva de personagens que mais recorrentemente assumem as funções de “herói”, “aliado” ou “vítima” e a consideração negativa de figuras que comumente representam “inimigos” ou “obstáculos” dos protagonistas, defendendo ou condenando com isso as características identitárias e comportamentais impostas a cada um dos personagens analisados. Por outro lado, nota-se uma relação visível entre as características dos personagens valorizados e as próprias temáticas mais elegidas pelos recetores como as principais do filme: “amizade” (62 referências) entre Andy e Red, “esperança” (48) de Andy, “liberdade” (38) procurada pelos heróis, “corrupção” (22) de antagonistas como Norton ou Hadley, ou ainda uma mais generalista “vida na prisão” (20) que enquadra toda a aventura vivida pelos protagonistas.

No que concerne aos vínculos entre os personagens escolhidos pelos alunos e as suas próprias vidas, verificamos uma tendência mais forte para a consideração do filme como exemplo e inspiração para futuras ações, comportamentos ou posturas vitais do que como refletor de aspetos da vida e da realidade dos seus recetores. Além do mais, e analisando as questões relativas à plausibilidade e ao grau de referência do filme sobre a realidade, notamos a mesma propensão para a interpretação dos elementos narrativos e ficcionais como exemplo e inspiração para o futuro e não tanto como representação fiel da existência vital e real. Isso significa que os estudantes conseguem relacionar-se positivamente com dados do filme ainda que não encontrem, no momento da receção, relação direta com a sua bagagem cognitiva, emocional e empírica, significando assim uma forma de experiência adquirida e original que influenciará novos caminhos a trilhar após o visionamento do filme.

Nesse sentido, importa considerar finalmente os resultados relativos à questão 12, de resposta aberta: “O que aprendeste do filme *The Shawshank Redemption* para a tua vida?”. Esta pergunta deixou maior espaço expressivo para as efetivas aprendizagens identificadas pelos recetores após experimentarem o filme, sem condicionamentos de escolhas múltiplas ou de avaliações quantitativas. Entre 105 alunos, 103 identificaram positivamente algum tipo de aprendizagem pessoal através do filme (1 estudante negou qualquer aprendizagem e 1 outro preferiu não responder). Além do significado claro dos valores obtidos (a efetiva produção de uma aprendizagem informal através do filme analisado), estes números trouxeram também a necessidade de definir subcategorias para as aprendizagens pessoais identificadas pelos alunos (fig. 2):

TIPOLOGIA DE APRENDIZAGEM PESSOAL	ALUNOS	
	f	%
Sonho e imaginação	4	3,81
Esperança e perseverança	66	62,86
Emoção e empatia	6	5,71
Valores e ideais	22	20,95
Postura, comportamento e ação	56	53,33
Conhecimento empírico através da diferença, da distância e da inexistência	2	1,90
Inteligência cognitiva e reflexiva	43	40,95

Figura 2. Tipologias de aprendizagens pessoais reconhecidas pelos participantes (Alves, 2015)

Foi possível enquadrar as 103 respostas dos alunos em sete categorias distintas de aprendizagens pessoais (algumas das respostas enquadraram-se em mais do que uma tipologia, pelo conteúdo). Não surpreende que, após verificarmos as principais temáticas identificadas pelos alunos na narrativa, a maior parte das respostas a esta questão apresente aprendizagens relativas à “esperança” e à “perseverança” vitais, entendidas como o encorajamento a sonhar e perseverar no cumprimento de determinados objetivos. Na mesma linha, podemos considerar que a valorização sobressaliente de temas como a “amizade”, a “liberdade”, a “corrupção” ou a “justiça” marcam igualmente a tendência para a produção de aprendizagens relacionados com “posturas, comportamentos e ações” (filme como exemplo para novas formas ou reforço de modos adquiridos relativos à atividade individual e coletiva de cada espectador), com a aquisição de novos conhecimentos de índole mais racional, “cognitiva e reflexiva”, ou ainda com “valores e ideais” que saem reforçados ou transformados a partir da experimentação, interpretação e implicação (positiva ou negativa) com a história e personagens.

A relação entre estas categorias de aprendizagens e a aventura vivida pelos personagens do filme (sobretudo pelos protagonistas) parece-nos evidente, onde as funções figurativas assumidas e as consequências e progressões da ação no sentido da sobreposição dos objetivos dos protagonistas aos entraves dos antagonistas potenciam a valorização de novos conhecimentos (sobre a “vida na prisão”, por exemplo), de novas ou diferentes formas de atuar (perseverar, por exemplo) e de códigos éticos e morais (valores de justiça, de amizade, de liberdade, entre outros) que, segundo os alunos, são importantes e relevantes para aprenderem algo sobre as suas vidas e sobre a realidade. Nesse sentido, a experiência fílmica e as pontes entre narrativa e receção encontram, neste caso concreto, a manifestação de implicações positivas e a produção de novos sentidos - cognitivos, emocionais e empíricos - que permitem aos seus espectadores evoluir de forma vital e real através de histórias próprias da ficção cinematográfica.

CONCLUSÃO

Uma análise narrativa e pragmática compreende sempre inúmeros parâmetros e uma complexidade tal que torna muito difícil averiguar de modo exaustivo todas as

implicações e transferências entre ficção e realidade na pragmática do cinema narrativo. Os dados apresentados por este estudo constituem, por isso e apenas, uma aproximação ao potencial cognitivo, afetivo e empírico do cinema ficcional e narrativo para a realidade e vida humanas, dispendo-se para posteriores extensões e variações na indagação da enorme variedade de afetações e influências entre a sétima arte e seus espectadores.

No entanto, fica claro que existe esse potencial no contexto da experiência desenvolvida com o público considerado. Os receptores inquiridos manifestam uma grande variedade e relevância de aprendizagens múltiplas que lhes permite reconsiderar e reconhecer as suas vidas e realidades segundo novos pressupostos e novas perspetivas. Desde âmbitos mais racionais até espectros de índole mais afetiva, “The Shawshank Redemption” revela-se um campo interessante para o desenvolvimento de novas formas de conhecimento e experiência que contextualizam mais-valias adquiridas dentro da situação vital particular dos espectadores, enquadradas em novos prismas de pensamento, emoção e comportamento.

Este potencial, extensível a similares análises futuras e a outros filmes, pode e deve ser aproveitado por autores, recetores e restantes intervenientes no seio do cinema enquanto instituição artística, cultural e social. Como vimos, uma proposta fílmica, narrativa e ficcional encerra configurações determinadas de elementos que influem decisivamente na perceção, interpretação e relacionamento (cognitivo, afetivo e empírico) dos espectadores com as obras. Assim, importa aos autores a consciência sobre estas relações e a procura de direcionarem os seus filmes no sentido das experiências e impactos que pretendem suscitar. Por outro lado, o papel vital e real do cinema ficcional e narrativo representa igualmente uma oportunidade (e necessidade) para o ser humano: a aprendizagem com a receção das perspetivas de outros, experimentando múltiplas facetas da realidade em que se insere (e que o ultrapassa) e, com isso, alargando os horizontes vitais.

Quer pela assimilação de conteúdos, quer pela transformação ou adaptação dos mesmos, o Homem precisa de dispositivos onde se trabalhem a vida e a realidade, onde estas nos surjam sob formas inovadoras e problematizadas, demandando-nos por uma participação que expande as obras enquanto elas nos expandem como seres. O cinema ficcional e narrativo representa, por isso, um importante laboratório para o nosso quotidiano e para a nossa identidade, permitindo-nos variadas possibilidades na concretização e aprimoramento do nosso ser, estar, pensar, sentir, agir e viver.

NOTA

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia, no âmbito do projeto UID/HIS/04059/2013.

BIBLIOGRAFIA

- Alves, P. (2015). *La ficción 'realizada': Implicaciones y transferencias entre ficción y realidad en el cine narrativo*. Tese de Doutoramento. Universidad Complutense de Madrid.
- Deleuze, G. (2006). *A Imagem-Tempo: Cinema 2*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- García García, F. (2011). Ética y narración audiovisual. In F. García García & M. Rajas (coord.). *Narrativas Audiovisuales – Vol. 1: El relato* (pp. 13-34). Madrid: ICONO14.
- García García, F. & Rajas, M. (2011). El relato: Una aproximación interdisciplinar. In F. García García & M. Rajas (coord.). *Narrativas audiovisuales – Vol. 1: El relato* (pp. 9-12). Madrid: ICONO14.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Goodman, N. (1995). *Modos de fazer mundos*. Porto: Edições ASA.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (2005). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Marvin, N. (Produtor) e Darabont, F. (Realizador). (1994). *The Shawshank Redemption* [filme]. EE.UU.: Castle Rock Entertainment.
- Mitry, J. (2002). *Estética y psicología del cine. 1 – Las estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España.
- Quintana, A. (2003). *Fábulas de lo visible: El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado Quaderns Crema.
- Ryan, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Schank, R.C. & Berman, T.R. (2002). The Pervasive role of stories in knowledge and action. In M.C. Green, J.J. Strange & T.C. Brock (eds.). *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 287-313). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Smith, M. (1995). Film spectatorship and the institution of fiction. In Ramos, F.P. (org.) (2004). *Teoria contemporânea do cinema – Vol. 1: Pós-estruturalismo e filosofia analítica* (pp. 141-169). São Paulo: Editora Senac.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.

BIOGRAFIA

Pedro Alves (Porto, 1984). Docente convidado no departamento de Som e Imagem da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (Porto). Doutorado em Comunicação Audiovisual pela Faculdade de Ciências da Informação da Universidade Complutense de Madrid. Investigador do CITCEM/FLUP desde 2012 e membro da Associação Científica

ICONO14 (Espanha) desde 2010. Vários artigos e capítulos de livro publicados e diversas participações em congressos nacionais e internacionais (Portugal, Espanha, Turquia, Hungria, Brasil) sobre narrativa audiovisual e pragmática fílmica. Coordenador do projeto “Cinema, Didática e Cultura” (CITCEM-FLUP e ICONO14) desde 2012, investigador no projeto de avaliação do PEEA em Portugal (CITCEM-FLUP e I2ADS-FBAUP) em 2014-2015 e formador no âmbito do Plano Nacional de Cinema (DGE-MEC) desde 2014-2015.

Na tentativa de colmatar a efemeridade da existência em fluxo, o ser humano cria dispositivos que a transformam em algum tipo de configuração mais ou menos permanente: dar um sentido à dispersão de acontecimentos que nos assaltam no dia-a-dia parece ser uma necessidade vital. A sucessão de eventos é muitas vezes unificada num discurso, numa história, que se torna um possível instrumento para fixar a representação da realidade vivida, sob pena de a reduzir, engrandecer ou mesmo transformar. O narrado ganha uma autonomia própria, distinguindo-se da vivência subjacente. Com origem numa experiência compartilhada com outrem (e portanto mais tangível, objetiva ou intersubjetiva, como nas histórias ditas reais) ou em vivências internas e imagéticas (ficcionais?), a partir do momento em que se forma, o discurso adquire a capacidade de criar novas realidades por si mesmo. Esta duplicidade dialógica, entre o sujeito que conhece enquanto experiência e aquele que conhece através do relato, está presente em diversos setores da vida humana, assumindo expressões várias. Porque parece útil compreender interdisciplinarmente os mecanismos implicados em tais processos construtores de narrativas audiovisuais, considerou-se pertinente a organização de um colóquio que pudesse discutir estas problemáticas, dando particular enfoque ao estudo da imagem em movimento. Tendo por base as comunicações apresentadas, foram escritos e re-vistos por pares os textos que compõem este livro.



CATÓLICA
CITAR · CENTRO DE INVESTIGAÇÃO
EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA DAS ARTES



FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA