

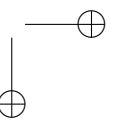
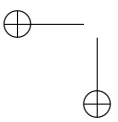
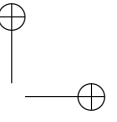
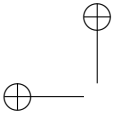
Manuais de Cinema I

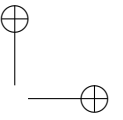


Laboratório de Guionismo

Luís Nogueira

Livros LabCom
2010



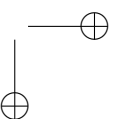
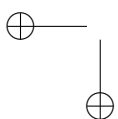


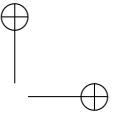
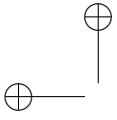
Luís Nogueira

Manuais de Cinema I

Laboratório de Guionismo

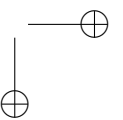
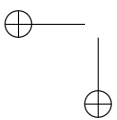
LabCom Books 2010





Livros LabCom
www.livroslabcom.ubi.pt
Série: Estudos em Comunicação
Direcção: António Fidalgo
Design da Capa: Madalena Sena
Paginação: Marco Oliveira
Covilhã, 2010

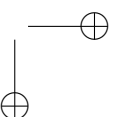
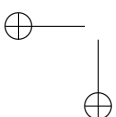
ISBN: 978-989-654-041-8

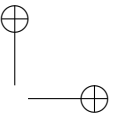
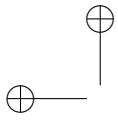




Índice

Introdução	1
A Técnica	5
Método	5
Função	8
Forma	10
Paginação	19
Sinopse	26
Nota de intenções	32
Caracterização das personagens	34
O Processo Criativo	39
Ideia	39
Autor	41
Estratégia	43
Público	45
Formato	47
Género	48
Experimentação	50
Estilo	51
Mensagem	53
Tema	54
Intertextualidade	56
Moldura	57

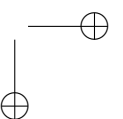
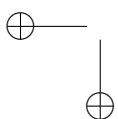




Auto-reflexividade	60
------------------------------	----

A Narrativa	63
--------------------	-----------

Definição	63
Teoria	69
Clássica/moderna/contemporânea	76
História/enredo/descrição	91
Cena/sequência/acto	100
Conflito	104
Peripécia	107
Desfecho	109
Personagem	111
Diálogos	123
Encenação	131
Narrador/focalização	132
Tempo	134





Introdução

Começemos por uma curta introdução que apresente, justifique e explique este livro. A faculdade e a competência narrativas são ancestrais e universais. Em todos os tempos e em todos os lugares o ser humano contou e conta histórias. A narrativa, fictícia ou factual, é uma das formas fundamentais de atribuição de sentido à existência e a cada um dos seus momentos. Daí o seu apelo imediato e o seu sucesso popular: todos somos capazes de partilhar uma narrativa, de a relatar ou mesmo de a inventar.

Ao longo da história do cinema, a sua propensão narrativa tornou-se progressiva e fatalmente dominante. A grande notoriedade que o cinema conseguiu ao longo do século XX, quer enquanto arte quer – e sobretudo – enquanto indústria, em muito se deve a esse privilégio formal e temático da narrativa. Tal sucede ao ponto de quase podermos dizer que para o espectador comum, genericamente, cinema e cinema narrativo se confundem.

Quer do ponto de vista do puro entretenimento, quer de uma perspectiva artística mais erudita e ambiciosa, a narrativa abre inúmeras possibilidades – ela pode divertir, emocionar, problematizar, reflectir, educar, entre outras funções simultaneamente desempenhadas ou não. Num contexto mediático e cultural como o actual, em que a narrativa está em constante questionamento e redefinição, em função da metamorfose tecnológica dos media a que se tem assistido e das formas inéditas que esta origina, a sua relevância no discurso cinematográfico permanece intacta.

Se começamos esta introdução ao guionismo a sublinhar a importância da narrativa na criação cinematográfica é porque esta realmente detém aí um papel primordial. O guião cinematográfico funciona, sobretudo, como um instrumento de organização da informação narrativa e de partilha de uma história entre os diferentes participantes na concretização de uma ficção cinematográfica. Importa notar que se nos referimos à ficção, é porque este género constitui o nosso objecto – não nos debruçaremos aqui sobre o guião para documentário ou outros géneros.

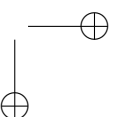
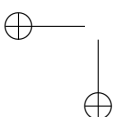
Esta relevância do guião na produção cinematográfica é, contudo, bastante desigual, existindo variadas perspectivas, métodos e aborda-

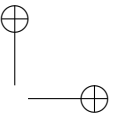
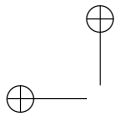




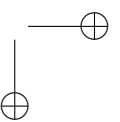
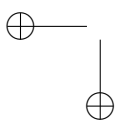
gens. Nem todos os autores dão igual importância a esta ferramenta. Por exemplo, o cinema experimental, uma vez que recusa a narrativa, recusa igualmente o guião. Já no documentário, o guião, apesar de obedecer a uma metodologia e a uma forma diferente – mais flexíveis e abertas –, tende a ser visto como um bom auxiliar do processo criativo. É, porém, na produção da indústria cinematográfica, fortemente assente na ficção, que o guião (assim como as demais ferramentas de planificação) ganha especial relevo, mas nunca homogêneo. Realizadores como Alfred Hitchcock, Orson Welles ou Stanley Kubrick são conhecidos pela minúcia com que preparavam os seus filmes. Já Elia Kazan, Sergio Leone ou John Cassavetes preferiam deixar um maior espaço ao improvisado.

Como se comprova, não existe uma fórmula ou um método únicos. Ainda assim, importa compreender as vantagens criativas e produtivas do guionismo. A aquisição de competências na escrita de guiões, tendo em atenção as suas especificidades formais e estilísticas, pode ser, acreditamos, um factor de incremento tanto da criatividade como da disciplina narrativas – sendo que uma e outra se complementam e condicionam. Tal parece indesmentível, mesmo se cada um encontrará a sua própria forma de trabalhar e mesmo se o domínio exaustivo dos procedimentos e técnicas adequados ao guionismo deve ser sempre complementado com uma atenção e uma curiosidade permanentes ao mundo, à arte e às pessoas, bem como um empenho reiterado. Aqui, tudo o que nos propomos fazer é fornecer um conjunto suficientemente vasto e interessante de sugestões e questões que cada qual desenvolverá, aperfeiçoará ou – se assim o entender – ignorará, por conta própria.





A Técnica







Método

Começamos então por uma sugestão metodológica, porque, apesar de a capacidade narrativa ser universal – pois todos nós nos arriscamos ou comprazemos a contar histórias, respondendo a uma necessidade humana de partilha, entretenimento ou aprendizagem –, todos concordamos que existem modos mais elegantes e cativantes de o fazer do que outros. Entre o momento inicial em que surge o ímpeto ou a necessidade de contar uma história e a forma final que esta há-de adquirir, são várias as fases que ela atravessará. A metodologia que se sugere não passa disso mesmo, de uma sugestão, prévia e sumária, que visa acrescentar, dentro do possível, alguma sustentação metodológica à capacidade – inata ou adquirida – de cada um para a narração. Eis então algumas das preocupações e operações a ponderar desde logo.

Quando imaginamos uma história, começamos por vislumbrá-la na sua globalidade. Mas uma história é constituída por diversas partes e elementos que se interligam de modos mais ou menos complexos. Daí ser necessário, como princípio metodológico, **detalhar** cada uma dessas partes de modo a verificar a sua consistência autónoma. No caso da narrativa cinematográfica, essa operação passa por dar atenção a cada cena na sua especificidade; depois, ao modo como essas cenas se integram em sequências mais vastas; e, por fim, avaliar a forma como essas sequências se articulam nos actos. Cada uma destas partes (actos, sequências e cenas) deve obedecer a uma progressão dramática na sua lógica interna, semelhante à progressão que caracteriza uma boa narrativa na sua globalidade. Do mesmo modo, as personagens, outro dos elementos fundamentais de uma narrativa, vêem a sua existência marcada igualmente por uma progressão que as modifica entre o início e o fim da história.

Cada autor tenderá a tomar uma posição ou assumir um ponto de vista distinto sobre um determinado tema. Não é criativamente muito virtuoso contar uma história do mesmo modo que outros já contaram ou abordar um tema sob um ângulo já explorado. É preciso **perspectivar**, o que significa ‘ver através de’. Vemos através de um enquadramento,





de uma certa maneira. A perspectiva deve por isso ser necessariamente singular, única, inovadora. Para além deste preceito geral, vale a pena referir, ainda, que o autor poderá adoptar duas atitudes fundamentais e divergentes. Por um lado, uma atitude de maior distanciamento, como se revelasse um maior pudor em relação aos acontecimentos e às personagens que integram a narrativa – tal acontece, por exemplo, nas narrativas relatadas na terceira pessoa ou nas sátiras. Por outro lado, uma atitude de maior intimidade, como sucede nas narrativas na primeira pessoa ou nas (auto)biografias, em que a perspectiva do narrador e a perspectiva do autor tendem a confundir-se. Em ambos os casos devemos conhecer os motivos e as implicações de uma ou de outra perspectiva, e tomá-los como os critérios da nossa escolha.

Quando uma narrativa toma como pretexto e aborda questões e temas de natureza e com relevância social, política, histórica ou científica, todo um processo de investigação se torna aconselhável ou mesmo imprescindível. Conhecer o tema que a nossa narrativa aborda é fundamental para a solidez da mesma. Por isso, **investigar**, mais aturada ou mais escassamente, é fundamental: ninguém sabe tudo sobre algo – e muitas vezes nem se sabe o indispensável. Mas, para além de conhecer profunda e abrangentemente o tema, é igualmente importante dominar as convenções e estudar a tradição narrativa – por exemplo, os géneros consolidados ao longo do tempo ou as tendências dominantes num determinado período. Por fim, uma vez que as narrativas se centram e giram em torno de personagens e das suas vidas, é importante igualmente conhecer as personagens. Para tal, a observação de pessoas no quotidiano ou o estudo de figuras típicas pode ser fundamental.

Como qualquer outro tipo de obra ou forma discursiva, uma das características mais exigidas à narrativa cinematográfica é a solidez. **Solidificar** é essencialmente encontrar o modo correcto (idealmente: perfeito, harmonioso, original) de articular os diversos elementos e partes entre si e com o todo. Duas formas de avaliar essa articulação são: por um lado, a causalidade dos acontecimentos, isto é, as relações de causa e efeito que entre os eventos se estabelecem; por outro, a motivação das personagens, isto é, o modo como os motivos que as movem





e as intenções que perseguem se relacionam. Além da articulação das partes, a solidez pode e deve ser igualmente atingida através de uma exploração em profundidade das situações apresentadas e da densidade da caracterização das personagens. Obviamente, a sabotagem pode ser igualmente uma estratégia deliberada – neste caso, a solidez torna-se um alvo de desconstrução ou irrisão e já não um valor em si, como sucede em muitas (anti)narrativas modernistas.

Entre o momento embrionário e o momento acabado de uma narrativa, ela sofre inúmeras metamorfoses. Embora seja necessário atingir – por vezes em prazos impostos – um ponto final no seu desenvolvimento, não devemos ter medo de a **modificar** tanto quanto necessário, até à hipotética perfeição e acabamento. Acreditar que alguma ideia pode surgir na sua forma plena por força de uma inspiração momentânea revela uma ingenuidade que pode estar longe de ser inofensiva. Criar é um acto de perseverança tanto ou mais do que um gesto de talento. E não existe talento sem perseverança. O acto criativo é uma atitude de confronto permanente entre o autor e a obra. Um confronto que pode levar à eliminação de certas partes (todas aquelas que sejam sacrificáveis sem prejuízo da obra), à correcção de outras (os detalhes são muitas vezes fundamentais) ou ao acrescento (para assegurar maior profundidade, densidade ou solidez). Em todo o caso, qualquer uma destas operações deve ser exercida sem receio. E contra um sentimento de posse que se pode revelar pernicioso: não destruir porque é nosso. . .

Se num momento inicial, o guionista deve detalhar a sua obra nas diversas partes que a integram e lhe dão corpo, no final, ele deve ser igualmente capaz de **sintetizar** a sua ideia em fórmulas mínimas. Deste modo, ele comprovará que a sua obra é sólida se (e porque), tanto na sua globalidade como nas suas partes, ela pode ser abstraída num conceito ou numa frase. Assim, idealmente, tudo deve poder ser resumido numa frase: uma situação, uma cena, uma sequência ou um acto, sendo que cada parte maior deve conter as partes menores. A narrativa na sua globalidade deve ser resumida num parágrafo, que será a sinopse. E a história deve poder ser abstraída numa palavra, o tema. Se tal acontecer, podemos verificar que existe clareza, concisão e solidez tanto em cada





uma destas partes como no todo. Estamos em crer que esta lógica de integração ajudará a perceber melhor em que medida uma narrativa deve ser entendida como um sistema em que o todo é superior à soma das suas partes.

Função

Um guião é um texto com uma função muito evidente: guiar o processo de execução de algo. No cinema não é diferente. Ele serve para que os diversos intervenientes saibam o que lhes é pedido, em que direcção vai o projecto e quais as metas a atingir. Existem diversos tipos de guiões – por exemplo, podemos falar do guião de uma entrevista, de uma reunião, de um jogo, etc. O guião é, portanto, um instrumento de concepção e planificação recorrentemente utilizado nas mais diversas actividades, e que assume as mais diversas formas. No entanto, é no guião cinematográfico que encontramos a mais consistente e estável das suas manifestações, quer ao nível morfológico quer ao nível teleológico.

O formato de guião que aqui se apresenta é o utilizado convencionalmente na indústria audiovisual e cinematográfica americana, o qual, com algumas mais ou menos significativas variações, é utilizado um pouco por toda a parte, nos mais diversos contextos produtivos. É designado simplesmente por guião, por guião americano ou por guião literário (neste último caso, para o distinguir do guião técnico, o qual abordaremos mais adiante). Este tipo de guião é utilizado não só no cinema de ficção, mas também noutras obras audiovisuais (telenovelas, séries televisivas ou sit-coms, por exemplo).

Há alguns aspectos que devem ser tidos em conta, de uma forma genérica, quando redigimos um guião e é a eles que nos referiremos de seguida – não esquecendo, contudo, que a importância atribuída ao guião é variável e depende sobretudo das metodologias criativas dos autores e dos procedimentos próprios de cada sistema de produção. Assim, naquilo que genericamente se designa por cinema de autor, são conhecidos diversos casos de renúncia a um guião exaustivo ou mesmo de recusa da sua utilização, ao passo que em regimes de produção industrial e comercialmente estruturados, o guião se revela um instrumento





de trabalho imprescindível (como acontece, por exemplo, mas não só, em Hollywood). Ainda assim, devemos ter em atenção que, por norma, um filme se constrói com base num texto, que é o guião (sobretudo no cinema narrativo, a forma de cinema dominante).

Em função dos materiais (um simples programa de processamento de texto, hoje em dia) e dos recursos utilizados (o trabalho intelectual e criativo do guionista) o guião apresenta desde logo uma vantagem económica. Assim, o guião permite:

- evidentes ganhos ao nível dos custos (uma vez que é possível corrigir a história antes do dispendioso processo de filmagem começar);
- uma significativa clareza na exposição das ideias para todos os intervenientes no processo de produção (já que o guião assenta em preceitos formais bem definidos e depurados);
- antecipar a duração aproximada do filme (já que, em princípio, uma página de guião corresponderá sensivelmente a um minuto de filme);
- uma contínua maturação das ideias (já que é possível fazer e refazer alterações até à forma final desejada);
- dar uma primeira forma palpável às ideias (concretizando através da escrita os pensamentos que habitam a imaginação do autor).

Em suma, o guião cumpre uma função precária, mas fundamental: deve servir de texto-base para todos aqueles que hão-de contribuir criativamente para a criação do filme, desde o produtor e o realizador ao director de fotografia ou ao director de som, passando pelo aderecista ou pelo montador, pelo actor ou pelo cenógrafo. De um modo mais ou menos directo, o trabalho de todos estes intervenientes será ditado pelo texto do guionista. Daí que se revele conveniente que a forma deste texto obedeça a um modelo fácil e universalmente partilhável.





Forma

Apesar de se tratar de um tipo de escrita com uma forma sujeita a diversos constrangimentos, não é, de todo, impossível trazer para o guionismo certos elementos e procedimentos estilísticos que acrescentem valor ao texto. Será sempre importante, porém, entender esses constrangimentos formais como decisivos e imprescindíveis – já que o guião deve ser de fácil consulta e interpretação e não motivo de deleite estético. E entender também que qualquer desvio ou ousadia estilística só ganhará sentido e valor dentro dessas imposições.

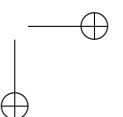
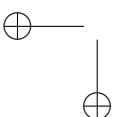
Não sendo uma obra final, isto é, não possuindo um fim em si mesmo, o guião é um texto transitório, um esboço; logo pode sofrer alterações pontuais ou transformações radicais (determinadas pelo produtor, realizador, actores, etc.) entre o momento da redacção e o filme final a que dará origem. Porém, a natureza transitória do guião não diminui ou elimina, de forma alguma, a sua importância enquanto ferramenta de trabalho em equipa, sobretudo no cinema narrativo.

Em que consiste propriamente um guião? Consiste na utilização da linguagem escrita para exprimir, sugerir, evocar ou mostrar ideias cuja concretização definitiva se efectuará através de imagens e sons. O processo criativo global de um filme consiste, portanto, numa espécie de dupla transformação criativa: em primeiro lugar, existe uma passagem das ideias da imaginação do guionista para as palavras no texto do guião, e depois, das ideias expressas no texto do guião para o seu registo e manipulação em qualquer suporte cinematográfico. O guião é, portanto, uma espécie de veículo, de ponte, de local de passagem:

Ideias → Guião → Imagens

Ainda que de uma forma aproximada e não inteiramente coincidente, o conteúdo das palavras e o conteúdo das imagens acabam, em última instância, por se assemelhar – só assim se explica o processo de adaptação de textos literários em filmes, tão comum no cinema. É essa capacidade das palavras para descrever acções, pessoas ou objectos, e, desse modo, evocar imagens, que o guionista deve explorar.

www.livroslabcom.ubi.pt





Assim sendo, o guionista é, normalmente, o primeiro interveniente no processo criativo cinematográfico e o primeiro a abandoná-lo. Contudo, porque o seu trabalho servirá de base à produção de uma obra cinematográfica, o guião servirá como referência e orientação de todos os participantes (daqueles que constituem a equipa técnica e daqueles que constituem a equipa artística).

Sendo o guionista, normalmente, o primeiro elemento criativo a abandonar o projecto, a responsabilidade sobre a posterior concretização do texto em imagens é assegurada pelo realizador (em princípio uma vez que o produtor tem também, normalmente, um papel de grande relevo), o qual assumirá as decisões criativas mais importantes durante o processo que há-de conduzir à obra final.

Podemos então identificar, desde logo, uma separação de competências que terá influência na forma que o guião deve assumir: ao guionista cabe descrever o que filmar e não como filmar – a forma como as ideias contidas no guião serão visualmente apresentadas é da responsabilidade do realizador. Sucintamente, podemos afirmar: a função do guionista é escrever o guião, a função do realizador é filmá-lo.

Guionista	Realizador
O que filmar	Como filmar

Apesar destes constrangimentos, o guionista possui, contudo, ferramentas criativas bastante poderosas: ele pode e deve socorrer-se das (vastas) potencialidades expressivas da linguagem escrita para sugerir aquela que entende como a melhor forma de filmar a acção. Note-se que aquilo que é um dos aspectos fundamentais do trabalho do realizador, a escolha dos planos com que a acção será mostrada, pode ser sugerida parcialmente através da linguagem escrita. Por exemplo:

- ao chamar a atenção para elementos particulares
(o que visualmente equivaleria a um plano de pormenor)
- ao descrever ambientes gerais
(o que equivaleria a um plano geral)





- ao descrever sequências de acções de forma elíptica e ritmada
(o que equivaleria à montagem)
- ao evidenciar reacções de personagens
(o que implicaria hipotéticos grandes planos)
- ao indicar movimentos perceptivos
(o que sugeriria o movimento da câmara)

Através destes procedimentos, o guionista pode, desde logo, insinuar modos de visualização, como sucede nos exemplos seguintes.

Guião	Filme
Uma gota de suor brilha na sua face (...)	Plano de pormenor
A vasta planície acorda suavemente (...)	Plano Geral
Um tiro... um grito... um cadáver... uma rua em silêncio (...)	Montagem
A sua face é puro medo (...)	Grande plano
Acompanhamos X ao longo da rua (...)	Travelling horizontal
Aproximamo-nos cada vez mais do corpo no chão (...)	Travelling à frente
Através do olhar de X, vemos todo o cenário devastado (...)	Plano subjectivo
Abre a porta de casa e... entra no carro (...)	Raccord

O objectivo do guionista deverá consistir sempre em propor – necessariamente sem referir qualquer tipo de plano ou movimento de câmara – uma hipótese de planificação prévia que o realizador depois respeitará ou não. Deste modo, o guionista pode antecipar soluções de realização e de montagem sem se imiscuir nas competências dos intervenientes que lhe sucederão no processo criativo. Ele deve, através da descrição que faz dos acontecimentos em cada cena, fazer uma apresentação tão precisa quanto possível das suas ideias sem invadir o território criativo dos restantes participantes na concretização do filme.

Sendo a planificação (ou seja, a decomposição da acção descrita pelo guionista em planos; aquilo que se pode chamar também guião técnico





ou *découpage*) da responsabilidade do realizador, o guionista deve respeitar o âmbito criativo deste, evitando ao máximo fornecer indicações de filmagem específicas. Exceptuam-se casos esporádicos de imperativa necessidade (como a referência a um plano subjectivo fundamental para um determinado modo de se contar a história, por exemplo). O guionista não deve esquecer que – como sabemos de séculos de literatura – a linguagem escrita permite sugerir ou reproduzir visualmente com bastante acuidade os acontecimentos, as reacções ou os comportamentos das personagens, com diversos tipos de ênfase dramática e hierarquias de atenção.

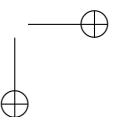
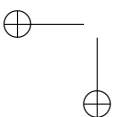
Um dos princípios estilísticos fundamentais do guião é a visualização. Podemos mesmo dizer que o guião cinematográfico é, devido à função que há-de servir, o mais visual dos tipos de escrita. Aliás, um dos critérios mais adequados para avaliar a qualidade de um guião ou o talento de um guionista consiste precisamente em averiguar a precisão e a vivacidade das imagens que consegue criar na sua própria imaginação, transpor para o papel e provocar na mente do leitor (que, no fundo, assume o papel de espectador).

Por isso mesmo, apesar de se tratar de um texto escrito, num guião aquilo que está em jogo não é apenas – nem sobretudo – a questão da leitura (ainda que a qualidade da escrita não deva ser, de modo algum, desprezada), mas antes a questão da visualização. Isto significa que, como é fácil de compreender, ao consultar um guião, não se trata tanto de ler um texto, mas mais de – metaforicamente, com certeza – ver um filme. Quer isto dizer que, quando se lê uma cena ou quando se acaba de ler o guião, deve-se ter a sensação de ter visto o filme.

Ler o guião = ver o filme

É nisto que, em parte, o talento do guionista é determinante. A escrita deve ser fascinante sem sacrificar a objectividade; surpreendente sem eliminar a inteligibilidade; clara sem destruir o mistério. Mas se para atingir estes propósitos o talento é fundamental, a disciplina narrativa não o é menos. É da conjugação entre competência e criatividade que pode surgir a perícia narrativa. Saber contar uma história não é

Livros LabCom





necessariamente um dom, nem apenas uma inspiração, nem meramente uma intuição. É uma conjugação de empenho e perspicácia.

A este propósito, cabe referir que, ainda que a influência da narrativa literária na narrativa cinematográfica seja por todos reconhecida, é necessário ter em conta que o guião não pretende ser literatura. Ele será sempre um texto preliminar de um filme e deve, por isso, respeitar a sua função decisiva, mas transitória: servir uma narrativa visual e sonora. Ainda assim, a literatura é, seguramente, uma fonte de inspiração e de influência que não deve ser descurada. Escrever de forma interessante e arrebatadora, mas simultaneamente simples e clara, é o objectivo.

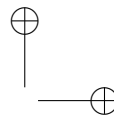
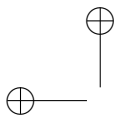
A utilização de uma linguagem clara que permita uma visualização tão completa quanto necessário e tão sedutora quanto possível é fundamental: deve escrever-se (e ler-se) o guião como se se estivesse a ver o filme. Para o conseguir, o que as personagens fazem e dizem deve ser inteligível e cativante.

Em suma, não devemos esquecer que a base do cinema é a imagem em movimento e a da literatura é a própria palavra escrita – um texto literário vale por si mesmo, um guião, como o próprio termo sugere, serve simplesmente para guiar na realização de uma obra que não ele mesmo.

Na escrita do guião, um dos aspectos fulcrais a ter em atenção é o tempo verbal. Um guião escreve-se necessariamente no presente. Toda a descrição da acção, mesmo nas analepses (também designadas por *flashbacks*) ou nas prolepses (também chamadas *flashforwards*), é feita no presente, uma vez que a acção é sempre visualizada pelo espectador como estando a acontecer no momento. Frente ao ecrã, vemos a acção a decorrer e é essa acção, tal e qual a visualizaremos nas imagens do filme, que se deve procurar descrever no guião de uma forma tão precisa quanto necessário e tão económica quanto possível. Como se referiu, ao ler o guião deve estar a ver-se o filme.

Assim, não deve existir nem escassez nem excesso de informação: por um lado, deve ser fornecida ao espectador a informação necessária para visualizar convenientemente a acção; por outro, não devemos fornecer informação exagerada – ao vermos um filme apenas prestamos atenção a parte da informação, aquela que é relevante ou indispensável para identificar e caracterizar as personagens, para compreender as acções e





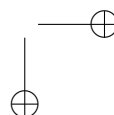
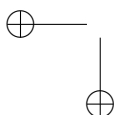
para nos localizarmos no espaço e no tempo. No guião deve acontecer o mesmo: apenas essa informação crucial deve ser fornecida, exactamente como se estivéssemos a relatar por escrito o que estaríamos a ver no filme – no nosso caso, o que estamos a imaginar.

As frases breves devem ser a norma, de modo a demarcar cada acção ou elemento de forma clara. Por vezes, uma única palavra pode bastar para descrever um acontecimento ou um aspecto relevante deste. Do mesmo modo, estas frases devem integrar-se em parágrafos curtos, com menos de quatro ou cinco linhas. Ao fazer corresponder uma acção a uma frase e uma situação a um parágrafo, o guionista sugere já, de algum modo, uma hipótese prévia de planificação e montagem do filme, sem qualquer referência a tipos de plano ou a movimentos de câmara.

Se as frases devem ser curtas e com uma linguagem clara, é igualmente conveniente o uso de palavras simples, pertinentes e rigorosas, que sugiram imagens concretas e facilmente inteligíveis. Uma vez que o guionismo trata sobretudo de descrever acontecimentos, devem utilizar-se verbos que exprimam acções e, como dissemos, necessariamente no presente. Para caracterizar locais, personagens ou ocorrências, os adjectivos e os advérbios podem ser preciosos, ainda que não se deva exagerar no seu recurso – eles devem ser usados quando apropriado, e de uma forma judiciosa e precisa.

A descrição dos cenários, ou seja, o espaço da acção, não se pretende nem deve ser excessivamente minuciosa – deve sim, de um modo adequado (isto é, fornecendo os elementos suficientes e pertinentes), proporcionar uma visualização geral do lugar no qual decorre a acção da cena. A descrição de um lugar só é feita da primeira vez que ele aparece, excepto quando alguma alteração ocorrida é relevante para a narrativa (um adereço ou cenário que é ocultado, deslocado, destruído, etc.).

Quanto às indicações (que são escritas entre parêntesis), fornecidas com o objectivo de precisar o tom do diálogo ou o ânimo da personagem, elas devem ser restringidas a situações de evidente necessidade. Este preceito encontra duas justificações: por um lado, a conjugação de um diálogo bem escrito com uma adequada descrição da acção sugerem, habitualmente, o tom ou o estado anímico da personagem; por outro lado, tanto o realizador como o actor assumem para si parte da decisão sobre a dramatização da cena e a caracterização da personagem.





Por se tratar de uma forma recorrente de aliar som e imagem, sugerindo esta através daquele, o recurso a onomatopeias com o objectivo de permitir uma melhor visualização ou percepção rítmica da acção é uma possibilidade. Ainda assim, a sua utilização exagerada pode revelar-se contraproducente, o que faz com que o uso deste recurso estilístico não seja consensual

Porque a escrita de guiões cinematográficos exhibe um carácter nitidamente técnico e formalmente rígido, há muitos factores a favor e outros tantos contra que devem ser tidos em conta. Ainda assim, não existem fórmulas inamovíveis ou regras invioláveis. Mas existe uma obrigação do guionista: que qualquer ruptura ou violação das regras signifique uma vantagem que a justifique. O inventário que se apresenta de seguida visa, antes de mais, apresentar de modo resumido um conjunto de premissas e sugestões que podem disciplinar a escrita de guiões de um ponto de vista formal, de modo a beneficiar o conteúdo da narrativa.

Podemos então dizer, resumidamente, que o guião deve:

- intrigar em vez de irritar (colocar questões interessantes e não impertinentes)
- revelar erudição sem manifestar presunção
- evitar as perífrases (usar muitas palavras quando poucas bastam)
- ser conciso
- evitar a redundância (repetir ideias sem que isso acrescente novo valor ou sentido)
- evitar a minúcia excessiva e apostar em elementos ou objectos fortemente emblemáticos
- ser objectivo e não vago, ambíguo ou indecifrável

Uma norma geral da escrita de guiões poderá, então, ser assim resumida: todo o conteúdo deve ser narrativamente significativo (isto é, possuir um significado e uma justificação no contexto da história contada, para o seu desenrolar e o seu desfecho) e expressivamente fascinante





(isto é, cativar visual, temática e dramaticamente o leitor). Embora na descrição das acções se deva ser conciso (no sentido de assegurar um agradável ritmo de leitura) e objectivo (encontrar a forma mais adequada para evocar na mente do leitor as imagens pretendidas), deve fornecer-se a informação suficiente para o leitor poder construir uma imagem inequívoca da cena, ou seja, dos eventos e das personagens que nela intervêm e do espaço e do tempo em que ela decorre, assim como sentir as suas implicações dramáticas.

O guião faz alusão a todos os elementos que constituem a história que se pretende contar: os eventos dramatizados, a caracterização das personagens, os cenários, os sons, os diálogos, etc. Assim, a exposição de todos os aspectos da narrativa deve ser suficientemente clara, detalhada e estruturada, e os elementos descritos e identificados no guião (personagens, acções, lugares, sons, etc.) devem ser fáceis de localizar e de interpretar. Sendo um instrumento de trabalho em equipa, e contendo toda a informação narrativa fundamental, o guião deve possuir, por isso, uma correcta apresentação formal.

No sentido de assegurar dinamismo à descrição dos acontecimentos, deve usar-se, por princípio, a voz activa (ex: “Manuel corre a persiana”) e não a voz passiva (ex: “A persiana é corrida por Manuel”). Através desta modalidade do discurso, estamos a direccionar a atenção do espectador para o agente, para quem faz as coisas acontecerem, e não para o objecto da acção. A relação entre causa e efeito obedece, neste caso, ao seu processo natural: aquela antes deste. Trata-se de um modo de tornar a descrição dos eventos mais objectiva e incisiva.

Pela dificuldade existente na sua tradução visual, não se devem descrever em demasia pensamentos, sentimentos, recordações ou outros estados anímicos das personagens que dificilmente encontrem uma expressão visual adequada – tudo o que as personagens sentem ou pensam deve ser transmitido privilegiadamente ao espectador através das suas acções ou diálogos. É através das acções e dos diálogos que o espectador tomará conhecimento das emoções ou dos motivos das personagens. Mas é possível, igualmente, acrescentar algo de particularmente relevante à caracterização de uma personagem através de elementos fortemente simbólicos ou de ambientes devidamente criados.

Por tudo o que temos dito, existe na escrita de guiões a necessi-





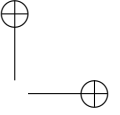
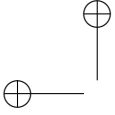
dade de conciliar as normas imperativas com o desejo de criatividade que sempre nos move. A existência de uma distinção entre literatura e guionismo ajudará a entender alguns dos preceitos que se enunciam de seguida. Antes de mais, as figuras de estilo e de pensamento tão caras à retórica e à poesia, por exemplo, devem ser submetidas no guionismo a um princípio essencial: elas devem servir, sempre, para fortalecer o carácter visual do texto. A criatividade do guionista terá sempre como contexto e como limite as normas próprias do guião. Porém, ainda que, como preceito, o guionista deva obedecer às exigências de objectividade e clareza do seu texto, nada o pode impedir de recorrer a qualquer ferramenta que ajude ao dinamismo da acção, ao dramatismo das situações, ao ritmo das descrições ou à envolvimento das personagens.

A utilização de figuras de estilo deve encontrar sempre uma justificação expressiva e cumprir o objectivo de reforçar a dimensão visual do texto. Assim, nada impede (a não ser a adequação) o guionista de recorrer a figuras de estilo e de pensamento como a metáfora, a hipérbole, a elipse, a metonímia ou a ironia. Aliás, desde que respeite as exigências enunciadas, deve mesmo fazê-lo, tendo em conta que, por norma, a preocupação será que a elegância da forma corresponda a facilidade de descodificação do conteúdo. Em grande medida, por outro lado, as figuras de estilo podem ajudar a uma das características mais importantes da narrativa: um bom subtexto, isto é, um conjunto de ideias que se insinuam e que convidam o espectador a fazer diferentes leituras da história que é contada. O eufemismo e a ambiguidade são sempre recursos a considerar.

A pontuação é, de igual modo, um utensílio formal vital para o guionista. Para além do rigor que necessariamente se exige na sua utilização enquanto auxiliar da leitura, a pontuação pode e deve ser igualmente utilizada para enriquecer estilisticamente o texto. Vírgulas, pontos finais e travessões, por exemplo, correspondem a ritmos específicos de leitura de um texto, e essa dinâmica deve ser igualmente aproveitada para aquilo que se designa por visualização. Em grande medida, pode-se estabelecer uma espécie de equivalência entre a pontuação na linguagem escrita e os cortes e raccords na montagem cinematográfica – e sabe-se o quanto a montagem é fundamental no cinema.

Resumidamente, podemos afirmar que é indispensável que o guio-





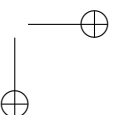
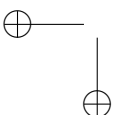
nista seja imaginativo e sedutor na história, sem ignorar as exigências de clareza do guião. Dito isto, importa estabelecer uma distinção entre uma parte técnica (o guião propriamente dito) e uma parte criativa (a história que o guião relata). Se tivermos em conta que um guião é apenas uma das formas possíveis de contar e redigir uma história, podemos constatar que a qualidade técnica de um guião pode não corresponder à qualidade criativa de uma história. E o contrário também é verdade. O propósito do guionista deve ser conciliar a simplicidade formal do guião com a complexidade temática da história, a homogeneidade e singularidade do estilo com a consistência estrutural. Não é por um guião ser claro que a história deixará de ser misteriosa ou intrigante.

Paginação

No que respeita à paginação do guião, deve ser fácil distinguir, numa percepção imediata, meramente através da mancha gráfica do texto, entre os diálogos e as acções. Este é um dos aspectos fundamentais da paginação, uma vez que permite uma rápida localização dos respectivos conteúdos. Esta e outras normas gráficas devem ser tidas necessariamente em conta, sobretudo se pensarmos que um guião será objecto de consulta recorrente, utilizado por variadíssimas pessoas e que tem frequentemente mais de uma centena de páginas. A depuração formal a que durante décadas o texto do guião foi sujeito encontra a sua justificação na funcionalidade do mesmo: fácil leitura e fácil consulta pelos técnicos e artistas.

Refira-se ainda que, do ponto de vista técnico, é possível estabelecer uma relação entre a extensão do texto e a duração do filme: uma página de texto corresponde, aproximadamente, a um minuto de filme. O tamanho médio de um guião cinematográfico de longa-metragem é de 100 a 120 páginas. Todas estas equivalências são apenas possíveis mediante uma forma de paginação específica do texto, cujos requisitos se enunciam de seguida e que é ilustrada com diversos exemplos.

A função de fácil leitura e consulta a que o guião deve obedecer levou à homogeneização de uma série de aspectos da sua apresentação como as margens, o espaçamento, os alinhamentos e o tipo de letra. Em termos





gráficos as referências convencionais e fundamentais de paginação de um guião são as seguintes:

Margens:

(nota: os valores indicados têm como referência a margem da caixa de texto)

- Descrição da acção: 0,5 cm até 15 cm
- Blocos de diálogo: 4 cm até 12,5 cm
- Nome da personagem: 7 cm até fim da página
- Indicações (entre parêntesis): 6 cm até 10 cm
- Cabeçalhos: 0,5 cm até fim da página

Alinhamento:

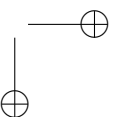
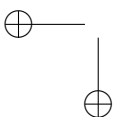
- Diálogos, indicações e descrição da acção são alinhados à esquerda.

Espaçamento:

- uma linha entre cabeçalho e descrição da acção;
- uma linha entre parágrafos da descrição da acção;
- uma linha entre descrição da acção e diálogos;
- duas linhas para um novo cabeçalho;
- sem espaço entre nome do personagem e diálogo;
- sem espaço entre diálogo e indicações.

Numeração da página:

- ao cimo, à direita





Letra:

- Tipo: *courier new*
- Tamanho: 12

Quanto ao cabeçalho, ele é um dos factores fundamentais para conseguir uma organização simples da informação e uma localização imediata dos conteúdos. Daí que quando se faz a divisão da acção em cenas, isto é, em unidades de acção, de espaço e de tempo, abrimos uma nova cena com um novo cabeçalho. Este escreve-se sempre em maiúsculas e é formatado do seguinte modo: dois espaços entre o tipo de localização e a identificação do local; um espaço, seguido de hífen, seguido de um espaço entre a identificação do local e o período do dia. Importante: sempre que nos referimos ao mesmo local mantemos a designação.

Exemplo:

EXT. JARDIM - FIM DE TARDE

EXT . indica tipo de localização (exterior ou interior)
JARDIM identifica o local
FIM DE TARDE indica o período do dia

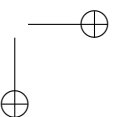
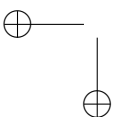
Quanto àquilo que poderíamos designar por espaços integrados, se a acção decorre num espaço mais específico, mas incluído no espaço principal, aquilo que poderíamos designar por espaços integrados, mantemos a referência ao local principal e, seguido de vírgula (,), identificamos o local mais específico.

Exemplo:

EXT. JARDIM, JUNTO AO PORTÃO

Alternativamente, podemos adoptar um modelo mais económico que consiste em indicar o espaço geral apenas da primeira vez que surge e assinalar de seguida somente a localização dos espaços específicos sem abrir novo cabeçalho completo. A identificação desse espaço específico deve ser, contudo, escrita em maiúsculas e separada da descrição da acção por uma linha antes e outra depois. Importante: esta solução apenas se aplica a espaços contíguos e integrados num espaço mais amplo, pelo

Livros LabCom





que quando existe mudança da tipologia do local (de INT. para EXT. ou vice-versa) deixa de ser válida.

Exemplo:

INT. CASA, SALA - NOITE

Manuel sacode a água da roupa. Agora está abrigado da chuva e do vento. Tira o sobretudo todo roto, o cachecol em farrapos e as botas todas molhadas. Liga o aquecedor. Senta-se um pouco no sofá, a descansar. Liga a televisão.

Poucos instantes depois, começa a inspeccionar tudo: as estantes de livros e discos, os armários, a garrafeira. Abre uma garrafa de whisky e apresta-se para dar um gole... mas hesita. Vai buscar um copo. Vai deitar o whisky no copo, mas hesita... falta-lhe ainda qualquer coisa...

Entra na...

COZINHA

... abre o congelador e tira um saco de gelo. Olha para o frigorífico, todo ele bem recheado: queijo, iogurtes, sumos, etc. Tira um queijo, uma garrafa de sumo e uns iogurtes. Põe em cima da banca. Vai buscar dois pães e prepara um lanche. Enche um copo de sumo. Põe tudo na bandeja, que tem um aspecto delicioso. Deixa a bandeja, pega numa garrafa de vinho e num copo e sai para a...

SALA

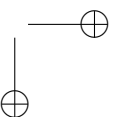
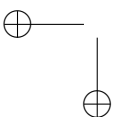
(...)

Quanto à forma de sinalizar a passagem de tempo, age-se da seguinte forma: se há uma mudança de cena devido a uma significativa passagem de tempo (o que significa a existência de uma elipse), mas a acção decorre no mesmo espaço, mantemos a indicação do espaço e indicamos a passagem do tempo (MOMENTOS DEPOIS; MAIS TARDE; etc.)

Exemplo:

EXT. JARDIM - MAIS TARDE

Quanto aos diálogos, o nome da personagem é escrito sempre em maiúsc-





culas. Se o diálogo é ouvido em voz off, indicamos (V.O.) a seguir ao nome da personagem.

Exemplo:

EXT. JARDIM - FIM DE TARDE

Manuel, 40 anos, está no seu jardim. Tem um avental e luvas de jardineiro. Ao fundo vemos um tractor. Ao lado de Manuel, um ancinho e um regador.

NARRADOR (V.O.)

Manuel repetiu milhares de vezes este gesto...

Manuel acaba de plantar uma flor.
(...)

Se a fala é de um personagem que participa na acção, mas não está no enquadramento indicamos (O.S.).

Exemplo:

EXT. JARDIM - FIM DE TARDE

Manuel, 40 anos, está no seu jardim. Tem um avental e luvas de jardineiro. Ao fundo vemos um tractor. Ao lado de Manuel, um ancinho e um regador.

NARRADOR (V.O.)

Manuel repetiu milhares de vezes este gesto...

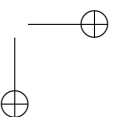
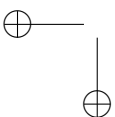
Manuel acaba de plantar uma flor.

MARIA (O.S.)

Bom dia, Sr. Manuel!

Manuel vira-se e vê Maria. Arranca uma flor do seu belo e variado jardim e entrega-lha.
(...)

Não é necessário usar (continua) no fim dos diálogos nem no fim de uma página, mesmo que a cena continue na página seguinte.





Quanto às maiúsculas, elas utilizam-se em várias situações. Assim, da primeira vez que a personagem é apresentada no guião, o nome é escrito integralmente em maiúsculas (excepto se essa referência ocorre num diálogo); nas referências seguintes é escrito normalmente.

Também os sons ou a música que aparecem na descrição da acção e que não são produzidos pelo desenrolar da mesma são assinalados com maiúsculas.

Exemplo:

INT. CASA - NOITE

Manuel está à janela. Olha o céu. Tudo está silencioso; apenas o LADRAR de um ou outro cão, um gato que MIA, uma ovelha, um cavalo...

Manuel corre a persiana.

Começam a OUVIR-SE OS GRILOS E A CORUJA.
(...)

Certos elementos, acções ou ritmos significativos da acção podem também ser assinalados com maiúsculas, sublinhando assim a sua importância dramática.

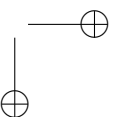
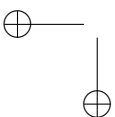
Exemplo:

(...)

Olha para as janelas das casas, uma ou outra tem luz.

Olha para os candeeiros acesos. Logo um candeeiro se apaga. Depois outro. Alguns instantes depois, outro. E mais outro. E mais outro. TODOS os candeeiros se apagam. Manuel está admirado. Não entende.

Olha para a janela em frente. A luz desta apaga-se. Depois outra. E outra. E outra. Tudo vai ficando progressivamente MAIS ESCURO. Manuel não quer acreditar. Olha para o jardim que vai deixando de se ver, apenas iluminado pelo luar.
(...)





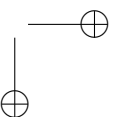
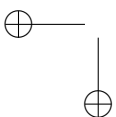
Quanto às legendas escrevem-se em maiúsculas.

Exemplo:

LEGENDA: COVILHÃ, 2004

Por fim:

- Não se deve numerar as cenas.
- Não se deve usar sublinhado, **bold** ou *itálico*.
- Pode-se indicar o lugar do genérico, mas normalmente não se faz.





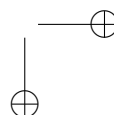
Sinopse

Uma narrativa, como qualquer texto, de qualquer tipo, reivindica aquilo que poderíamos definir como uma espécie de retórica, isto é, uma competência técnica e estilística própria. No que respeita à narrativa, uma sinopse pode ser mais ou menos extensa, mas permitirá sempre uma percepção bastante precisa dos elementos e momentos fundamentais de uma história. Assim sendo, em função de formatos e desígnios determinados, é sempre possível utilizar a sinopse como modo de reflexão e maturação de uma obra e de ponderação das suas opções formais. O guionismo cinematográfico não costuma dispensar a sinopse, precisamente na medida em que esta serve como primeira abordagem à matéria narrativa que deverá moldar. A sinopse é um esboço que indicia escolhas e avalia o potencial de uma história.

No que respeita ao guionismo, a forma convencional de tornar a tarefa narrativa bem sucedida consiste numa boa definição e estruturação do enredo, ou seja, no modo como se conta uma história – aquilo que muitas vezes se designa também por intriga ou, em linguagem anglo-saxónica, *plot*. Enredar o espectador numa teia de emoções ou intrigá-lo com uma espécie de desafio intelectual são duas estratégias comuns de comprovada eficiência.

Assim, toda a narrativa deve suscitar emoções intensas ou lançar reptos fascinantes ao espectador – por isso, toda a boa história é sustentada num conflito que, independentemente do seu tipo, provoca no espectador, por um lado, sentimentos de empatia, de simpatia ou de antipatia, e, por outro, o lança numa espécie de inquietação intelectual através dos desafios e questões que lhe coloca. De algum modo, podemos afirmar que nenhuma história sobrevive crítica e criativamente se não provocar envolvimento afectivo ou empenho intelectual – de algum modo, estes seriam os critérios de uma narrativa ideal. Daí que a indiferença ou desinteresse perante uma história seja o primeiro sinal da sua fragilidade.

A ideia de conflito torna-se, então, determinante: tanto emocional como intelectualmente, a adesão do espectador é uma consequência da forma como o conflito é narrado, isto é, como surge, como é desvelado e como se resolve – é nesse percurso que tudo se joga do ponto de vista





Narrativa ideal

Envolvência emocional
(enredar)

Empenho intelectual
(intrigar)

dramático (isto é, da intensidade emocional que os acontecimentos provocam sobre as personagens – e, conseqüentemente, sobre o espectador) e narrativo (ou seja, do modo como o autor cria expectativa no espectador sobre os acontecimentos que resultam das acções das personagens).

Embora se deva estar sempre atento ao perigo das fórmulas e dos modelos padronizados, é inevitável que o design narrativo estabilize alguns formatos ou géneros facilmente reconhecíveis e manipuláveis. Ao nível dos formatos temos, por exemplo, as curtas-metragens, as longas-metragens ou as trilogias. Ao nível dos géneros, temos a comédia, o drama, o melodrama, o *thriller*, o *western*, o terror, a ficção científica. Cada um destes formatos ou géneros comporta abordagens e estratégias narrativas específicas. Porém, independentemente do formato ou do género, no que toca à estrutura narrativa, existe um modo mais ou menos canónico de organizar um relato, e que consiste no seguinte: alguém, ou seja, um protagonista, tem um objectivo (isto é, quer ou precisa de alguma coisa) e para o conseguir tem de ultrapassar um conjunto mais ou menos alargado de obstáculos. É aí que reside o conflito.

Identificar o objectivo do protagonista é um passo fundamental do processo criativo. É em função dele que a história será construída, é ele que dá consistência à ideia central da mesma e é ele que funcionará como fio condutor do todo. Por isso, criar obstáculos ao protagonista é outro momento fundamental. É em função deles que a intensidade dramática cresce, que o objectivo perseguido é valorizado e que a história ganha progressão e relevância narrativa. Sem um objectivo perseguido, a história corre o risco de se tornar difusa ou mesmo confusa; sem obstáculos a ultrapassar, corre o risco de se tornar dramaticamente incipiente ou mesmo fastidiosa.

Porque permite disciplinar uma narrativa na sua lógica mais ele-





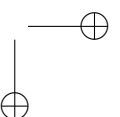
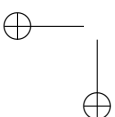
Conflito

protagonista+objectivo ↔ antagonista+obstáculos

mentar e oferece ao guionista uma espécie de fundamento da sua competência, esta estrutura tornou-se convencional e dominante. Porque se tornou convencional e dominante, ela corre o risco de se revelar banal e tende, por isso, a ser constantemente desafiada. Conhecer as convenções narrativas e as expectativas dos espectadores permite-nos avaliar o potencial criativo de uma ideia ou de uma história – no fundo, avaliar qual o seu valor e qual a melhor forma de a contar.

Não há uma forma definitiva e universal da sinopse. Existem diversas modalidades. Ainda assim, para muitos, uma boa história, não obstante a sua complexidade ou profundidade, deve poder ser resumida numa frase ou num parágrafo. Obviamente, nem todas as histórias se prestam do mesmo modo a este procedimento. Contudo, esta lição de síntese pode ser extremamente útil para se averiguar da solidez, da objectividade e da maturidade de uma ideia. Se conseguirmos resumir uma história num número mínimo de linhas e, mesmo assim, ela manter o seu fascínio, mistério ou sedução, isso constitui necessariamente um sinal de que o material sobre o qual estamos a trabalhar justifica o investimento que nele será feito seguidamente. Depois de encontrada e depurada a ideia, é então o momento de cumprir uma nova etapa no processo criativo: redigir a sinopse. Aqui propomos uma distinção: entre uma sinopse narrativa e uma sinopse criativa, a primeira cingindo-se mais à história que é contada, ao conteúdo, e a segunda à maneira como é contada, à forma.

A sinopse narrativa ocupa-se da história. Como a etimologia do termo indica (do grego *syn*: em conjunto + *ópsis*: visão), a sinopse é um texto ou um relato que nos permite ter uma visão de conjunto da história, ou seja, é um resumo, uma síntese, da qual constam (e apenas) os elementos fundamentais daquela. Usa-se também com frequência e sinonimamente a expressão anglófona *story line*, o que não deixa de ser correcto, uma vez que os elementos essenciais da história devem assumir uma direcção clara e o conflito narrado deve poder ser expresso resumida





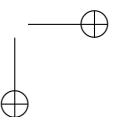
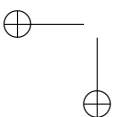
e integralmente em poucas linhas. Formulando a visão de conjunto da obra através da linha da história, conseguimos uma descrição precisa e sucinta da mesma, isto é, uma percepção global, selectiva e económica.

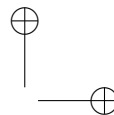
Sinopse = visão de conjunto

Quais são, então, os elementos fundamentais contidos na sinopse? Uma vez que toda a história se situa no tempo e no espaço, a sinopse deve responder às questões: quando e onde decorre? Ela deve também identificar a personagem principal, ou seja, o protagonista, o agente em redor do qual se desenrola a acção, e o que ele pretende, o que o faz agir – desse modo, a sinopse deve responder também às questões: quem é o protagonista e qual o seu objectivo? Essa acção encetada pelo protagonista concretiza-se no conflito que o coloca em confronto com o antagonista, aquele que com ele disputa o objectivo – a sinopse deve então responder às seguintes questões: qual é o conflito, quem o vive e quais as causas que estão na sua origem? Uma vez que todo o conflito deve possuir um desfecho, a sinopse deve (ou pode) fornecer a informação sobre o desenlace: o protagonista é bem sucedido ou não?

Respondendo a estas questões, a sinopse fornece-nos uma perspectiva da história na sua totalidade: o princípio, o meio e o fim. A sinopse serve, portanto, para descrever, com um mínimo de palavras ou frases, uma história, tendo em conta o seu conflito central: a sua apresentação, o seu desenvolvimento e a sua conclusão, ou seja, os três momentos da narrativa tradicional: exposição, conflito e desenlace.

Descrevemos resumidamente o que entendemos por sinopse narrativa, ou seja, uma sinopse que resume a história. Mas podemos igualmente falar de uma sinopse criativa, a qual englobaria juntamente com a história todo um conjunto de informações que a envolvem e a transcendem: o género do filme, o currículo dos autores, o palmarés dos actores ou as opiniões críticas acerca da obra, por exemplo. Assim, podemos dizer que se a sinopse narrativa efectua um resumo da história, a sinopse criativa faz um resumo da obra.





Sinopse narrativa

Protagonista

Objectivo

Antagonista

Conflito

Tempo

Espaço

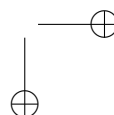
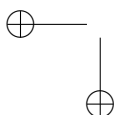
Desenlace

Princípio + meio + fim

Podemos ainda dizer que se a sinopse narrativa serve essencialmente o processo de produção, a sinopse criativa funciona muito frequentemente como instrumento de promoção. (Ainda no que respeita à promoção, verificamos muitas vezes que, neste caso, uma série de informações são ocultadas, muito especialmente o final. Normalmente, de um ponto de vista narrativo, as sinopses de promoção fornecem apenas a premissa narrativa do filme, ou seja, os factos iniciais de uma história. Seja como for, do ponto de vista do guionista, é fundamental que este tenha uma ideia extremamente precisa do desenvolvimento e do desenlace da história, isto é, do modo como a história decorre e acaba.)

Como dissemos antes, numa história o conflito que se desenvolve entre as personagens principais é fundamental para atribuir força dramática e interesse à narrativa. Arranjar um conflito intenso, complexo e/ou singular é fundamental para a solidez e interesse de uma história, sendo que existem três tipos de conflito que a personagem pode enfrentar e que podem estar na base da história: com uma força humana; com forças não humanas; ou consigo próprio. Esta discriminação dos tipos de conflito não significa, obviamente, uma compartimentação estanque, pois eles, como sucede frequentemente, coexistem numa mesma história.

Além do conflito é ainda importante que o autor saiba qual o tema da história. Ainda que tema e história não se confundam, eles condicionam-se mutuamente: podemos partir de um tema e a partir dele construir a história, ou podemos partir da história para explorar um tema. O guionista deverá ter sempre em mente: qual é a história? Que tema a





sustenta? De igual modo, para além do tema, o género, o estilo, os actores ou o formato são elementos que podem ajudar a descrever, explicar ou classificar uma narrativa e a sua narração. Assim, na sinopse criativa podem surgir igualmente referências a cada um destes aspectos, ainda que a sinopse se cinja habitualmente ao resumo dos acontecimentos da história, independentemente da forma que a sua narração assume.

Sinopse criativa

História
Tema
Género
Actores
Realizador

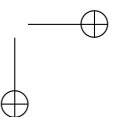
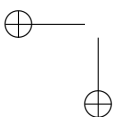
Por fim, no que respeita à sinopse, e de um ponto de vista formal, existem algumas normas que devem ser tidas em conta na sua redacção, quer esta resuma a história ou a obra: a sinopse é escrita no presente; a sua extensão, apesar de variável, deve cingir-se a um reduzido número de linhas (não mais que cinco ou seis, ou, no máximo, uma página A4); deve ser clara (bem redigida e estruturada), objectiva (resumir fielmente a história), concisa (cingir-se ao essencial) e apelativa (criar expectativa).

Sinopse

Clara + objectiva + concisa + apelativa

Produção vs. Promoção

História vs. Obra





Nota de intenções

A sinopse não esgota uma história ou uma obra. A nota de intenções pode ser uma ferramenta fundamental para se pensar e criar um filme. Como a designação indica, pretende-se que a nota de intenções seja um texto que dê conta das intenções que sustentam e movem um projecto cinematográfico. A nota de intenções pode referir-se a qualquer uma das fases ou das áreas criativas: guião e narrativa, realização, direcção de fotografia, ou a todos em simultâneo. O mais importante é que esse texto permita compreender de forma tão profunda quanto possível ou desejável os propósitos, os métodos e os motivos dos autores.

Da nota de intenções do guionista podem constar todos os tópicos eventualmente relevantes no seu processo criativo: o género, o tema, a mensagem, as personagens, o tom, o estilo, entre outros. Mas alguns outros aspectos podem ser igualmente objecto de atenção neste texto em que se explicam ou justificam as opções criativas de um ponto de vista narrativo: compreender as intenções subjacentes ao projecto em mãos pode ser uma forma de definir, amadurecer e clarificar as ideias à medida que o processo criativo vai decorrendo.

De seguida apresenta-se uma lista, necessariamente não exaustiva, de alguns aspectos que uma nota de intenções pode abordar. Ponderar esta lista haverá de ajudar-nos a suprir duas dificuldades de partida: evitar o óbvio e o convencional, colocando hipóteses e alternativas, e averiguar a relevância da ideia, deslindando para ela uma mensagem forte.

- Escolha, justificação e abordagem do tema;
- Ponderação do potencial e enquadramento dramático e narrativo do tema ;
- Escolha do género da história e efeitos pretendidos sobre o espectador;
- Apresentação e caracterização das personagens;
- Escolha dos cenários e suas características dramáticas: ambientes, atmosferas, etc.





- Caracterização da temporalidade da história: contínua, elíptica ou anacrónica, etc.
- Descrição da situação de partida (premissa narrativa);
- Descrição das peripécias principais e picos da acção;
- Descrição e justificação do clímax e do epílogo;
- Avaliação da progressão dramática;
- Caracterização da perspectiva criativa: ironia, realismo, estilização, etc.
- Descrição do estilo: clássico, moderno, pós-moderno, etc.

A ponderação de cada um destes tópicos, apesar de exigente e laboriosa, contribui garantidamente para o desenvolvimento de ideias sólidas e obras bem construídas. E revela-se o único modo, parece-nos, de responder satisfatoriamente às questões com que todo o autor inevitavelmente se confronta: quais as ideias que justificam o investimento? Onde as procurar? Como as melhorar?

O tamanho e a forma da nota de intenções são variáveis em função do tipo de obra a que se destine (longa-metragem, curta-metragem, etc). Em todo o caso, é um texto que serve para fazer uma apresentação do projecto e aferir a sua viabilidade. Deve, por isso, ser um texto claro, fluido e sólido. Pode incidir mais intensamente sobre alguns dos aspectos referidos do que sobre outros, já que se, quase sempre, eles operam em conjunto, tornando-se interdependentes e complementares, por vezes alguns tomam prioridade sobre outros.

Esta complementaridade pode ser atestada e resumida naquilo que seria uma espécie de fórmula ideal da nota de intenções: um tema ou uma história são submetidos a uma hipótese, desenvolvidos em função de um formato, tratados segundo um determinado género, privilegiando a acção ou a personagem, comportando uma certa mensagem, visando determinados efeitos, tendo em conta as relações de intertextualidade que estabelece com outras obras e configurando-se segundo uma determinada moldura. Estes aspectos revelam-se critérios que podem constituir





uma boa grelha de avaliação das ideias em termos de potencial artístico ou de exequibilidade prática. Voltaremos a eles na segunda parte.

Caracterização das personagens

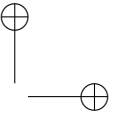
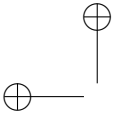
Um dos factores fundamentais de uma boa história é seguramente a qualidade de quem a vive. Daí que a caracterização das personagens seja outro elemento criativo decisivo. É a forma como estas reagem aos acontecimentos e sofrem as suas consequências que determina o grau de empatia ou antipatia por parte do espectador. Também aqui não existe uma forma canónica para caracterizar uma personagem. Uma forma clássica de o fazer consiste na sua descrição tendo em conta três dimensões fundamentais: os atributos físicos, as qualidades psicológicas e a existência social. Deste modo, fazemos um retrato resumido dos aspectos mais relevantes de alguém, talvez demasiado esquemático.

De qualquer modo, e independentemente do modo como apresentemos e caracterizemos as nossas personagens, é importante que tenhamos destas um profundo conhecimento e uma perspectiva clara perante as mesmas: no limite, as personagens das nossas histórias devem ser nossas íntimas – é isso que lhes dá espessura, que as transforma em quase-pessoas; e devemos compreendê-las suficientemente, ou seja, perceber os motivos dos seus comportamentos e ter sobre estes uma determinada perspectiva. Conhecer uma personagem significa, então, conhecer a sua biografia e o seu presente, ou seja, entender as razões passadas que explicam e justificam os seus comportamentos actuais e que determinam o seu destino futuro.

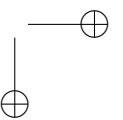
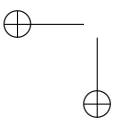
A caracterização da personagem deve, então, responder a algumas questões. Qual o seu tipo? Qual o seu traço fundamental? Que relações sociais e familiares estabelece? Quais os momentos marcantes da sua existência? Quais as suas intenções, circunstâncias e motivos? Quais as suas aspirações? Quais as suas necessidades? Quais os seus desejos?

Assim, por princípio, devemos saber acerca de uma personagem tanto o que ela quer, como o que ela tem, o que ela sabe ou o que ela pode fazer. É em função destes aspectos que a personagem sofrerá alguma espécie de transformação. A motivação e a transformação de





uma personagem serão, então, os dois critérios fundamentais de julgamento da qualidade da mesma: porque age de uma determinada maneira e que efeitos têm os acontecimentos sobre ela.





O Processo Criativo





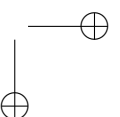
Se todos estamos de acordo que toda a criação exige um determinado processo, não é possível, porém, descrevê-lo ou faseá-lo de modo definitivo e universal. Cada autor escolherá o seu método e encontrará o seu trajecto na criação de uma obra. Entre a extrema flexibilidade e a extrema rigidez, múltiplas são as vias possíveis do processo criativo.

No entanto, todos estaremos de acordo que se tratará sempre de um processo moroso, progressivo e muitas vezes árduo. Raramente, ou nunca, as ideias surgem na sua forma acabada. Existe todo um trabalho, mais ou menos extenso e intenso, que é necessário ser efectuado. Assim, se é certo que não existe uma fórmula universalmente aplicável, é possível, contudo, identificar e utilizar alguns dispositivos que nos ajudem a dar consistência a uma ideia e, eventualmente, a explorar todo o potencial nela contido.

O que se propõe de seguida é apenas um conjunto de alguns desses dispositivos – os quais podem servir para o cinema como para outras formas artísticas, para o cinema de ficção como para qualquer outro género, para o momento inicial de concepção de um filme ou para os seus acabamentos finais. Nem todos estes dispositivos são adequados sempre nem para todos – depende em muito das circunstâncias em que se trabalha, dos objectivos que se perseguem e do carácter de cada criador, entre outros factores. Porém, parece-nos que, tanto numa primeira abordagem ao processo criativo como ao longo do seu decurso, vale a pena ponderar a sua propriedade e utilização – mesmo que seja para, a qualquer momento, concluirmos pela sua inutilidade e pela sua recusa. Para um guionista, estes são alguns aspectos que podem ajudar a contextualizar ou enquadrar a sua tarefa.

Ideia

Tanto na génese do processo criativo como no seu decurso, uma ideia pode assumir uma pluralidade enorme de formas, seja do ponto de vista da expressão, seja do ponto de vista do conteúdo. Revela-se difícil, por isso, saber exactamente o que é uma ideia, a sua origem, a sua causa, a sua forma. Ainda assim, todos nós, de forma mais humilde ou mais





assoberbada, mais despojada ou mais abnegada, mais inconsequente ou mais crítica temos ideias – de valor desigual, é certo.

Uma ideia pode ser expressa numa simples palavra ou numa frase. Ou pode necessitar de uma longa dissertação ou de um inequívoco manifesto. Ainda assim, alguns atributos são consensualmente aconselhados e, julgamos, fiáveis. A ideia é, assim, tão mais valiosa quanto seja mais:

clara
simples
intrigante
consistente
original
irreverente
complexa
madura

Torna-se fácil intuir que dificilmente uma ideia consegue congrega todos estes atributos. E que, frequentemente, quando se ganha numa característica acaba por se perder noutra: podemos sacrificar a clareza em função da complexidade ou acentuar a irreverência em detrimento da consistência, por exemplo, sem, ainda assim, inviabilizar o valor da ideia.

O que se nos afigura sempre como prioritário e arriscado é, porém, conseguir julgar o potencial contido na ideia, a viabilidade do seu desenvolvimento e, dentro do possível, as consequências da sua concretização. Só desse modo podemos justificar o investimento (seja ele pessoal, financeiro ou outro) que nela fazemos.

Uma ideia é, ao longo da sua existência, objecto de avaliação constante. O criador tanto a pode votar ao abandono prematuro e irresponsável como dedicar-lhe uma insistência cega e inconsequente. Em ambos os casos, o problema pode estar, desde logo, na premissa, isto é, no ponto de partida da ideia, na sua formulação originária. Daí que, desde o primeiro momento, seja imprescindível sujeitar as ideias a uma avaliação relativamente rigorosa – e relativizamos este passo precisamente porque nada impede que uma premissa aparentemente frágil não possa, a qualquer momento, revelar um potencial insuspeito ou que uma





premissa supostamente sólida não se venha a revelar um logro. No que respeita às ideias, nenhuma fórmula é infalível nem nenhuma grelha de análise suficientemente densa.

Avaliar o valor de uma ideia não se revela, sobretudo no seu início, uma tarefa simples. Daí que precisemos de lhe garantir duas características: organização e perspectiva. Organizar as ideias implica dar-lhes uma forma – e nada é mais difícil de julgar do que um objecto ou um pensamento informe. Quanto à perspectiva, ela deve servir ao autor sobretudo para assegurar um distanciamento em relação ao seu trabalho – desse modo será mais provável identificar vícios e virtudes.

Se anteriormente enunciámos alguns dos atributos que uma ideia valiosa deve conter, colocamos agora algumas questões que podem ajudar a dissecar essa mesma ideia. São questões que se colocarão ao longo de toda a sua existência: antes, durante e depois da obra, da sua concepção à sua análise ou crítica, passando pela sua execução. Entre a génese e a crítica de uma obra abre-se e fecha-se um arco que, em princípio, deve ligar todas essas questões, as quais serão colocadas, ainda que com justificações diferentes, pelo autor e pelo crítico: Qual o propósito da obra? Qual a motivação criativa? Qual o assunto que aborda? Que expectativas cria? Como gere o interesse ou a atenção do destinatário? Qual a sua ambição formal: uma ruptura inovadora ou uma diligência classicista? Quais as suas implicações sociais, culturais ou políticas? Estes são apenas alguns exemplos, mínimos e sumários, de um conjunto abrangente, e virtualmente inesgotável, de questões que uma obra coloca, as quais, no fundo, gravitam em torno da ideia estruturante que a sustenta e para ela reenviam.

Autor

Se há figura indispensável no processo criativo ela é seguramente a do autor, assuma este qualquer uma das múltiplas formas em que se pode manifestar (e entendemos aqui por autor todo aquele que, de algum modo, contribui para o surgimento e desenvolvimento de uma ideia ou para a concretização de uma obra). Ainda assim, parece-nos que um aspecto não pode ser, de modo algum, deixado de ter em conta no que





respeita ao trabalho do autor: a sua intenção. Não que todo o autor deva ter absoluta consciência – nem prévia nem última – dos motivos mais profundos ou das consequências mais vastas do seu trabalho; mas em algum momento, mesmo que transitoriamente, ele questionar-se-á sobre as causas e os objectivos do mesmo.

Cada autor pode, e eventualmente deve, reservar para si as razões ou pulsões que o movem – em certa medida é esse secretismo ou essa privacidade criativa que muitos autores, com inteira legitimidade, defendem, recusando-se a explicar, interpretar ou sequer comentar as suas obras. Mas essas pulsões ou razões podem ser igualmente objecto de deliberada avaliação, seja logo no primeiro impulso criativo seja depois, após a obra concluída.

Nada perde um autor em conhecer os seus intentos com a profundidade e a abrangência adequada. Esse conhecimento pode ajudar a iluminar o caminho ou a sinalizar a meta que pretende atingir. Para tal, ele acabará por se confrontar com/em diversas instâncias. Eis algumas delas:

a tradição: nenhum autor consegue operar no exterior de uma qualquer tradição que o antecede. Conhecer essa tradição artística há-de revelar-se importante em, pelo menos, dois aspectos: por um lado, ao reconhecer procedimentos e convenções já anteriormente testados, facilitando aquilo que se designa de aprendizagem por imitação; por outro, ao reconhecer os valores estéticos instituídos e confrontar-se com eles.

a atitude: conhecer a tradição acabará por determinar, em grande medida, a atitude criativa do autor. E a amplitude é, neste aspecto, enorme: assumir influências e prestar homenagem ou experimentar um distanciamento irónico ou abrupto; afrontar ou seduzir o público; adoptar ou romper convenções; procurar a profundidade ou fruir o lúdico; jogar com as expectativas ou subvertê-las.

o futuro: esta pluralidade de atitudes terá sempre como horizonte o futuro. Ainda que a tradição possa e deva fornecer a matéria-prima de que todas as ideias se alimentam, é apontando ao futuro que toda a criação se desenrola, e de diversas formas: acres-





centando, ultrapassando, superando, surpreendendo. A lógica do novo torna-se um imperativo, mesmo nas homenagens, mesmo no academismo. Visionário é o epíteto sempre ansiado, por qualquer autor.

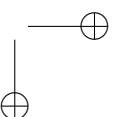
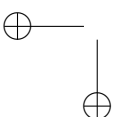
Esta aparente dialéctica entre a ordem e o caos é infinitamente complexa no trabalho criativo, mas, sem passar por ela, seja de modo deliberado e consciente ou não, dificilmente um autor estará em condições de intuir ou sintetizar uma ideia digna de um aturado e reiterado investimento. Se falamos em intuir e em sintetizar é porque, realmente, entre estes dois pólos nos parece jogar-se o essencial dos intentos de um autor: ou, por um lado, saber e poder esperar uma revelação fortuita, mas inatacável; ou, por outro, investigar e estudar exaustivamente uma ideia até à sua presumida perfeição. Seguramente, nenhum método é infalível.

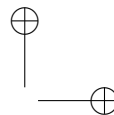
Estratégia

Toda a obra está dependente dos recursos disponíveis e dos propósitos perseguidos. E estes serão os dois factores fundamentais a determinar a estratégia criativa adoptada. Temos, portanto, meios e fins. E podemos adequar uns a outros tendo em atenção estratégias de amplitude global ou estratégias de incidência pontual, de natureza comercial ou de natureza artística. Em todos os casos, trata-se de conseguir um determinado efeito e, mais que isso, compreender como se pode atingi-lo.

É manifesto que qualquer obra possui um propósito e um efeito dominante. Nuns casos, trata-se de ensinar, revelando a obra um intento didáctico muito claramente assumido – ensinar a distinguir o bem e o mal, por exemplo, seja num conto infantil seja numa obra de denúncia. Noutros trata-se de persuadir, isto é, de inculcar valores, de incentivar atitudes, de influenciar decisões, de reforçar crenças. É possível também procurar o escândalo ou o choque, colocando uma obra em confronto com os valores éticos ou artísticos vigentes. De igual modo, existe em muitas obras uma propensão para a exploração do *pathos* do espectador, seja, frequentemente, para provocar a comoção, seja para promover o entretenimento.

Livros LabCom



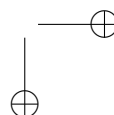


Além destes propósitos de ordem global, existe ainda a possibilidade de avaliar e delinear estrategicamente efeitos pontuais em momentos ou partes de uma obra. A gestão da atenção, das expectativas, dos sentimentos, das emoções, dos valores, das crenças do espectador é um processo recorrente e permanente ao longo de um filme – situações dramáticas, tensas, cómicas, aterrorizantes, intrigantes, inquietantes ou provocatórias são construídas e colocadas em momentos ou partes específicos e com propósitos bem calculados.

No contexto da criação cinematográfica é ainda possível fazer uma distinção muito clara entre efeitos e estratégias notadamente artísticos e vincadamente comerciais. Grosso modo, podemos fazer corresponder, ainda que com as devidas cautelas e exceções, esta diferença à dicotomia entre cinema de autor e cinema de género ou entre a cinematografia europeia e a cinematografia americana. Num caso, constatamos que a estratégia visa a originalidade e a singularidade criativa e a ruptura com convenções, não atendendo ao sucesso de público ou comercial; no outro, trata-se de um entendimento da produção cinematográfica como mais um sector de actividade económica, em que os ditames do mercado e do lucro tendem a servir-se dos, mais do que a servir, os objectivos artísticos. Oponíveis em muitas situações, estas duas estratégias estão, porém, longe de ser inconciliáveis.

Importa ainda referir que se é certo que uma estratégia tende a desenhar claramente um método para atingir um fim, a verdade é que esse método tende a assumir a forma de um cálculo, por vezes minucioso e implacável. E como está bom de ver, o calculismo facilmente se pode tornar um obstáculo criativo pela neutralização do risco, do acaso, do imprevisto que comporta. No limite, este calculismo pode ter o efeito pernicioso ou mesmo fatal de esterilizar toda a aventura criativa, conduzindo à banalização e ao *cliché*, saturando o espectador através do lugar-comum.

Também aqui não existe uma fórmula que resolva este dilema criativo. O cálculo e a estratégia estão longe de ser desprezíveis no processo criativo. Mas a salvaguarda da espontaneidade e da irreverência (da vanguarda) não pode também ser descurada. A única forma de sair incólume desta dialéctica apenas poderá passar por um suficiente conheci-





mento dos propósitos de uma obra e dos regimes de criação e produção em que se está a operar.

Público

A relação do cinema com o público é, seguramente, uma das mais problemáticas e controversas, atravessando a história do cinema e prolongando-se na actualidade. Em grande medida, tal facto prende-se com a dificuldade em qualificar, estrita e inapelavelmente, o cinema enquanto arte ou enquanto entretenimento. Para esta problemática muito contribui o facto de o cinema viver um dilema constante: por um lado, esta forma de expressão sempre se destinou às massas (desde os tempos dos *nickelodeon* até aos modernos *multiplexes*, passando pelos magníficos *movie palaces* das décadas de ouro do cinema); por outro, ao longo de toda a história do cinema, sempre existiram autores, críticos e teóricos que defenderam para o cinema uma ambição criativa que lhe assegurasse um lugar de pleno direito no sistema das artes (sendo que esta busca da arte cinematográfica em toda a sua nobreza não poderia deixar de implicar um afastamento do espectador médio e um rumo ao elitismo).

As concepções do cinema como arte ou do cinema como indústria acabariam por determinar igualmente a relação entre autor e público. Não é raro encontrarmos autores cuja preocupação última é a vastidão do seu público ou que assumem perante ele uma atitude de indiferença ou mesmo de desdém – de alguma forma, esta atitude assenta no pressuposto de que a arte não tem de ser universalmente acessível e que deve seguir o seu caminho de especulação formal sem pudores públicos. Em sentido divergente, não é raro encontrarmos produtores cinematográficos capazes de sacrificar a autonomia criativa dos realizadores em nome da máxima audiência e – consequência mais desejada – do máximo lucro. Da relevância do público e das lutas criativas, teóricas e económicas que este originou são inúmeros os exemplos históricos.

No entanto, uma análise mais atenta do público cinematográfico haverá de mostrar-nos que não estamos perante uma dupla, mas sim uma múltipla tipologia dos públicos: não encontramos apenas um público cinéfilo e elitista, embrenhado na discussão das mais ínfimas ou mais





críticas questões criativas, e um público popular e descomprometido, capaz de fazer da experiência cinematográfica um ritual de celebração colectiva e um fenómeno de partilha planetária. Encontramos sim uma quase infinidade de públicos que, por exemplo, o sistema dos géneros com as suas legiões de fanáticos específicos facilmente demonstra.

Falando em géneros: é, em larga medida, através dos géneros que os espectadores, em muitas circunstâncias, constituem a sua cultura cinematográfica, gerem as suas expectativas e fazem as suas escolhas. Os géneros asseguram ao espectador um elevado grau de certeza sobre o que esperar e permitem aos produtores um conhecimento (suficientemente) rigoroso dos padrões de comportamento do público. Por outro lado, os géneros integram-se, podemos dizê-lo, em estratégias de marketing avassaladoras que o sistema de produção industrial frequentemente implementa no sentido de efectuar uma promoção planetária dos seus produtos/filmes e, desse modo, de conseguir chegar ao mais vasto e diversificado público possível.

A forma de financiamento de uma obra cinematográfica acabará, igualmente, por determinar a relação com o público. A busca de um público virtualmente global justifica-se pela lógica industrial subjacente à produção dos grandes *blockbusters*. Já o cinema de autor, frequentemente subsidiado, ou o cinema experimental, muitas vezes amador, enfrentam com relativa indiferença esta contabilidade das audiências. Frequentemente, não lhes interessa tanto o público imediato, como sucede no cinema comercial, mas mais os públicos futuros que, num tempo indefinido, haverão de tomar contacto com a obra.

Dois outros aspectos que se prendem com esta questão, e que recorrentemente são objecto de discussão e polémica, prendem-se, por um lado, com o divórcio entre o cinema e o seu público, de que um exemplo seria o caso português, ainda que longe de ser o único, e, por outro, com a morte do cinema, isto é, com um decréscimo de popularidade da sétima arte ou com uma impotência para liderar a vanguarda artística. Num e noutro caso, a visão catastrofista tem sido desmentida, ainda que, em ambas as situações, os diagnósticos feitos estejam longe de ser irrelevantes.





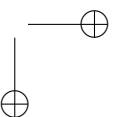
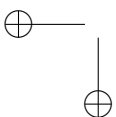
Formato

Qualquer ideia é desde logo condicionada por um constrangimento: o formato em que vai ser trabalhada. Ainda que, virtualmente, qualquer ideia possa ser concretizada em qualquer formato – expandindo ou restringindo a abrangência e a profundidade da abordagem –, a verdade é que o formato escolhido acabará por ter implicações quer ao nível estético quer ao nível técnico. Assim, a escolha apropriada do formato é, muitas vezes, a primeira preocupação de um autor. Abordaremos aqui resumidamente as duas modalidades mais relevantes na criação cinematográfica: a longa e a curta-metragem.

O que distingue a curta-metragem é a condensação e depuração dos temas ou dos eventos. Daí que, no que respeita à ficção, tanto a caracterização das personagens como os eventos apresentados se cinjam aos seus aspectos essenciais ou aos seus momentos decisivos. Assim, os acontecimentos tendem a ser dramaticamente fortes e ricos de significado, e as personagens brevemente delineadas, incisivas e fortemente simbólicas. A curta-metragem tende, por isso, a centrar-se numa ou em muito poucas personagens, cingir-se a uma ou poucas situações, com uma linha narrativa muito clara. Se se trata de uma curta-metragem experimental ou documental, por seu lado, procura-se explorar de forma concisa uma ideia ou um tema.

Quanto à longa-metragem (e demais formatos longos, como séries e sequelas), trata-se de um formato que permite necessariamente uma maior densidade e minúcia na caracterização das personagens, na descrição dos acontecimentos ou na abordagem de um tema ou exploração de uma ideia. As relações entre personagens tendem a ser mais detalhadas e profundas e o número de personagens é também maior – embora exista um protagonista claro ou um núcleo de personagens principais. No que respeita aos eventos, a cadeia de acontecimentos que constitui a história tende a ganhar complexidade, podendo mesmo estender-se infinitamente – como se constata pelas narrativas-mosaico, pelas prequelas e sequelas tão recorrentes na actualidade ou pelos serials de outras décadas, bastando para tal introduzir novas personagens e novos núcleos da acção ou retrocedendo e avançando na cronologia dos acontecimentos.

Podemos, portanto, constatar que, ao nível da ficção, o formato é





causa e consequência do número de peripécias incluídas (ou seja, dos momentos decisivos para a progressão da história), bem como da quantidade de personagens ou de linhas narrativas. Assim, quanto mais longo o formato, maior a extensão e densidade dos acontecimentos. No que respeita à ficção cinematográfica, podemos constatar que ao longo do tempo acabariam por se impor como predominantes determinadas durações. No caso da longa-metragem, ela tende a durar entre 90 e 120 minutos. No que toca à curta-metragem, entre os 7 e os 12 minutos. Tal não significa, porém, que em certas circunstâncias e em certas épocas não se possam encontrar desvios a estes padrões: por exemplo, os épicos tendem, usualmente, a ter uma duração bem mais extensa; nos anos 1970 verificou-se uma tendência para filmes com cerca de três horas; as curtas-metragens podem chegar a mais de meia hora ou resumir-se a menos de um minuto.

Convém ter sempre em atenção, igualmente, que, por mais curta ou longa que seja a narrativa, ela deve necessariamente configurar uma totalidade em que as partes se integram no conjunto de forma harmoniosa e necessária. Um outro aspecto a salientar deve ser o seguinte: a estrutura narrativa ou conceptual da longa e da curta-metragem, apesar da grande diferença de duração, tende a ser homóloga, ou seja, a ter uma morfologia idêntica, correspondendo-se proporcionalmente.

Quanto ao documentário, vale a pena referir que este tende a ser relativamente mais curto do que a longa-metragem de ficção, entre 60 e 80 minutos. Mas o género onde as convenções dos formatos são mais decisivamente desafiadas é no cinema experimental. Neste caso, podemos encontrar uma tremenda pluralidade de durações que podem ir dos pouquíssimos frames a obras com oito ou doze horas.

Género

Para sabermos sobre o que é um filme e o que esperar dele (aquando da sua realização e aquando do seu visionamento), podemos também socorrer-nos da tradição dos géneros. O género permite, sobretudo, identificar padrões recorrentes da organização formal de uma obra: qual a estrutura narrativa, que tipo de personagens, que tipo de mensagem,





que situações narrativas, que ideias, que valores, que locais. Os géneros constituem, portanto, uma espécie de grelha classificativa dos filmes.

Sabemos de antemão que um mesmo tema pode ser abordado segundo diversas convenções narrativas, dando origem a diferentes enredos, com diferentes mensagens – no fundo, a diversos géneros. Os géneros permitem ao autor trabalhar uma ideia dentro de moldes familiares e ao espectador construir expectativas bastante aproximadas relativamente ao que vai encontrar numa obra: tipo de situações, tipo de personagens, tipo de emoções, etc.

No que respeita aos géneros, importa efectuar dois sublinhados:

- em primeiro lugar, os géneros, apesar de apresentarem convenções formais reconhecíveis, não são imperativamente normativos – há um grande espaço para a variação;
- em segundo lugar, os géneros podem misturar-se e contaminar-se – uma mesma obra pode apresentar traços de vários géneros.

Assim sendo, a relevância do género no processo criativo torna-se evidente: eleger um género específico para tratar uma ideia implica uma escolha de determinados preceitos morfológicos que tornam a obra imediatamente familiar para o autor.

Assim, mais do que um constrangimento, as convenções de género devem ser entendidas como possíveis moldes que, contudo, permitem as mais diversas variações. Se nos aproximarmos da etimologia da palavra género, podemos verificar que ela remete para a ideia de génese ou de origem de uma ideia ou de uma obra. Pertencendo a um género, uma ideia ou uma obra acarreta, então, estruturas, figuras, temas ou valores familiares. Porém, se é certo que os géneros tendem para a repetição de formas, não deixa de ser igualmente verdade que eles facultam *a priori* uma organização clara das ideias.

Por fim, importa ainda dizer que, para além dos géneros mais comuns e clássicos, como o drama e a comédia, o *thriller* e a ficção científica, por exemplo, podemos encontrar outras formulações genéricas, com as mais diversas proveniências, capazes de dar um sentido e um design muito claros a uma obra ou uma ideia: o diário, as memórias ou o re-





trato, provenientes da literatura e da pintura, são, por exemplo, ótimas formas de dar vida a uma personagem.

Experimentação

Como todas as artes, também o cinema tende a cristalizar as suas formas em convenções mais ou menos partilhadas e respeitadas. Daí que uma exigência e um ímpeto de experimentação sejam constantemente reafirmados. O que se procura é, neste caso, fugir à repetição tanto de formas como de conteúdos. Existe como que um imperativo para a ousadia, a originalidade e a diferença – no fundo trata-se de buscar constantemente o novo e o insólito, a distinção que acrescente algum valor estético. Ainda assim, devemos sublinhar que nada disto é possível sem um sólido conhecimento das convenções e da tradição.

A melhor e talvez a única forma de fugir ao vulgar ou ao comum será a colocação de hipóteses. Ao colocarmos uma hipótese estamos a especular criativamente. As hipóteses apenas são limitadas pela imaginação do criador e pela consistência da sua lógica. Se bem que nem todas as hipóteses se transformam em excelentes ideias ou possuem a qualidade necessária para originar uma obra de referência, dificilmente o processo criativo pode deixar de passar por essa fase e essa estratégia. Assim, o procedimento a adoptar neste caso é colocar a questão “E se...?”. A partir daqui tudo é possível; mas nem tudo é desejável – daí que se deva avaliar o potencial da hipótese submetendo-a à questão: “Valerá a pena?”. Quando a resposta é positiva, estamos em vias de encontrar uma ideia central forte para trabalhar.

As hipóteses podem remeter para os mais diversos aspectos: um tema, uma situação, uma personagem, um estilo, um género, por exemplo. Em todo o caso, ter-se-á sempre um objectivo em mente: apresentar novas abordagens sobre um determinado assunto e avaliar o potencial criativo do mesmo.

A colocação de hipóteses é, como referimos, extremamente abrangente e livre. Tudo podemos questionar ou subverter. Partindo de situações, temas ou ideias familiares, e levando-as ao limite da estranheza, podemos encontrar nelas um potencial de que não se suspeitava previ-





amente. E podemos fazê-lo através de diversas estratégias que podem ir de uma sincera homenagem à ironia ou à sátira, provocando efeitos como a surpresa ou o choque, por exemplo.

A experimentação pode incidir sobre qualquer das facetas da obra cinematográfica: a estética, a técnica ou a narrativa, por exemplo. E pode mesmo ser assumida como um valor artístico em si, procurando sempre o inaudito e a radicalidade. Neste último caso estamos perante aquilo que, genericamente, se designa por cinema experimental – neste âmbito a experimentação mais profunda constitui uma espécie de premissa criativa indispensável.

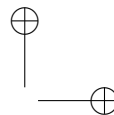
Ao longo da sua história, o cinema foi constantemente submetido a um intenso labor de experimentação, mesmo no âmbito do que se denomina usualmente por cinema *mainstream*, ou seja, um cinema industrial e popular. Cruzar ficção e documentário, misturar *home-movies* com *blockbusters*, citar as artes plásticas ou adaptar bandas desenhadas são apenas alguns exemplos de uma experimentação que se pode constatar a qualquer momento. Noutros casos a experimentação assumiu quase a forma de um manifesto de intenções, como sucede com a *nouvelle vague*, o neo-realismo ou o Dogma 95. E noutros ainda, a experimentação pode transformar-se em provocação ou quimera, como sucede com cineastas como Stanley Kubrick, Andrey Tarkovsky, Peter Greenaway, David Fincher ou Baz Luhrmann.

A experimentação revela-se, portanto, uma realidade criativa de múltiplas formas e com diversas incidências – qualquer que seja o aspecto que assuma ou sobre que incida, todos lhe reconhecemos uma importância crucial no processo criativo.

Estilo

Se tendencialmente um género, seja ele cinematográfico ou outro, se revela uma forma extremamente eficiente para descortinar semelhanças entre diversas obras e desse modo arrumá-las em função de um conjunto de características partilhadas que acabarão por instituir um cânone, o estilo acaba por funcionar em sentido aparentemente oposto: é através



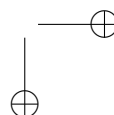


do estilo que, por princípio, reconhecemos as singularidades de uma obra ou de um autor.

O estilo remete para algo como uma maneira própria de fazer, de ver ou de imaginar. Todos os grandes autores em todas as artes acabaram por encontrar o reconhecimento e a posteridade pela forma única como concretizaram e apresentaram as suas ideias, pelo seu estilo. Quando se fala de originalidade, é essencialmente a uma questão de estilo que nos referimos – seja no documentário ou na ficção, na animação ou no cinema experimental, mesmo no *home-movie* ou no filme de escola, dificilmente uma obra ou um autor se tornam referenciais sem um estilo marcante e único.

O estilo não só tende a sublinhar as singularidades de uma obra, as quais permitem identificar a marca de um autor, como tende a ser essencialmente individual – corresponde a um conjunto de decisões estéticas muito pessoais e a uma espécie de visão do mundo intransmissível. Ainda assim, importa fazer dois comentários a este respeito. Em primeiro lugar, apesar de um estilo corresponder usualmente a perspectivas e procedimentos pessoais, ele pode, porém, ser colectivamente partilhado – a imitação, a homenagem ou o pastiche são disso exemplo. Em segundo lugar, importa fazer uma observação a respeito da particularidade criativa do cinema: longe de ser uma arte individual, o cinema obedece a um processo criativo colectivo (excepção feita aos filmes domésticos ou a alguns filmes experimentais). Sendo um processo criativo partilhado e coordenado, o estilo de um filme é, por isso, muitas vezes, a consequência de diversos contributos individuais. Ainda assim, algo de singular terá de ser identificado numa obra para justificar a sua valia estilística.

Posto isto, podemos afirmar, em resumo, que no cinema, como em qualquer outra arte, um estilo singular deve ser perseguido. E pode sê-lo em qualquer fase ou circunstância: na escrita, na filmagem, na fotografia, na montagem, na música. Como se torna facilmente constatável, as grandes obras fílmicas são aquelas que arriscaram numa, em várias ou em todas estas áreas e acabaram por superar ou depurar as convenções estabelecidas.





Mensagem

Um hábito comum do espectador, que corresponde, no fundo, a uma preocupação manifesta ou latente do autor, é frequentemente formulado na questão: qual é a mensagem? E se o espectador revela insistentemente essa preocupação, o autor não poderá deixar de, também ele, ainda que de maneira distinta, ter esse aspecto em questão. Como primeira e fundamental consideração, devemos referir que, como veremos de seguida, a mensagem pode assumir as mais diversas formas e propósitos. E dificilmente uma obra se reduz a uma única mensagem – aliás, quando tal acontece, tal deve ser motivo de apreensão.

A mensagem é, no fundo, o sentido ou os sentidos que a obra pretende transmitir ou sugerir, instaurando um horizonte de interpretação mais ou menos vasto e provável. Ela pode ser mais aberta ou mais fechada, mais implícita ou mais explícita, mais superficial ou mais profunda. Em princípio, a mensagem de uma obra divide-se entre dois pólos, um que tem a ver com os valores estéticos, em que a mensagem se prende essencialmente com a própria obra enquanto tal, isto é, com a forma como lida com a assumpção ou a ruptura de um conjunto de preceitos estéticos que lhe estão subjacentes, um outro que poderíamos designar por arte comprometida, ou seja, uma perspectiva da arte que assume esta como um veículo para a disseminação de ideias que extravasam claramente o âmbito da estética, assumindo preocupações éticas, sociais ou políticas, por exemplo, na sua concretização. Sob o primeiro tipo podemos encontrar, como manifestação mais radical, o chamado cinema experimental; sob o segundo, encontramos muito do cinema documental. Em todo caso, nunca estas distinções são absolutamente estanques.

A mensagem pode ser, ainda, explicitamente formulada – acontece nas obras de denúncia, de propaganda, de intervenção cívica ou política, por exemplo. Ou pode ser implícita: mesmo quando a mensagem não é explicitamente formulada, há algo que uma obra nos diz, uma posição que toma e de que nos faz comungar ou condenar. Esta polaridade entre uma mensagem explícita e uma mensagem implícita faz-nos regressar à questão inicial da relação entre a obra e o seu público. Assim, a responsabilidade pela mensagem de uma obra é necessariamente partilhada: o autor terá, em maior ou menor medida, a preocupação de que a mensa-





gem seja inteligível ou clara para o espectador, mas este terá igualmente a obrigação de se empenhar na decifração dessa mesma mensagem.

Uma obra que exponha imediata e cabalmente a sua mensagem tenderá a esgotar o seu interesse de modo breve. Daí que algum grau de mistério ou especulação deva ser deixado em aberto para o espectador. Quanto maior o mistério e a abertura da mensagem, maior a interpeção ao espectador. Quando se sublinha a importância do subtexto, da conotação, da alegoria ou da metáfora é disso que falamos. Importa ainda referir que uma mensagem pode assumir um carácter mais deliberado – em que se percebe exactamente qual o propósito do autor – ou assumir a forma de uma revelação involuntária, querendo com isto dizer-se que a mensagem e o sentido das obras mudam consoante as circunstâncias, ou seja, em função da época, do local, do espectador.

Assim, se a mensagem é uma espécie de juízo acerca de um facto ou de uma ideia ou uma espécie de ensinamento que se retira acerca dos mesmos, determinando de algum modo a interpretação de uma obra, a verdade é que, dependendo dos propósitos desta, a mensagem pode ser, por exemplo, mais evidente, mais constrangedora, mais difusa ou mais polémica. Em todo o caso, a mensagem deve ser suficientemente clara (isto é, que permita uma expectativa de interpretação da obra, por mais desviante que esta possa parecer) e aberta (isto é, que impeça o esgotamento repentino ou retarde a esterilidade hermenêutica).

Tema

O tema de uma obra pode ser resumido, na sua forma mais densa e decisiva, num substantivo: a verdade, a morte, o amor, a beleza. Desta forma, podemos dizer que o tema remete sempre para um ideal abstracto e absoluto que é abordado em obras (narrativas, por exemplo) concretas. O tema será, portanto, o cerne substantivo de algo e corresponde, no fundo, à ideia fundamental de uma obra. Ele sumariza, unifica, centraliza, agrega e guia as ideias que se criam em volta de um determinado assunto.

Estas características do tema ajudam-nos a compreender melhor a sua relevância: na medida em que sumariza, ele permite ter uma pers-





pectiva de conjunto sobre o que uma obra trata e sobre a própria obra; na medida em que unifica, ele ajuda a dar uma sensação de totalidade a uma obra; na medida em que centraliza, ele tende a criar uma ordem hierárquica para as partes da/na obra; na medida em que agrega, ele tende a estancar a dispersão criativa ou semântica que ameaça todas as obras; na medida em que guia, ele permite tanto ao autor como ao espectador orientar-se na planificação, na execução e na interpretação de uma obra. Conhecer o tema de forma sólida, profunda e abrangente torna-se determinante. Sem um correcto reconhecimento do tema, corremos o risco de perder objectividade e critério na avaliação de uma ideia ou de uma obra.

Se o tema de uma obra tende a ser visto como algo absoluto, ele pode ser igualmente tratado de forma contextual ou circunstancial. Assim, podemos abordar os temas da verdade, da morte ou do amor em contextos extremamente distintos: em tempos de paz ou em tempos de guerra, em termos políticos ou sociais, por exemplo. Por outro lado, existem diversos tipos de tema, que podemos descrever do seguinte modo: o tema central, a que já aludimos; os temas laterais, que se relacionam de algum modo com o anterior, mas se lhe submetem em termos de importância; os temas transversais, que remetem e atravessam conjuntos mais ou menos vastos de obras.

Deste modo, se é certo que elegemos sempre um tema central na criação ou na interpretação de uma obra, não deixa de ser igualmente verdade que temas diversos podem conviver numa obra e variar ao longo desta. Assim sendo, uma obra pode ilustrar vários temas e um mesmo tema pode ser tratado em obras muito diversas. Contudo, está bom de ver, é o tema central de uma obra que deverá ter, necessariamente, uma atenção privilegiada. E se umas vezes partimos de um tema e construímos uma obra que o ilustre ou problematize, noutros casos é apenas à medida que uma obra vai ganhando forma que desvendamos o seu tema nuclear.

Além de dever ser uma ideia, um conceito ou um assunto nuclear numa obra, um tema deve ser igualmente relevante numa ou em várias destas dimensões: social, estética, política, ética ou cultural. Como sabemos, desde a mitologia clássica ou das escrituras bíblicas que podemos verificar a recorrência de temas que sustentam, ainda e sempre, a maior





parte das narrativas dos nossos dias: amor, morte, vingança, opressão, assassinio, solidão, soberba, etc. A persistência dessas obras (e desses temas) prende-se exactamente com o facto de elegerem como tema forte e central questões sólidas, universais e abstractas, e ao mesmo tempo decisivas em termos civilizacionais – ou seja, no âmbito da cultura, da política, da ética ou da arte.

Intertextualidade

Num regime criativo como o contemporâneo, em que a mistura e cruzamento de procedimentos, materiais, temas e estilos se tornou uma evidência incontornável e frequentemente aplaudida, o conceito de intertextualidade ganha uma pertinência assinalável. Como sabemos da tradição das mais diversas artes, uma obra nunca existe isolada. Um texto encontra-se sempre numa rede com outros textos que o comentam, o citam, o refazem, o recuperam, o analisam. No que respeita ao cinema, essa relação plural, diversa e inesgotável dos textos entre si assume um papel fundamental no processo criativo.

Enunciamos brevemente algumas das modalidades em que estas relações – que podem ocorrer entre o cinema e as outras artes ou entre diferentes filmes – podem ser identificadas. As adaptações cinematográficas são uma forma frequente e um dos dispositivos fundamentais do processo criativo. Se no início do cinema predominavam as adaptações de peças teatrais ou de textos literários, com o decurso do tempo as fontes de inspiração tornar-se-iam as mais diversas: séries televisivas, bandas desenhadas, videojogos ou simples brinquedos tornaram-se objecto de constante adaptação. Algo semelhantes, mas ocorrendo no âmbito estrito do cinema, são os *remakes*. Neste caso trata-se de tomar em mãos uma obra cinematográfica que, por algum motivo, mantém o seu potencial e apelo ao longo do tempo, actualizando-a num novo contexto. Tanto em relação às adaptações como ao *remake*, importa referir que a estratégia de releitura de uma obra pode obedecer a diversos parâmetros: literal (quando se faz uma transposição quase automática da obra de partida); fiel (quando as alterações em relação à obra de origem são mínimas e inofensivas); parcial (quando existe alusão aos elementos





fundamentais da obra original, mas com grande flexibilidade criativa); livre (quando muitos dos elementos fundamentais são claramente modificados). As modificações entre a obra de origem e a nova obra podem incidir ao nível do estilo, do tema, das personagens, dos acontecimentos, do espaço ou do tempo e podem assumir grandes diferenças de grau e de nível.

Se a adaptação e o *remake* assentam numa transformação de uma obra na sua integridade, mantendo inalterada a sua estrutura, existem outras formas de intertextualidade de cariz mais pontual que devem ser tidas em conta. Temos assim a paródia, uma das modalidades mais comuns que tende a alterar o tom, o propósito ou o género de uma obra através de uma releitura dos seus pressupostos estéticos (tornar um drama numa comédia, por exemplo). As citações (que consistem na inclusão explícita de uma parte de um texto alheio numa nova obra) e alusões (que consiste em integrar elementos reconhecíveis, mas alterados, de uma obra numa outra) são igualmente modos de colocar obras em relação, muitas vezes permitindo identificar as influências ou a tradição em que se inscreve e se define um filme. Por fim, a mistura ou hibridação de géneros, temas, formatos ou estilos é outra das modalidades de intertextualidade recorrente fazendo conviver numa mesma obra formas discursivas heterogéneas.

Como se pode verificar, muitas das estratégias criativas das últimas décadas têm passado pela intertextualidade, ao mesmo tempo que a ideia de que é impossível criar algo *ex nihilo*, ou seja, a partir do nada ganhava cada vez mais evidência axiomática. Tanto os movimentos modernistas como, sobretudo, as tendências pós-modernistas tiveram a este respeito um papel decisivo, pela ruptura e subversão dos códigos e convenções que permitiram (aos quais não pode deixar de se juntar a evolução tecnológica, pela facilidade e potencial de manipulação que trouxe).

Moldura

Quando falamos de dar uma moldura a um filme, estamos naturalmente a transpor esta definição da pintura de uma forma metafórica. À seme-

Livros LabCom





lhança do que acontece na pintura, também no cinema a ideia metafórica da moldura serve, sobretudo, para delimitar e direccionar a atenção do espectador para os elementos fundamentais de uma obra. Ainda assim, havemos de notar que a ideia de moldura assume, quando aplicada ao cinema, uma muito maior vastidão de formas.

As molduras seriam então modos de enquadrar, facilitando o reconhecimento de uma obra e ajudando a dar-lhe sentido. Podem ser molduras mais convencionais ou mais informes, mas servem, todas elas, um duplo intuito: contribuir para a disciplina criativa de um autor e facultar uma interpretação mais precisa de uma obra. No fundo, trata-se de assegurar algumas premissas morfológicas ao design de um filme. Temos assim um vasto conjunto de molduras possíveis que passamos a descrever.

A lista: inventariar é uma prática comum e disseminada entre os humanos, podendo ir da lista aleatória de objectos ou de tarefas às listas de preferências – os conhecidos tops, através dos quais se hierarquizam obras ou autores, por exemplo. Não sendo um dispositivo muito propício à narração, uma vez que não organiza os elementos em função da causalidade, mas sim da contiguidade ou da hierarquia, é contudo bastante adequado à descrição.

A rede: apesar de se tratar de uma forma de compreensão ancestral dos fenómenos e da sua dinâmica, a ideia de rede ganhou em anos recentes, sobretudo devido à Internet, uma preponderância enorme na descrição de acontecimentos e processos. Podemos mesmo dizer que, de algum modo, o cinema reconheceu, também ele, a influência dessa morfologia, como se vê pelos filmes que procuram apresentar os acontecimentos como uma espécie de rede de acções e agentes unidos por múltiplas ligações – uma espécie de hipertexto, que as narrativas-*puzzle* ou as narrativas-mosaico ilustram.

O inquérito: não sendo comum a sua utilização no cinema narrativo mais convencional, uma sua variação pode ser encontrada nos chamados filmes policiais, sobretudo nos denominados *whodunnit*, em que o detective procura averiguar as causas e os responsáveis de um determinado crime. A sua utilização no documentário é mais frequente.

O livro: é possível estabelecer uma série de analogias entre o filme e o livro na sua organização estrutural. A homologia entre palavras





e imagens, frases e planos, capítulos e sequências é notória, ainda que existam diferenças substanciais entre estas duas formas de expressão. Os romances epistolares, os álbuns de recordações ou os diários são alguns dos moldes em que as formas literárias e as formas cinematográficas confluem frequentemente.

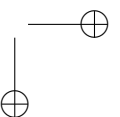
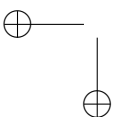
O jogo: trata-se de lançar um repto a um espectador, em que os graus de dificuldade podem ser muito variáveis, de modo a fomentar ou preservar a sua atenção e interesse. Os *puzzles* e os enigmas são óptimas formas de desafiar o espectador. Uma vez que o espectador é deliberadamente interpelado, ele sentir-se-á também mais envolvido e participante na obra.

A canção: à música podemos ir buscar modos auxiliares de organização da matéria fílmica. Basta pensarmos como muitas canções – ou a ópera, por exemplo – funcionam ou se assumem como moldes narrativos, temáticos ou estilísticos.

O palco: o próprio cenário torna-se, muitas vezes, uma parte decisiva da obra fílmica, seja de um modo mais evidente como sucede nos épicos ou nos *kammerspiel*, ou de um modo mais latente e abstracto como sucede em alguns filmes experimentais. Em todo o caso, pensar insistentemente o espaço de um filme pode ser decisivo no seu processo criativo.

A *mise-en-abyme*: por vezes acontece integrarmos uma obra dentro de outra obra – por exemplo, quando existe uma citação, quando uma pintura ou uma peça de teatro surge no filme. Esta presença de uma obra dentro de outra obra designa-se por *mise-en-abyme*. O próprio cinema coloca-se frequentemente a si mesmo como matéria de estudo: os *meta-filmes* ou filmes dentro dos filmes são um tema recorrente em toda a história do cinema. Neste caso, o próprio filme serve de moldura para outro filme.

Ter uma moldura onde enquadrar uma história poderá ser não apenas um meio para mais facilmente organizar o seu conteúdo, mas igualmente para o espectador reconhecer o seu enredo. E, contudo, como sempre, elas existem mais para serem desafiadas ou subvertidas do que como preceitos formais imprescindíveis.





Auto-reflexividade

O cinema, como, aliás, as demais artes, desde sempre se tomou a si mesmo como objecto de questionamento estético e intelectual. É como se o cinema precisasse de se investigar a si próprio para se compreender e definir. Dos sofisticados inquéritos e inquietações de Jean-Luc Godard ou Peter Greenaway aos mais singelos *making-of* ou aos documentários mais didácticos e informativos, uma longa tradição de auto-reflexividade pode ser constatada na história e na actualidade do cinema.

Este fascínio auto-direccionado quase se torna, em certas circunstâncias, um *fetichismo* desmedido. No fundo, trata-se aqui de tentar compreender o cinema ora como um meio ora como um fim. Num caso, trata-se de compreender o próprio processo criativo e as possibilidades que esta arte oferece para transmitir ideias extra-cinematográficas. No outro, trata-se de explorar as potencialidades do cinema em si mesmo, não escondendo e mesmo, por vezes, sublinhando que estamos perante um filme, portanto, perante uma obra construída e não perante uma inofensiva representação da realidade.

Em certa medida, podemos dizer que este tema da auto-reflexividade do cinema se prende a uma dupla questão: por um lado, a da consciência do meio, ou seja, a assumpção de que tudo o que vemos no cinema é uma mediação incontornável; por outro lado, o meio enquanto consciência, ou seja, uma vontade e uma faculdade de tomar o meio como uma forma de construção de uma obra, procurando compreender todo o potencial criativo da sua aparelhagem técnica e do seu património artístico e o modo como replica a mente criadora do sujeito.

Podemos assim dizer que o cinema se assume, nestes casos, como espelho de si mesmo. Em paralelo com esta estratégia de auto-referência podemos encontrar uma outra que remete já não para o meio, mas para o autor que dele se socorre. Estamos aqui a falar dos elementos autobiográficos que, de modo insistente e incisivo nuns casos e de modo mais pontual e discreto noutros, acabam sempre por perpassar um filme. Neste aspecto e nestes casos, o cinema será uma forma de auto-retrato – e não será o processo criativo sempre isso mesmo, de algum modo?



A Narrativa





Definição

O termo ‘narrativa’ (que etimologicamente significa *conhecer* ou *dar a conhecer* – do sânscrito *gnarus*) constitui uma daquelas designações que, pela sua polissemia, dificilmente se presta a uma definição inequívoca. Uma vez é utilizada para designar o próprio acto da narração; outras, pode remeter para o conteúdo desse acto; é ainda entendida, muitas vezes, como modo do discurso (ao lado da lírica e do drama, categorização nem sempre estável e clara, proveniente da Antiguidade).

Assim sendo, importa clarificar o modo como aqui entendemos esta terminologia:

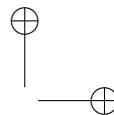
- a narração é o próprio acto de contar uma história;
- a história em si será o conjunto dos acontecimentos narrados;
- o enredo referir-se-á à forma como a história é narrada

Portanto, por narrativa entendemos, sobretudo, o conjunto formado essencialmente pela história e pelo enredo, ao qual se poderá juntar a própria narração.

A distinção entre o que se conta e o modo como se conta – fundamental para o entendimento dos principais níveis do discurso narrativo – provém já de Aristóteles, que falava do *logos* (o assunto ou conteúdo da narrativa, o que se narra) e do *mythos* (a intriga ou o enredo, isto é, a forma como se narra). Esta duplicidade é retomada e reforçada, no início do século XX, pelos formalistas russos, para quem a *fabula* é o conjunto dos acontecimentos cronologicamente apresentados e causalmente inteligíveis, ou seja, a história, a qual se contrapõe à intriga (*sujzet*, na terminologia formalista), que consiste no arranjo ou tratamento dos acontecimentos. Em certa medida, esta distinção recobre igualmente, como se constata, a oposição clássica entre conteúdo e forma.

O que se narra e a forma como se narra são, portanto, distintos: cada um destes aspectos constitui um nível diferente, o da história narrada e o do discurso através do qual esta é narrada. Um e outro articulam-se no acto da narração, momento em que submetemos uma certa história a determinados dispositivos (oralidade, escrita, audiovisual, etc.) que a





reconfiguram aquando da sua apresentação – é então que surge a narrativa enquanto junção dos dois aspectos: o quê (história) e o como (enredo).

Apesar desta distinção entre o nível do que se conta e do modo como se conta ser relativamente consensual e facilmente inteligível, o certo é que a definição de narrativa habita um campo semântico relativamente vasto e frequentemente volátil. Daí que encontremos um conjunto alargado de definições que se cruzam, se relacionam, convergem, concorrem, permutam e mesmo se substituem: narrativa, narração, história, enredo, intriga, trama, *plot*, acção, discurso, relato, conto ou diegese são disso exemplo. No entanto, reiteramos que a distinção entre história e enredo será a mais determinante – do cruzamento destes dois níveis surge, como se refere, a narrativa.

Na medida em que foi possível estabelecer e estabilizar (provisoriamente) a nossa definição, passemos agora à caracterização da narrativa. Ela é uma das formas fundamentais de conhecimento da realidade humana (de dar a conhecer e de tomar conhecimento, como vimos anteriormente), isto é, de tornar a existência inteligível. É a condição praxeológica da humanidade – o conjunto de agentes e eventos, com as suas causas e efeitos, propósitos e consequências, motivações e intenções – que dá forma ao devir humano e é este que se torna o objecto da narrativa. O acto de narrar é, portanto, pertença de todas as épocas e todas as sociedades. Por narratividade entendemos então o conjunto de propriedades específicas dos enunciados e textos narrativos. De seguida, faremos alusão a alguns aspectos que nos poderão ajudar a compreender e a caracterizá-los.

Começamos desde logo por uma distinção geral que se pode estabelecer em função do modo como a narrativa se relaciona com aquilo que em semiótica se designa por referente, isto é, com o assunto que aborda ou com a realidade que apresenta. Podemos assim falar de narrativa **factual** e de narrativa **ficcional**. Ainda que se trate de uma distinção problemática e de fronteiras nem sempre evidentes, podemos dizer que um certo tom ou um certo propósito surgem constantemente a classificar uma narrativa dentro de uma ou outra daquelas categorias, através de mecanismos de identificação estilística e temática. Não nos ocupare-





mos aqui com a devida profundidade desta questão. A sua enunciação serve, porém, para referir que tanto o tom como o propósito de uma obra podem, por um lado, aproximá-la mais de uma estratégia factual, tendo como referente um facto histórico ou social e uma abordagem que tende para a objectividade, como, por outro lado, aproximá-la de uma estratégia ficcional, construindo os seus referentes no interior do próprio discurso e das suas inesgotáveis possibilidades inventivas.

Assumindo que a narrativa cinematográfica se vincula geralmente a um registo ficcional, ela aposta frequentemente no artifício deliberado para conseguir os seus objectivos. Queremos com isto dizer que todo o engenho é colocado ao serviço de um propósito de sedução e de invenção: estimular, aumentar, suspender ou satisfazer a curiosidade e o interesse do espectador é o seu desígnio fundamental. Daí que tanto a ideia de enredo como a de intriga sejam decisivas: enredar, intrigar ou tramar o espectador são operações que nos dão bem a dimensão de construção estratégica inerente à ficção narrativa, como se o autor (ou a sua figura textual, o narrador) não fizesse mais do que conspirar para manter o espectador emocionado com as personagens, embrenhado no mistério dos acontecimentos, inquieto na dúvida do seu desenrolar e, idealmente, espantado com a surpresa da sua revelação e desfecho final.

Contudo, como bem o comprovam momentos e movimentos fundamentais da história do cinema, não devemos deixar de referir que muito frequentemente a ficção cinematográfica se socorre de sinais estilísticos ou de pressupostos temáticos que a aproximam de um registo documental, realista, naturalista – do cinema neo-realista ao cinema independente, passando pela nouvelle vague, podemos disso mesmo encontrar múltiplos exemplos.

Estereotipada ou inédita, factual ou ficcional, toda a narrativa contém uma propriedade fundamental: a **transformação** dos acontecimentos entre um estado inicial de coisas e um outro final. Esquemáticamente, podemos descrever a dinâmica e o arco narrativo do seguinte modo: há um estado de equilíbrio, segue-se uma perturbação desse equilíbrio que origina uma complicação ou conflito, dando-se depois a procura de uma resolução desse conflito, e, por fim, o regresso a um estado de equilíbrio. É possível, portanto, identificar todo o processo narrativo





através das noções de semelhança e diferença – podemos dizer que numa narrativa nada volta a ser como dantes, mesmo se por vezes tudo parece mudar para ficar na mesma.

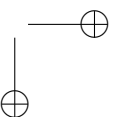
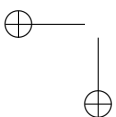
Existe, portanto, um percurso que é cumprido enquanto transformação de um estado num outro. A amplitude dessa transformação é, naturalmente, variável e pode ir de um simples gesto ou comportamento ao conjunto da evolução humana ou cósmica. O equilíbrio inicial e o equilíbrio final, apesar de semelhantes, comportam uma alteração mais ou menos acentuada: em grande parte, é na medida em que acreditamos que essa mudança é significativa – ou seja, que a gravidade do conflito é relevante – que valorizamos uma história.

Importa notar também que toda a narrativa comporta uma certa **temporalidade**: quer os acontecimentos narrados (a história) quer o processo narrativo (o discurso) se dão no tempo. A temporalidade é, portanto, quer no que respeita à história (o que se conta) quer ao enredo (o modo como se conta), um aspecto fundamental.

São as formas diversas como estes dois níveis se relacionam que dão origem à pluralidade das estruturas narrativas. A ordem (recurso a analepses e prolepses), a frequência (quantas vezes é narrado um mesmo evento numa história) e a duração (respeito ou manipulação do tempo real da acção) são parâmetros que permitem trabalhar temporalmente uma narrativa.

Por outro lado, importa referir que, geralmente, entendemos a narrativa como um conjunto de eventos interligados que se dirigem para um desenlace, isto é, que culminam no desfecho. Assim, os eventos seriam as unidades mínimas da narrativa. Podemos ver um evento como um processo (seja uma cena ou uma sequência de uma história) que comporta um estado de equilíbrio, uma complicação e uma resolução, no qual participam um agente e um paciente, e que decorre no tempo. No fundo, o evento é uma pequena narrativa. O encadeamento dos eventos dá origem à história e esta é trabalhada através do enredo (arranjo do conjunto de eventos, tendo em conta as suas causas e efeitos, mas sobretudo a ordem e a perspectiva como são apresentados).

Nem todos os eventos de uma história, ou seja, nem todas as uni-





dades mínimas, possuem a mesma importância narrativa: há eventos que podem ser suprimidos sem afectar o entendimento lógico da narrativa (é por isso que podemos resumir uma história). Trata-se, aqui, dos episódios, isto é, dos acontecimentos que não provocam alterações significativas na **causalidade e inteligibilidade** da história. Os eventos cuja supressão afecta esse entendimento são as denominadas peripécias – este tipo de eventos constitui os núcleos narrativos fundamentais, os quais não podem ser suprimidos sem colocar em risco a inteligibilidade da história, precisamente na medida em que eles significam uma alteração substancial na causalidade dos acontecimentos. Daí que sejam fundamentais para ligar causas e efeitos.

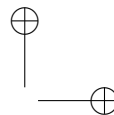
Inteligibilidade e causalidade estão, portanto, absolutamente interligadas: é na medida em que compreendemos causas e efeitos que podemos entender uma narrativa. A unidade mínima de uma história pode ser descrita numa frase. Existe, portanto, uma homologia entre as características da língua e as características da narrativa. Na frase, há duas unidades inferiores que correspondem às partes fundamentais do discurso: os nomes (que designam o sujeito) e os verbos (que correspondem ao predicado), os quais nos permitem descrever uma acção. Os verbos possuem uma característica semântica comum: designam uma acção, um processo de modificação de uma situação, ou seja, uma transformação segundo uma lógica de causa e efeito provocada pela intervenção de um agente.

Essas unidades mínimas, as frases (ou, no cinema, os planos), podem integrar-se em enredos de complexidade crescente. Assim, torna-se evidente a pluralidade de formas, modelos ou estruturas narrativas. E assim se constata também que não há uma narrativa-modelo primitiva, natural, ancestral, arquetípica ou fundadora e que toda a narrativa é uma escolha e uma construção – não uma mera série de acontecimentos sucessivos, mas uma organização discursiva dos mesmos. Ou seja: uma narrativa é um conjunto de unidades mínimas (os eventos) que se integram num todo, segundo diversas formas, e onde a causalidade dos acontecimentos assegura a inteligibilidade do relato.

A **dinâmica** é um dos aspectos fundamentais da narrativa. Existe um movimento em toda a narrativa, seja ele mais acentuado ou mais

Livros LabCom





discreto: as coisas movem-se, entre o início e o fim. A dinâmica que aqui nos interessa é tanto emocional como intelectual. E resulta da forma como a galeria de personagens, o conjunto de situações ou o leque de temas de uma narrativa são inter-relacionados. A dinâmica de uma narrativa poderá, e eventualmente deverá, apresentar algumas características essenciais: um desafio, ou seja, uma questão em forma de repto que estimule a participação intelectual por parte do espectador; um envolvimento, que faça o espectador tomar partido e julgar as atitudes, decisões e motivos das personagens; uma gratificação, que retribua ao espectador o seu esforço hermenêutico ou a sua adesão afectiva.

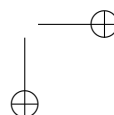
De algum modo, podemos abstrair algumas características dessa dinâmica narrativa num conjunto de processos e momentos que hão-de ajudar a dar sentido, propósito e harmonia à narrativa.

Num primeiro momento, a toda a narrativa convém a criação de um grau mínimo de mistério. É aí que o espectador se prenderá à narrativa. Daí resultará uma (maior ou menor) angústia derivada da incerteza sobre o que vai acontecer em seguida. Ele quererá saber mais acerca dos acontecimentos. Necessariamente, o nível de mistério diverge muito de género para género, sendo que o designado *whodunit*, ou narrativa de mistério, tende a valorizar ao máximo esta característica da narrativa.

Num segundo momento, o mistério originará a dúvida. Esta dúvida sobre o decurso dos acontecimentos deve ser instaurada, preservada e aumentada. Como prossegue e como acaba uma história – estas são as inquietações fundamentais. Eventualmente, a angústia da incerteza começará a ser substituída pela celeridade da ansiedade, ou seja, por um desejo de que as respostas sejam rapidamente dadas.

Num terceiro momento, esta ansiedade deverá culminar num alívio da tensão que se foi acumulando e adensando. É então que a história se encaminha para o desfecho, onde se conclui. A angústia e o mistério, a dúvida e a ansiedade cessam. Idealmente, a história conclui-se de uma forma surpreendente, mesmo se a probabilidade de um determinado desfecho (a vitória do herói sobre o vilão, a reconciliação de um casal desavindo, etc.) é frequentemente antecipada pelo espectador.

As operações que acabamos de descrever aplicam-se sobretudo à narrativa classicamente organizada, com um princípio, um meio e um fim muito claros. A ordem em que estas partes se apresentam pode, con-





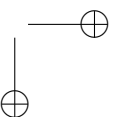
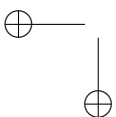
tudo, ser variada. Na antiguidade clássica, o dispositivo do *in media res*, ou seja, do começo da narrativa a meio dos acontecimentos, denotava já a elasticidade com que uma narrativa pode fazer um relato dos acontecimentos. Em tempos mais recentes, esta operação tornar-se-ia uma das marcas narrativas de um género cinematográfico clássico, o *film noir*, através do *flashback* que, no fundo, lhe corresponde.

Se o dispositivo do *flashback* demonstra a elasticidade da narrativa, sobretudo no que respeita ao seu início, não nos devemos esquecer que o momento fundamental de uma narrativa tenderá a ser o seu final, bem como o final de cada parte da narrativa. Um relato pode concluir em qualquer momento, sendo mais fechado ou mais aberto, mais surpreendente ou mais intrigante. Nas ‘Mil e uma noites’ podemos encontrar um dos exemplos paradigmáticos da relevância do desfecho de uma narrativa: através da suspensão da narrativa no momento certo, Xerazade consegue adiar, a cada noite, a morte a que está condenada, incutindo no vizir a vontade de saber mais sobre a história que lhe é contada no dia seguinte. Em tempos recentes, o cinema, bem como a ficção televisiva, têm reiterado a importância desta suspensão da curiosidade, com aquilo que se designa por *cliffhanger*.

Se o *cliffhanger* e o *flashback* são procedimentos que a narrativa clássica dominante adoptou para si própria, entrando no seu conjunto de códigos e convenções e garantindo desse modo a inteligibilidade da mesma, a verdade é que a narrativa ao longo dos tempos foi minando as suas convenções de modo mais ou menos deliberado – das ousadas formais de Laurence Sterne em “A Vida e Opiniões de Tristram Shandy” à corrente de consciência como técnica narrativa, que podemos encontrar nesse extraordinário edifício de experimentação que é “Ulisses”, de James Joyce, passando pelas rupturas e delírios do cinema experimental ou da *nouvelle vague*, são múltiplos os exemplos de uma narrativa e de uma narração em constante transgressão dos seus limites e convenções.

Teoria

A teorização acerca da narrativa possui uma extensa e variada história, nem sempre pacífica e constantemente inconclusiva. Desde a antigui-





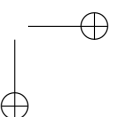
dade até ao presente é extensíssimo, naturalmente, o conjunto de obras que tocaram estes temas. Aqui apresentaremos, de forma muito breve, alguns dos contributos teóricos mais relevantes para o estudo da narrativa.

A “Poética”, de Aristóteles, é consensualmente aceite como a obra fundadora dos estudos da narrativa e dos géneros literários em geral. Aqui salientaremos alguns dos conceitos fundamentais do seu pensamento: totalidade, necessidade, peripécia e episódio.

Na narrativa, as acções são submetidas a uma selecção e combinação (operações fundamentais para o design do enredo), de modo que podemos identificar quer unidades mínimas (os eventos) quer uma unidade global, um todo (o enredo). Podemos avaliar uma obra como um todo se entendermos que a dimensão da mesma deve permitir uma percepção do conjunto a partir de qualquer uma das suas partes, ou seja, se pudermos perceber o seu princípio e o seu fim (como supomos que começou e como prevemos que acabará). Daí que a divisão em princípio, meio e fim seja um dos axiomas da narrativa segundo Aristóteles.

Uma vez que as acções de uma história não possuem todas, como vimos, a mesma importância, ela pode ser sempre resumida, mantendo-se, contudo, como um todo. Nesse resumo, o que fazemos é inventariar e conectar os seus eventos fundamentais, ou seja, identificar e ligar os acontecimentos necessários e/ou suficientes para o seu entendimento e valorização, sem perda da percepção da sua globalidade. Assim, ainda que o conceito de totalidade se revele flexível e possa variar em termos de extensão, ele mantém sempre uma organicidade clara, isto é, uma integração das partes num todo, numa unidade. Esta ligação entre as partes ou entre os eventos obedece a uma lógica de necessidade, ou seja, de relações de causa e efeito inteligíveis.

Esses eventos, que constituem uma história, são divididos por Aristóteles em dois tipos: os episódios, que constituem uma unidade em si mesma, fechando-se enquanto um todo narrativo e orientando-se por uma lógica de sucessão e de previsibilidade; as peripécias, que constituem os mais relevantes dos eventos, pela imprevisibilidade que introduzem no rumo da história, já que invertem ou alteram significativamente o sentido do seu decurso (transformando a fortuna em infortúnio, como refere Aristóteles).





Um conceito igualmente importante na análise da narrativa é o de diegese. Na origem (do grego *diègèsis*, que significa narrativa), a diegese opõe-se, de algum modo, à *mimesis* (que se pode traduzir por imitação). Segundo Platão, que com estes termos se referia especificamente ao teatro – devemos referir que estes conceitos foram, contudo, progressivamente transpostos para a análise de outros meios e formatos como a literatura ou o cinema –, a distinção entre estas formas do discurso consistia no seguinte: na diegese, a história é contada por um narrador, ao passo que na mimese a voz é dada às próprias personagens. Ainda que o cinema combine ambos os modos (a imitação e a narração), daremos aqui, contudo, especial atenção ao conceito de diegese pela ligação estreita que estabelece com os procedimentos narrativos.

A ideia de diegese pode assumir dois sentidos distintos: ou designar o universo dos acontecimentos representados; ou designar o próprio processo da narração. Por uma questão de clarificação terminológica, a definição que adoptaremos aqui é a primeira, aquela em que a diegese se refere ao conjunto de acontecimentos que formam a história, ou seja, ao universo diegético propriamente dito. Aplicamos o termo diegético, portanto, a tudo o que tem a ver com o mundo da história.

Tendo em conta as considerações de Platão, podemos dizer que o processo de mediação que todo o texto narrativo implica se torna mais evidente na diegese, isto é, quando uma figura ou instância (o narrador) se torna presente, do que na mimese, em que os acontecimentos são apresentados segundo uma presumida transparência (mesmo se, inevitavelmente, alguma instância narrativa, um narrador, estará também aqui presente). A narrativa cinematográfica tende, na sua formulação mais comum, a privilegiar o princípio da transparência, apesar de, frequentemente, um narrador se apresentar explicitamente como mediador do relato (por exemplo através da voz off na primeira pessoa). O processo narrativo significa sempre, portanto, um certo grau de distanciamento assumido pelo narrador em relação aos acontecimentos que são objecto do relato, seja de maior neutralidade ou de maior implicação (se, por exemplo, participa ou não na acção, é mais sumário ou mais exaustivo, mais impassível ou mais intrusivo).

No início do século XX, a União Soviética revelou-se um lugar de

Livros LabCom





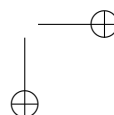
intensa reflexão e teorização acerca das artes em geral e também da narrativa. O contributo dos **formalistas** russos para o estudo da narrativa tornou-se ao longo das décadas seguintes absolutamente fundamental, influenciando sobretudo os estruturalistas dos anos 1960. Da grande diversidade de nomes que integraram este movimento, destacamos aqui três dos mais importantes.

Um dos autores que reflectiu acerca das questões da narrativa foi Victor Shklovsky. Em 1921, num texto de análise da obra de Laurence Sterne, “A Vida e Opiniões de Tristram Shandy”, afirmava ele que “a ideia de enredo é frequentemente confundida com a descrição de eventos – com aquilo que provisoriamente proponho designar por história. A história é, de facto, apenas material para a formulação do enredo”. Por aqui se nota, desde logo, a preocupação em distinguir entre os acontecimentos e a narrativa a que são submetidos.

De Shklovsky devemos ainda sublinhar o conceito de estranheza (‘ostranenie’) que, a nosso ver, ajuda a explicar muitas das transgressões narrativas que acabariam por marcar o cinema mais experimental bem como muito do cinema de autor, e que consiste em retirar elementos de uma obra do seu contexto original, enxertando-os numa nova obra. De Eisentein a Godard, podemos ver frequentemente esta operação em funcionamento.

Mas as questões mais imediatas do enredo e da história foram igualmente abordadas por Boris Tomashevsky. Referia este estudioso que “a história requer não apenas indicações de tempo, mas também indicações de causalidade”. Estas duas características da narrativa são incontornáveis. E acrescenta: “o enredo é diferente da história. Ambos incluem os mesmos eventos, mas no enredo os eventos são arranjados e ligados de acordo com a ordem em que surgirão na obra”. Assim, se a história pode resultar de uma simples observação de acontecimentos, “o enredo”, por seu lado, “é integralmente uma criação artística”. Por aqui podemos constatar que mais importante do que o que se conta, é a forma como se conta que faz toda a diferença – deste modo se compreende um dos motivos porque uma mesma história tanto pode originar um bom como um mau filme.

De entre os formalistas russos, Vladimir Propp acabaria por se afirmar como o mais decisivo teórico da narrativa, sobretudo com a obra





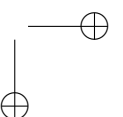
de referência “Morfologia do Conto”. É neste estudo de 1928 que a ideia de estrutura narrativa se impõe como fundamental e imprescindível para a compreensão da organização e da dinâmica narrativas. Propp revelar-se-ia então como o principal precursor dos estruturalistas. Na obra referida, ele propõe-se fazer uma morfologia do conto, isto é, “uma descrição dos contos segundo as suas partes constitutivas, as relações destas partes entre si e com o conjunto”. Conclui então, ao analisar um vasto conjunto de contos, que as personagens mudam muito, mas que se mantêm as acções (que ele chama *funções*). Diz ele que as primeiras são muito numerosas, ao passo que as segundas são em número limitado. E salienta, por outro lado, que a sucessão das funções é sempre idêntica. “Todos os contos maravilhosos pertencem ao mesmo tipo no que respeita à estrutura”, afirma. As constantes da estrutura narrativa estavam, assim, determinadas e atestadas.

De alguma forma, podemos ver os **estruturalistas** como herdeiros dos formalistas russos do início do século, prosseguindo e aprofundando os seus esforços de abstracção nos estudos da narrativa e a identificação dos seus princípios fundamentais.

Nos anos 1960, A. J. Greimas e Claude Bremond contribuem, cada um a seu modo, para um exaustivo e aprofundado estudo das estruturas narrativas. O primeiro legou-nos o seu modelo actancial que integrava, numa série de eixos, categorias como o sujeito e o objecto, o adjuvante e o oponente, o destinador e o destinatário. Um exemplo de aplicação prática: um herói que salva a cidade a pedido do rei, recorrendo a um objecto poderoso que teve que procurar com a ajuda de alguns companheiros, enfrentando uma série de obstáculos e adversários.

O segundo legou-nos um esquema mínimo para a compreensão de qualquer acção. Para Bremond, uma acção existe enquanto virtualidade. Por exemplo, uma tarefa que deve ser cumprida; essa acção pode ou não ser actualizada – a tarefa é levada a cabo ou não. Caso seja actualizada ela pode ser completada ou não – neste nível joga-se o acabamento ou não da acção, ou seja, o sucesso ou insucesso de um desempenho.

Outro autor fundamental para a compreensão da narrativa na sua dimensão estrutural é Tzvetan Todorov. Segundo este autor, “uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma determinada força





vem perturbar. Daí resulta um estado de desequilíbrio; pela acção de uma força dirigida em sentido inverso, o equilíbrio é restabelecido; o segundo estado de equilíbrio é semelhante ao primeiro, mas nunca igual”. Por aqui se percebe, desde logo, que existe um aspecto fundamental na narrativa: a transformação. No seu texto “Princípios da narrativa”, ele refere que “toda a mudança constitui um novo elo da narrativa” e estabelece a transformação como um dos princípios desta.

A transformação enquanto princípio da narrativa é igualmente o objecto do esquema quinário proposto por Paul Larivaille, no seu estudo “L'Analyse morphologique du récit”, publicado na revista *Poétique*, em 1974. Tal esquema dividia a sequência narrativa em: situação inicial, complicação, acção, resolução e situação final. Tanto o esquema de Larivaille como o modelo de narrativa proposto por Todorov permitem-nos deslindar não apenas semelhanças com a estrutura dos três actos que Syd Field propõe na sua obra “Screenwriting”, como recupera o cânone que Aristóteles houvera já enunciado na sua “Poética”: princípio, meio e fim.

Roland Barthes, por fim, resume todo o programa estruturalista que, segundo ele, consiste em reunir e analisar um corpus de narrativas para extrair delas uma estrutura, uma gramática, com a qual todas as narrativas se confrontem. Assim, Barthes propõe a análise estrutural como uma alternativa à análise textual. Diz ele que a análise estrutural da narrativa não se preocupa com um texto, mas com todos os textos.

E. M. Foster, ensaísta inglês, retomava em 1963, na sua obra “Aspects of the novel”, a diferença entre história e enredo. Na sua perspectiva, “uma história é uma narrativa de eventos organizados na sua sequência temporal”. Por seu lado, “um enredo é uma narrativa de eventos organizados em função da sua causalidade”. O seu exemplo de uma história é: o rei morre e depois morre a rainha. O seu exemplo de um enredo: o rei morre e depois a rainha morre *de desgosto*. Assim, ele sintetiza de forma muito clara as questões que nos colocamos em cada caso. Numa história dizemos: E depois? Num enredo perguntamos: porquê? Idealmente, uma narrativa conciliará estas duas inquietações.

Em 1984, Peter Brooks adicionou mais nuances à clássica ideia de enredo na sua obra “Reading for the plot”. Segundo este autor, o “enredo é a lógica e a dinâmica da narrativa. A própria narrativa é uma forma





de explanação e de compreensão”. Assim, “os enredos não são apenas estruturas organizativas; são também estruturas intencionais, teleologicamente orientadas e progressivas”. Enredar seria então trabalhar o aspecto dinâmico da narrativa, integrando nesta a própria dinâmica da memória (que sustenta a inteligibilidade, diríamos nós) e do desejo (que sustenta a curiosidade).

Em 1985, Mieke Bal publicava uma obra de análise narrativa justamente intitulada “Narratologia”, na qual as questões ancestrais relacionadas com o modo de contar uma história são igualmente abordadas. Para Bal, “um texto narrativo é um texto no qual um agente relata uma narrativa. Uma história é uma fábula apresentada de uma certa maneira. Uma fábula é uma série de eventos ligados lógica e cronologicamente”. Como se pode notar, existe uma tríade conceptual que recorrentemente é relançada, em perspectivas mais ou menos convergentes e com abordagens mais ou menos minuciosas: neste caso, narrativa, história e fábula.

Os estudos da narrativa baseados disciplinarmente no cognitivismo propõem uma abordagem substancialmente distinta. Na sua obra “Narration in fiction and film”, de 1985, David Bordwell destaca o trabalho desenvolvido pelo espectador a partir de um conjunto de ‘dicas’ que lhe sugerem ou exigem um leque de operações que ele deve realizar. Partindo do princípio que o espectador procura num momento primeiro e fundamental a inteligibilidade da história, Bordwell defende que ele usa esquemas e executa operações diversas: infere, supõe, ordena, antecipa e revê, procurando através de laços de causalidade um sentido e uma unidade narrativos. A participação do espectador é, então, múltipla e insistente: ele preenche, extrapola, ajusta, sumariza os acontecimentos. Faz assumpções e coloca hipóteses, de diverso alcance. A isso é convidado pelos efeitos de retardamento, inversão ou engano com que a narrativa é trabalhada. Segundo Bordwell, “a arte narrativa explora sem escrúpulos a natureza probabilística da actividade mental”. A grande virtude desta perspectiva teórica advém naturalmente da minúcia com que discrimina as diversas operações do espectador.





Clássica/moderna/contemporânea

Apesar da arbitrariedade que qualquer delimitação histórica ou tipológica implica, propomos aqui uma divisão da narrativa cinematográfica em três momentos: clássica, moderna e contemporânea, sendo que um conjunto de ligações, sobreposições e mesmo contradições pode ser encontrado no interior de cada período ou na linha que os entrelaça.

Apesar de reconhecermos a existência de um molde narrativo claramente dominante na história do cinema, cujo apogeu se poderá encontrar no período clássico do cinema americano, entre os anos 1930 e 1950, facilmente verificamos que, em paralelo ou em conflito com este, muitas outras abordagens foram sendo experimentadas ao longo do tempo. Faremos de seguida uma caracterização relativamente detalhada da estrutura **narrativa clássica** e procederemos depois à caracterização de algumas das variações com que esta se foi confrontando, foi confrontada ou se confronta.

A acção, aquilo que acontece, possui uma importância determinante na narrativa, uma vez que uma história se constrói, habitualmente, em função das acções efectuadas por um protagonista no sentido de atingir um determinado objectivo, ou seja, genericamente, da resolução de um problema. Assim sendo, há alguém (o protagonista) que age com vista à prossecução de um fim, um propósito. Neste modelo de narrativa, que podemos chamar de narrativa clássica, e na qual assenta grande parte do cinema de ficção, está sempre implícita uma teleologia (um objectivo perseguido) que origina um desenlace (um fecho da história). A acção, ou história, é entendida como uma totalidade composta por diversos eventos interligados de uma forma causal, sendo que esta causalidade atribui coerência ao decurso dos acontecimentos e permite encontrar no momento do desfecho a resposta a todas as questões.

Um dos ensinamentos fundamentais da competência narrativa, referido já por Aristóteles na “Poética”, consiste na reivindicação dos atributos de unidade e totalidade para a acção narrada. As suas diversas partes constituem um todo, uma peça única. Essa totalidade é assegurada pela existência de um princípio, um meio e um fim que se ligam de uma forma consequente. Cada uma destas partes constitui aquilo que se designa por um acto. Assim, podemos dizer que a estrutura narra-



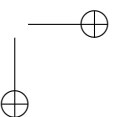
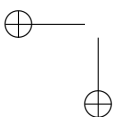


tiva clássica se divide em três actos, cada um dos quais, por seu lado, possui um princípio, um meio e um fim, bem como propósitos formal e funcionalmente bem precisos.

Embora o nome de cada um desses actos possa variar, a organização da história é geralmente a seguinte: o primeiro acto constitui a exposição, muitas vezes também designada por introdução ou preparação da acção; no segundo acto dá-se o desenvolvimento da acção – este acto pode ser também designado por conflito ou complicação; por fim, o terceiro acto consiste na resolução, desfecho ou desenlace e é o momento em que a história se conclui. A passagem entre cada um destes actos é feita através de uma peripécia relevante, também chamada *plot point*. A peripécia no fim do primeiro acto e a peripécia no fim do segundo acto acabam por se espelhar e reverter, estando, por isso, intimamente ligadas e constituindo os pilares da narrativa. Existe, portanto, uma progressão, um crescendo e um desfecho que orientam toda a narrativa. Designamos este molde formal por estrutura dos três actos, a mais convencional forma de relato narrativo cinematográfico. Cada um destes actos é caracterizado em seguida de modo resumido.

O primeiro acto permite criar e apresentar o contexto da história. É nesta parte que o guionista apresenta as circunstâncias de espaço e tempo dos acontecimentos, e caracteriza o protagonista e as suas relações com as demais personagens. No fundo, toda a situação de equilíbrio inicial é descrita. É neste momento que se estabelece o tom geral do filme e se indica o objectivo do protagonista, o qual é uma consequência do incidente perturbador que vem romper o equilíbrio vigente e originar o conflito. De alguma forma, podemos designar esta parte como um prólogo da história, uma introdução.

Quer dramática quer estilisticamente, estas sequências iniciais são importantes para convencer não só o público do interesse do filme, mas também os possíveis produtores. Assim, deve ter-se cuidado com a primeira impressão que se dá, pois esta, como em tudo, tem tendência a marcar e permanecer. Deste modo, deve procurar-se, desde logo, cativar a atenção e o interesse do espectador. Por isso, frequentemente, e uma vez que a descrição tende a predominar nesta parte, recorre-se a uma peripécia, um acontecimento invulgar, espectacular ou intrigante apresentado logo no início da história para despertar o interesse e prender





a atenção do espectador de modo imediato. Em terminologia anglófona este evento é designado por *hook*.

Nesta primeira parte, deve também despertar-se no espectador a vontade de saber mais. Daí que exista informação que pode e deve ser ocultada (de modo a criar mistério, incerteza ou expectativa), com a ressalva, no entanto, de que ela venha a ser fornecida quando se revelar necessária, e outra que deve ser necessariamente facultada – o tipo de história e a forma do enredo determinarão o que se revela e o que se esconde.

A caracterização das personagens é outro dos aspectos a ter em conta neste primeiro acto. Por um lado, é de toda a conveniência para a inteligibilidade da narrativa saber sobre quem é a história e o que se pretende de cada personagem. Por outro lado, a caracterização das personagens pode ou deve levar-nos, desde o início, a tomar uma posição em relação às mesmas – seja de empatia, de antipatia ou de simpatia – mesmo que essa posição venha a modificar-se no futuro. É em função do juízo que fazemos das personagens que interpretaremos os seus motivos, intenções, decisões, propósitos e atitudes ao longo da narrativa.

Estruturalmente, este primeiro acto finaliza com uma alteração na direcção da história através de uma peripécia (como chamava Aristóteles, também conhecida por plot point), um evento mais ou menos inesperado que contraria as expectativas e surpreende o protagonista. Este momento de inflexão indica qual o assunto principal da história, lança as questões fundamentais que serão respondidas no final da mesma e leva o protagonista a dar o primeiro passo para atingir os seus objectivos. É aqui que, podemos dizer, verdadeiramente a história começa. Esta peripécia abre um vasto leque de possibilidades para o decurso posterior dos acontecimentos, tornando este decurso, de algum modo, misterioso. Ao despoletar o conflito e ao incitar o protagonista à acção, este evento determinará o nível de tensão dramática do segundo acto. É, de algum modo, o momento em que as dificuldades verdadeiramente começam e em que algo é colocado em risco para o protagonista. (Nas longas-metragens, este primeiro acto ocupa cerca de 30 páginas.)

O segundo acto, como referimos, corresponde ao conflito ou confrontação. É a fase em que o protagonista enfrenta obstáculos sucessivos (colocados sobretudo pelo antagonista) que o impedem de atingir o seu





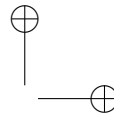
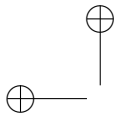
objectivo, de suprir a sua necessidade. É nesta parte que a personagem vive a maior parte do conflito – não nos devemos, pois, esquecer que sem conflito não existe personagem, e sem personagem não existe acção; sem acção não há história, digamos assim. Durante este acto, a situação do protagonista complica-se (daí que esta parte seja igualmente conhecida por complicação), este leva a acção ao extremo e acabará por se encontrar num momento de aparente fatalidade, em que o êxito parece impossível, em que o risco do insucesso se manifesta de forma mais evidente – podemos chamar esta peripécia de momento de crise.

O segredo deste acto está em manter uma progressão dramática crescente, a qual se prolongará até ao clímax, no terceiro acto, perto do final do filme. É a parte da narrativa de maior duração e de grande importância, uma vez que a curiosidade sobre o que vai acontecer a seguir deve ser constantemente renovada mediante a ocorrência de peripécias inesperadas. Os obstáculos devem crescer à medida que o enredo progride – se a parte mais importante e excitante ocorre extemporaneamente, todo o resto da história se desenrola como um anti-clímax, ou seja, com expectativas e tensão cada vez mais reduzidas para o espectador. A eliminação de obstáculos com um grau de dificuldade crescente assegura uma escalada de tensão dramática – daí que a superação de uma adversidade possa conduzir a um obstáculo ainda maior.

Por outro lado, em cada obstáculo deve existir a dúvida sobre se o protagonista será bem ou mal sucedido, uma vez que as dificuldades do protagonista são os momentos decisivos em que a história avança, criando-se desse modo aquilo que, geralmente, se designa por momentos de *suspense*. Neles, existem forças que se opõem: alguém procura atingir algo, alguém se opõe, dá-se uma luta. A confrontação implica, naturalmente, objectivos incompatíveis, polaridades dificilmente conciliáveis. O momento de maior confronto e tensão neste acto será o momento de crise, em que a fatalidade da derrota parece irremediável.

Neste acto, ao lado do enredo principal podem desenvolver-se enredos secundários, com conflitos específicos, vividos por personagens secundárias, os quais se devem, contudo, relacionar e integrar na linha central da acção. Como em todo o filme, nesta parte deve ter-se uma percepção orgânica da história: cada acção deve ligar-se logicamente com as que a precederam e as que lhe sucedem.





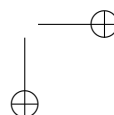
O segundo acto serve também para conduzir a trama para o chamado “momento da verdade” (o clímax que encerra a história, no fim do terceiro acto), para preparar esse momento em que se saberá se o protagonista é bem ou mal sucedido no seu propósito. Tal consegue-se através, no final deste segundo acto, de uma peripécia que redirecciona a história, encaminhando-a para o desfecho, isto é, indiciando o modo como a história se resolverá – ou seja, como se vai decidir o conflito. Depois de uma mais ou menos vasta e longa superação de obstáculos, esta peripécia começa, de certa maneira, a estreitar o leque de possibilidades para o desenrolar posterior dos acontecimentos, aproximando o protagonista do rumo adequado aos seus objectivos. (Numa longa-metragem, este acto possui aproximadamente 60 páginas.)

E chegamos ao terceiro acto. Se a peripécia no fim do primeiro acto abre possibilidades múltiplas para o decurso da história, e se a peripécia no fim do segundo estreita essas mesmas possibilidades, a peripécia final, o clímax, encerra – por princípio – essas mesmas possibilidades, dando um final concreto à progressão dos acontecimentos.

É, portanto, nesta parte que acontece a decisão do conflito: o protagonista, no momento do clímax, o momento mais aguardado pelo espectador, é bem ou mal sucedido quanto ao seu objectivo. O clímax é fundamental em dois sentidos: na medida em que culmina toda a tensão dramática acumulada ao longo da história, ele é vivido pelo espectador com grande intensidade afectiva; simultaneamente, na medida em que responde às questões fundamentais que acompanham o espectador desde o primeiro acto, ele surge como uma espécie de chave cognitiva e interpretativa.

O clímax é, portanto, o confronto final das diversas forças e personagens em oposição; por isso é especialmente antecipado e desejado pelo espectador. Daí que deva ser objecto de especial investimento por parte do guionista – trata-se do grande final, e uma narrativa é muitas vezes avaliada pelo modo como acaba; podemos mesmo dizer que sem um bom final, não existe uma boa história.

A seguir ao clímax, há uma situação de equilíbrio que é restabelecida: trata-se do epílogo. De certa forma, este consiste no retorno a uma situação de harmonia semelhante àquela de que se partiu no início da narrativa, ainda que as circunstâncias se tenham alterado. O





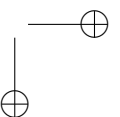
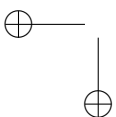
epílogo é um momento de distensão emocional que sucede a um clímax intenso. Quando a questão sobre o sucesso ou insucesso do protagonista é respondida, o filme, digamos assim, acaba; por isso, o epílogo deve ser rápido, uma vez que a sua intensidade dramática é inferior à do clímax, não conseguindo, desse modo, aguentar o interesse na história durante muito tempo. (Numa longa-metragem este acto possui cerca de 30 páginas e situa-se entre a pág. 90 e o fim do guião.)

Em relação à estrutura narrativa clássica aqui apresentada, importa fazer algumas considerações quer de conteúdo quer de estilo. Em primeiro lugar, deve saber-se desde o início do processo criativo qual o final que vai existir, pois este vai influenciar a direcção da acção e a intensidade do conflito. Esse final pode ser fechado, fornecendo todas as respostas às questões que se foram colocando ao longo da narrativa em função de um objectivo claramente enunciado, ou aberto, deixando certas perguntas sem resposta e diferentes possibilidades de interpretação, permitindo uma espécie de progressão indefinida da história, sem, contudo, sacrificar a inteligibilidade da mesma.

Por outro lado, podemos dizer que há narrativas nas quais o final e o início de certo modo coincidem, começando e acabando num mesmo elemento: lugar, personagem, objecto, etc. De qualquer forma, mesmo nestas narrativas, que designamos de circulares, importa referir que uma história apresenta sempre um ciclo de transformações das personagens e dos acontecimentos – no fundo, tudo muda mesmo quando tudo parece permanecer igual.

Importa sublinhar também que se devem evitar dois erros graves: falta de informação inicial (ao nível da caracterização das personagens e das circunstâncias dos acontecimentos, por exemplo) e má solução do final (quando a resolução não deriva de uma lógica de causalidade ou não obedece aos critérios de verosimilhança).

Construir um enredo é contar uma história de forma consistente e responder às questões que o espectador coloca acerca das personagens (quem e como são) e das suas acções (o que elas fazem e porquê). Qualquer que seja o tipo de enredo adoptado, o espectador colocará sempre estas perguntas e buscará as respectivas respostas. A narrativa deve fornecê-las de uma forma verosímil, pelo que a sua construção exige um esforço minucioso para não se deixarem vazios de informação (ou seja,





causas suspeitas ou efeitos implausíveis). Reiteramos: é muito importante que todos os eventos se rejam e liguem por uma lógica de causa e efeito (ou, como dizia Aristóteles, por necessidade), respeitando desse modo os requisitos de verosimilhança e credibilidade.

Se o enredo ou estrutura narrativa é a forma como se conta uma história, é importante saber o quê, o quem, o quando e o onde. Desse modo, antes de se iniciar a escrita da narrativa devem conhecer-se uma série de elementos da acção principal: circunstâncias do estado de equilíbrio; surgimento do conflito; objectivo do protagonista; acções por ele encaçadas para atingir esse objectivo; obstáculos que provocam o conflito; resolução do conflito.

Como se constata, acções e personagens estão estreitamente ligadas. As acções pontuais das personagens só são compreensíveis no conjunto da história e a história só se entende em função das acções das personagens. Daí que devamos relevar a enorme importância quer da tensão dramática quer da expectativa narrativa: a tensão dramática surge a partir das consequências dos acontecimentos sobre as personagens – isto é, do modo como aqueles transformam estas; a expectativa narrativa surge em função das consequências das acções das personagens sobre os acontecimentos da história – isto é, do modo como aquelas transformam esta. Portanto, aquilo que as personagens fazem permite que a história avance e os acontecimentos de uma história permitem caracterizar as personagens.

Para a progressão dramática da narrativa, alguns momentos se afiguram como fundamentais – designamo-los aqui por momentos de inflexão, que correspondem às peripécias. É nesses momentos que a história tende a mudar de rumo, desse modo suscitando, preservando ou reforçando o interesse do espectador. O grau de inflexão pode ser variado, indo de pequenas, mas relevantes, alterações a situações de brusca ruptura ou crise – em qualquer caso, é nesses instantes que, habitualmente, algo ou alguém é colocado em perigo ou revela a sua vulnerabilidade. São a vulnerabilidade ou o perigo que se verificam nesses momentos que permitem dar valor aos acontecimentos, em função do risco que correm as personagens, o que elas possuem ou o que elas procuram. Nesses momentos, alguma ameaça de colapso tende a manifestar-se para a personagem, podendo assumir as mais diversas dimensões (indo da perda pessoal ao





apocalipse global) ou intensidades (dando origem a uma angústia perpétua, quando a solução dos problemas parece constantemente adiada, ou a uma ansiedade fulminante, quando a solução dos problemas se revela urgente).

Devemos ainda referir que apesar de a estrutura dos três actos configurar uma espécie de padrão ou convenção da narrativa dominante, ao guionista cabe sempre a decisão sobre a forma como organiza o seu enredo. Estes códigos formais são constantemente objecto de desdém ou mesmo de recusa liminar. Dizia Godard sobre os seus próprios filmes que eles tinham um princípio, um meio e um fim... mas não necessariamente por esta ordem. Tal estrutura não deve ser, portanto, entendida como normativa, mas antes como sugestiva: a liberdade do autor estará sempre acima de qualquer premissa ou convenção criativa. Porém, importa reconhecer o seu potencial e compreender a sua lógica.

Por outro lado, esta estrutura dos três actos pode ser eventualmente dividida em partes menores. Assim, se dividirmos o segundo acto em função do momento de crise passaremos a ter quatro actos suficientemente demarcados e não apenas três. Por outro lado, também o primeiro e o terceiro acto podem ser sujeitos a uma divisão mais detalhada: no primeiro acto, podemos identificar como momento decisivo o sinal que prenuncia a ruptura do estado de equilíbrio vigente; no terceiro acto, podemos identificar como momento crítico o instante em que a última decisão é tomada pelo protagonista que o levará a resolver o conflito. Teríamos assim, quatro, cinco ou seis actos e não apenas três. Mais do que esta divisão mais ou menos abstracta, importa sobretudo ter em atenção a forma harmoniosa que cada uma destas partes deve demonstrar em relação às restantes, sendo possível quase encontrar aqui uma proporção perfeita (*golden ratio*) entre elas, em que a parte menor (a cena, a sequência) integra e espelha proporcionalmente a parte maior (a sequência, o acto).

Por fim, importa referir que, para além desta estrutura recorrente que caracteriza a narrativa clássica, é possível igualmente identificar uma série de situações mais ou menos convencionais. Chamemos-lhes estereótipos, clichés ou lugares-comuns, o certo é que dificilmente eles podem ser recusados de forma liminar. Alguns exemplos: o prenúncio ameaçador que coloca todos em alerta; a ironia reveladora que surpre-



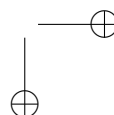


ende o espectador; o rito de passagem que marca a transformação e crescimento de uma personagem; o momento de conciliação supremo que se concretiza no beijo final; o *happy ending* que tudo pacifica; o crescendo dramático que agudiza a tensão; o reconhecimento chocante que revela uma identidade escondida; o derradeiro esforço que permite a maior conquista; o reverso da fortuna que catastroficamente se abate sobre a personagem; o momento de ruptura que destrói a amizade ou o romance; a eliminação progressiva de personagens até à exclusiva sobrevivência do herói; o beijo fatal que esconde a traição; o feliz acaso que salva inadvertidamente uma personagem (espécie de *deus ex-machina* clássico); a hora H em que tudo se decide; o ano-zero em que tudo recomeça; o último adeus ou o fim do mundo em que tudo acaba (individual ou colectivamente); as falsas aparências em que o mal se esconde; o sentimentalismo, o bucolismo ou a nostalgia de certos ambientes; o sonho dentro do sonho como multiplicação de realidades; a viagem de descoberta interior ou de conquista territorial. O cinema clássico, onde esta estrutura narrativa é recorrente, está repleto de exemplos destas situações.

Estas são algumas das considerações que a narrativa clássica nos merece. Falemos agora da **narrativa moderna**. No cinema (como na literatura, aliás), encontramos muitas vezes uma espécie de discurso anti-narrativo, o qual contesta voluntariamente a narrativa e as convenções que esta propõe e que acabamos de referir. O objectivo é, neste caso, evidenciar que qualquer narrativa (mesmo, ou sobretudo, a clássica) comporta algo de arbitrário (algum tipo de selecção e arranjo), logo que se presta facilmente à simplificação ou manipulação da complexidade dos acontecimentos que relata.

No caso do cinema, podemos fazer remontar esta contestação das convenções narrativas aos anos de 1920. É então que, sob uma clara influência dos movimentos modernistas como o cubismo, o dadaísmo, o futurismo ou o surrealismo, a narrativa cinematográfica é colocada sob um ataque muitas vezes cerrado. A narrativa é despedaçada, estilhaçada, rompida, distorcida nos seus princípios de inteligibilidade e causalidade.

Se estas primeiras décadas da história do cinema colocam desde logo

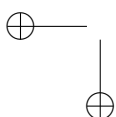




em questão os esquemas narrativos mais convencionais, herdados da literatura e do teatro, a verdade é que a narrativa clássica haveria de perseverar, denotando uma forte resiliência, nunca perdendo o seu lugar de molde dominante no discurso cinematográfico. Ainda assim, depois do classicismo que podemos associar à idade de ouro de Hollywood, podemos constatar que o cinema narrativo se veria cada vez mais desafiado desde os anos 1950. Trata-se daquilo que designaremos aqui por narrativa cinematográfica moderna. Para o surgimento desta eventual modernidade será possível deslindar uma série de factores e contributos.

Para além da influência precursora dos movimentos artísticos das primeiras décadas do século XX e do cinema experimental realizado nesse contexto, é possível encontrar outras motivações para a mutação narrativa a que se assistirá, com grande intensidade, até aos anos 1980. O neo-realismo acabaria por se revelar o primeiro momento de ruptura com as convenções de uma narrativa (a clássica) artificialmente trabalhada em busca da maior perfeição formal e apelo popular. O cinema documental haveria de se tornar igualmente uma influência revigorante e desafiante para a ficção cinematográfica, como o comprovam o *cinéma-vérité* e o cinema directo. Uma outra forma distintiva de contar histórias pode ser encontrada no cinema independente americano, com a sua extrema atenção ao quotidiano emocional. Mas seriam talvez a *nouvelle vague* francesa e o cinema de autor internacional, que a partir dos anos 1950 se impõe a nível mundial, a determinarem a modernidade narrativa no cinema: de Dreyer a Godard, de Kurosawa a Fellini, de Antonioni a Tarkovsky, de Leone a Bergman, são inúmeros os exemplos de uma renovada forma de contar histórias.

Essas estratégias de desafio ou resistência às convenções narrativas operaram contra um conjunto de ideias fundamentais: rompendo a autonomia do universo diegético, denunciando o artifício da transparência enunciativa, desmontando a unidade coerente da história e recusando a linearidade do discurso narrativo. Como? Através de uma série de dispositivos muito variados que aqui inventariamos de modo muito breve: criando incongruências na identificação das personagens (o mesmo actor ou o mesmo nome para personagens diferentes) ou descontinuidade nas acções ou nos diálogos (rompendo o vínculo entre causa e efeito); provocando o hermetismo das interpretações; assumindo a casualidade dos



eventos; fazendo da *mise en abyme* (uma narrativa dentro de outra narrativa) um dispositivo de espelhamento e fuga na representação; adotando a auto-reflexividade, ou seja, virando o cinema para si mesmo; diluindo a distinção clássica, mas sempre controversa, entre ficção e documentário (de que o neo-realismo italiano é ótimo exemplo); misturando diferentes géneros ou recusando-os; conjugando materiais heterogêneos, sem particular atenção à harmonia e à congruência canónicas; introduzindo comentários sobre o próprio processo narrativo; tomando a própria narrativa como tema e confrontando-a com a própria narração; misturando temas, discursos, matérias e linhas narrativas variadas; propondo, ao lado do filme narrativo, o filme-ensaio e o filme-descrição, mais dados à reflexão e à contemplação do que ao entretenimento; provocando as intrusões do narrador, criando um efeito de distanciamento que denuncia o artifício narrativo; desafiando as convenções e os valores clássicos ao nível do tom, do tema, da estratégia ou da ética de uma obra; valorizando os interregnos, as pausas, os silêncios, a inércia e o vazio; diluindo a teleologia da acção das personagens; assumindo a eventual indeterminação das elipses; declinando o desfecho conclusivo, redentor para as personagens e gratificante para o espectador; enviesando as referências de espaço e tempo; criando situações-limite inauditas e narrativamente auto-suficientes.

Entre as grandes obras do cinema mundial que se confirmaram como referência pelos desafios narrativos que propuseram contam-se títulos como ‘Roma, Cidade Aberta’, de Roberto Rossellini, ‘Rashomon’, de Akira Kurosawa, ‘A Palavra’, de Carl Dreyer, ‘Hiroshima, Meu Amor’ e ‘O Último Ano em Marienbad’, de Alain Resnais, ‘Shadows’, de John Cassavetes, ‘A Aventura’ e ‘O eclipse’, de Michelangelo Antonioni, ‘À Bout de Souffle’ ou ‘Pierrot le Fou’, de Jean-Luc Godard, ‘Os 400 Golpes’, de François Truffaut, ‘8 ½’, de Federico Fellini, ‘Persona’, de Ingmar Bergman, ‘O Evangelho segundo São Mateus’ e ‘Saló’, de Pier-Paolo Pasolini, ‘2001, Odisseia no Espaço’, de Stanley Kubrick ou ‘O Espelho’, de Andrei Tarkovski.

De algum modo, podemos dizer que a narrativa assume duas influências fundamentais durante este período: por um lado, a assumpção clara de uma pulsão experimental que procura muitas vezes um cinema conceptualmente sem clausura, um fluxo de ideias incessante, uma torrente



descontínua de eventos, daqui resultando uma dificuldade frequente em resumir, fechar e compreender a narrativa. Por outro lado, uma imbricação do cinema com a própria vida, uma espécie de pulsão documental que atravessa tanto o neo-realismo italiano como o *free cinema* inglês, a *novelle vague* francesa ou o cinema independente americano, para além do modesto e doméstico *home-movie*. Este cinema da vida assume uma narrativa que recusa a clausura e a inteligibilidade da narrativa clássica, com a sua selectividade abstracta e estilizada, e as suas molduras facilmente reconhecíveis.

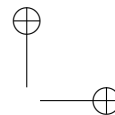
De alguma forma podemos reconhecer aqui certas linhas de mudança que a narrativa exhibe ao longo desse tempo: uma passagem do formal ao informal, um desvio do ficcional para o quotidiano, uma substituição do artificial pelo espontâneo, um acrescento do verídico ao verosímil, uma confrontação entre conteúdo e forma, uma transferência do estúdio para a rua, uma sobreposição da reflexão à narração, uma inquietação da crença através do comentário. É neste período que a narrativa cinematográfica se vê mais intensamente confrontada com as suas convenções e procura ultrapassar e desafiar os seus limites, cruzando e problematizando, frequentemente, o nível da história com o nível da narração e da própria autoria.

De um ponto de vista teórico, realçamos aqui os contributos de dois estudiosos que, em épocas distintas e com pressupostos diferentes, podem ajudar a compreender a modernidade narrativa cinematográfica. Por um lado, devemos retornar aos anos de 1920 e às propostas de Bertolt Brecht de uma “dramática não-aristotélica, que não se funda na empatia”, mas sim num afastamento do espectador em relação à história e aos acontecimentos que esta retrata, assegurando-lhe uma atitude analítica e crítica que, supostamente, o levaria a contrariar a ilusão e a alienação de uma representação artificiosa. Uma das formas como tal seria conseguido no teatro seria com o fim da ‘quarta parede’, essa película imaginária que separaria o espectador do palco. Transposta para o cinema, esta lógica tornaria evidente algo que a narrativa clássica implacavelmente se esforçou por escamotear: o próprio acto de mostrar/narrar e os respectivos procedimentos, dispositivos e materiais.

Esta desestabilização da narrativa clássica e a ruptura das suas premissas canónicas podem ser encontradas também, de algum modo, na

Livros LabCom

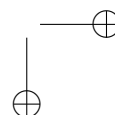
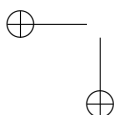




proposta teórica de Jacques Derrida quando este defende um constante diferimento (*différance*) dos sentidos de um texto, ou seja, de desvios, resíduos e incertezas que este não pode recusar ou esconder. Assim, em seu entender, não haveria um sentido único para um determinado texto, um sentido original e universal, infalível e irrecusável, mas sim uma pluralidade extraordinária de interpretações. Estas interpretações divergentes podem ser encontradas no próprio texto, tanto nas contradições internas que não pode evitar como nas linhas de leitura plurais que permite.

Entre os anos 1950 e 1980, o cinema de autor afirma-se inquestionavelmente como um dos lugares de frequentes experimentações narrativas. A declinação das convenções clássicas torna-se um procedimento constante. Mesmo nos EUA, lugar do cânone narrativo, naquilo que se designou por Nova Hollywood, assistimos a uma onda de propostas irreverentes, fortemente influenciadas pelo cinema de autor europeu, entre a segunda metade da década de 60 e o início da década de 80. É por esta altura (décadas de 70 e 80) que marcamos o início da **narrativa cinematográfica contemporânea**. No seguimento dos sucessos de ‘Tubarão’, de Steven Spielberg e de ‘Star Wars’, de George Lucas, a década de 1980 haveria de assistir a um regresso ao cinema de grande público nos EUA, com uma avassaladora exportação para o resto do mundo. A narrativa clássica retomava o seu poder na indústria cinematográfica. Para tal muito contribuiu um novo género, o *action-movie*, que tomava elementos de diversos géneros e subgéneros anteriores (como o filme de aventuras, o filme de guerra, o policial ou o épico) para, acrescentando momentos de forte e intensa acção física, oferecer um espectáculo de sedução imediata às (vastas) audiências. A época dos *blockbusters* avassaladores atingia a sua maturidade e estes tornavam-se planetariamente preponderantes.

Não é apenas o *action-movie* que serve de base ao *blockbuster* e à retoma do domínio do cinema narrativo a partir de meados dos anos 80 e durante os anos 1990 até à actualidade. Uma reconfiguração no sistema dos géneros que vinha já acontecendo em décadas anteriores ocorria agora: alguns géneros clássicos tornavam-se meramente vestigiais na produção cinematográfica como o musical, o *film-noir* ou o *western*, ao





passo que géneros relativamente minorizados como a ficção científica, o *thriller* ou o filme de terror se tornavam em matéria de forte investimento criativo, narrativo e industrial. Muita acção e muita violência, muito romance e mesmo algum erotismo tornam-se a receita de sucesso. Feitos de convenções constantemente reiteradas e de desvios discretos e momentâneos, estes filmes assumem a narrativa clássica como a sua matéria-prima essencial.

Mas os anos 1990 veriam, lado a lado com esta retoma pungente da narrativa clássica, o surgimento de importantes mutações nas formas de contar histórias. Alguns dos aspectos que vale a pena salientar são os seguintes: no seguimento do que desde sempre sucedeu, mas de um modo que parece cada vez mais reiterado, verificamos a existência de operações narrativas cada vez mais fundadas na hibridez e na heterogeneidade – tudo parece cada vez mais ligar-se, conjugar-se ou integrar-se com tudo. É o apogeu, ou quem sabe a superação, da pós-modernidade cinematográfica. É o momento em que a homenagem ou o pastiche se tornam frequentes – o respeito pelos grandes mestres e a valorização das tradições acontecem a cada passo. Reconverter, reler, refazer são procedimentos comuns. Porém, ao mesmo tempo, assistimos a atitudes bem menos reverenciais: um certo cinismo, uma grande iconoclastia, uma pose blasé tornam-se também frequentes. Alta e baixa cultura quase se tornam indistintas. As grandes narrativas parecem, para muitos, ter chegado irremediavelmente ao fim. Um gesto de ironia ou de paródia manifesta-se com maior ou menor intensidade – Mel Brooks, os Monty Python ou Woody Allen são disso exemplo. A narrativa adquire um lado lúdico irrecusável e, ao mesmo tempo, uma elevada consciência dos seus mecanismos.

Por outro lado, a narrativa torna-se cada vez mais desordenada, fragmentada, recortada. Os fragmentos da narrativa e a narrativa fragmentada aparecem nos videoclips, nos *trailers*, nos *best of*, na publicidade, no *youtube*. A narrativa torna-se multiforme. Torna-se um jogo, de linearidade múltipla ou negada, feita de becos sem saída e de indeterminações, de precariedades de sentido e de recontextualizações permanentes. As configurações do puzzle ou do mosaico substituem a linha clara e directa que tradicionalmente servira para descrever o processo e a dinâmica narrativos. O hipertexto e a Internet vieram criar novas formas de perceber





e processar informação, incluindo a informação narrativa. Se falarmos de uma *heteronarrativa*, feita de diversos materiais, de *hipernarrativa*, feita de ligações e esquemas, de *transnarrativa*, disseminada por diversos meios, de *exonarrativa*, aquela que existe fora de si própria, como potencial ou como apontamento, quem sabe estaremos em vias de perceber a enorme diversidade de configurações, relações e paradigmas narrativos da contemporaneidade. Os domínios e os níveis em que a narrativa se tem vindo a fazer e refazer nos últimos anos são em grau e género extraordinários: do *low-budget* dos *home-movies* aos sumptuosos e milionários orçamentos dos *blockbusters*, uma amplitude de modos e meios de produção se abre em grande extensão.

Recorrente e determinante neste estado de coisas é ainda a intertextualidade, esse diálogo vasto que as obras estabelecem entre si. Ao teatro e, em menor medida à literatura, vem substituir-se agora a relação do cinema com a banda desenhada, com a televisão e com os videojogos. A rede de influências mútuas afigura-se interminável. Do diário íntimo ao delírio paródico, do desafio lúdico à especulação morfológica, do *zapping* ao *loop*, do final aberto ao *twist* ou à recusa de um final, são infindas as modalidades da experimentação narrativa na actualidade.

A narrativa contemporânea enche-se de tipologias e de versões. Um filme multiplica-se em variações: a *ultimate version*, o *director's cut* e a *special edition*; as sequelas, as prequelas e os *remakes*; o *mash-up*, o *cross-over* e o *spin-off* – onde acaba o jogo das metamorfoses narrativas? Qual é o texto original, podemos perguntar? Onde começa e onde acaba uma história? Encontramos um delírio inédito na produção narrativa. Enquanto isso, um regresso aos valores primordiais, mínimos, minimalistas, austeros, parece sempre em vias de ocorrer: Gus Van Sant, Albert Serra ou Carlos Reygadas são disso exemplo – poucos actores, poucos artifícios narrativos, um tom de intimismo e uma quase metafísica cinematográfica, muito no seguimento de mestres como Tarkovski, Antonioni ou Bresson.

Enquanto e apesar disso, a narrativa clássica insiste na sua resiliência, inultrapassável no seu pragmatismo, inquebrável no seu fascínio, imbatível na sua inteligibilidade. O cinema não a abandonou e a televisão não a recusou: Steven Spielberg ou Clint Eastwood fizeram do *storytelling* o seu molde criativo e o seu triunfo artístico; as séries de





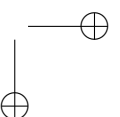
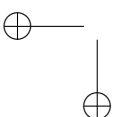
ficção televisiva conquistaram público e crítica como nunca antes acontecera ('X-Files', 'Lost', 'House', 'Weeds', '24', 'Desperate Housewives' – cada uma à sua maneira burilou ou superou convenções, mantendo-se dentro de um classicismo inquestionável nas suas premissas fundamentais).

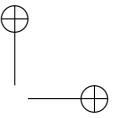
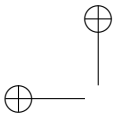
Ainda assim, podemos constatar que, lado a lado com os géneros – convencionais, clássicos ou recentes que sejam –, encontramos um esforço de experimentação narrativa que prolonga o trabalho efectuado no âmbito do cinema de autor dos anos 1950 e 1960, jogando com a ordem dos acontecimentos, a perspectiva da sua apresentação, a plausibilidade das suas justificações de um modo muitas vezes no limite da inteligibilidade. Das narrativas mosaico de 'Shortcuts', 'Magnólia', 'Crash' ou 'Babel' ao *puzzling* cronológico de 'Memento' ou 'Irreversível', passando pelo labirinto de 'Lost Highway', 'Mulholland Drive' ou 'Inland Empire', de David Lynch, pelo jogo de repetições de 'Groundhog Day' e 'Run Lola Run', pelos delírios identitários de 'Fight Club' ou 'I'm not There', pelo abstraccionismo de 'Dogville' e pelo *patchwork* de 'Kill Bill', temos exemplos incontáveis de reinvenção da narrativa cinematográfica. Porém, não deixa de ser curioso que, mesmo nesses casos, em que as premissas e convenções mais arreigadas da narrativa são colocadas em questão, permaneçam sempre vestígios de uma narratividade latente que o espectador procura decifrar, eventual porto de abrigo de uma inteligibilidade diegética ou cognitiva que não pode recusar.

História/enredo/descrição

Quando podemos dizer que temos uma **história**? Em princípio, quando um conjunto de acontecimentos se ligam por relações de causalidade claras, sofrendo uma certa transformação que os há-de conduzir para um desfecho, de forma progressiva e dramaticamente crescente. Mas uma história pode existir sem um, algum ou todos estes aspectos: ela pode, ao contrário do que usualmente acontece, ser mais episódica do que encaçada ou mais centrada na personagem do que nos acontecimentos. Porém, dois elementos são fundamentais: os acontecimentos e as personagens.

Livros LabCom

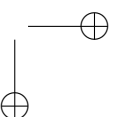
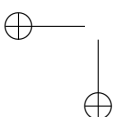




Uma narrativa pode ser vista como uma espécie de sistema, de modo que a eliminação ou alteração de uma das partes significa a mudança do todo. Ao construir o enredo, o objectivo será encontrar a forma mais criativa, harmoniosa e emocionante de contar a história. Deste modo, uma boa estrutura (ou seja, a relação das partes entre si e das partes com o todo) é, naturalmente, um dos pontos-chave na construção de um bom guião.

De algum modo, podemos dizer que uma narrativa se decompõe e recompõe num conjunto de unidades parcelares, os eventos, que podemos enunciar segundo uma ordem crescente de complexidade e abrangência: o gesto, a atitude, a situação, a cena, a sequência, o acto, a história. Podemos, portanto, fragmentar a história em unidades cada vez menores ou podemos integrar as unidades parcelares até constituir a globalidade da história. Assim, partindo do princípio que existe sempre uma relação causal ou temática a reger a ligação dos diversos elementos, podemos afirmar que um conjunto de gestos configura uma atitude, que um conjunto de atitudes origina uma situação, que um conjunto de situações origina uma cena, que um conjunto de cenas origina uma sequência, que um conjunto de sequências se integra num acto, e que o conjunto dos actos origina a história. A criação, selecção e ordenação de cada uma destas unidades num enredo revelar-se-á fundamental para que se obtenha o máximo de tensão dramática e de expectativa narrativa.

A ordem em que as acções são apresentadas pode ou não coincidir com a sua sequência cronológica e nem todas as acções de uma história possuem o mesmo valor dramático ou narrativo. Daí que a história seja refeita através do enredo: por exemplo, os acontecimentos podem ser apresentados anacronicamente, através de analepses e prolepses; alguns deles podem ser suprimidos, sem que se perca a inteligibilidade da história, através de elipses; outros são estendidos, através de paráfrases; outros são enfatizados através de hipérboles; outros são atenuados, através de eufemismos. O enredo ganha grande parte da sua relevância, portanto, em função da ordem e da perspectiva em que se apresentam os acontecimentos, desse modo dando-lhes um valor estratégico. Ordenação, perspectiva e valoração dos eventos são operações feitas, assim, em função dos objectivos fundamentais do enredo: apresentar a acção, des-





pertar a curiosidade, manter o interesse, aumentar a tensão e desenlaçar a trama.

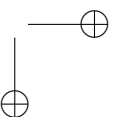
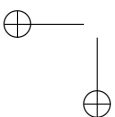
O propósito último é, então, criar para o espectador aquilo que poderíamos designar por um ideal narrativo: insinuar o mistério, fomentar a dúvida e revelar a surpresa. Atingir este ideal narrativo garante vários resultados: que o desafio intelectual é estimulante, que o envolvimento afectivo é premente e que a intensidade dramática é elevada. No fundo, trata-se de manter, renovar ou aumentar o interesse pela questão fundamental que qualquer narrativa coloca: o que vai acontecer a seguir?

É consensual: não há uma forma canónica ou ideal da narrativa. O **enredo** pode ser muito diverso nas suas formas. Ele pode assumir uma morfologia virtualmente inesgotável e em constante mutação, a qual pode ir, em termos de formato, de uma simples anedota à mais ambiciosa epopeia ou cosmogonia, do *trailer* cinematográfico ao filme publicitário, da curta-metragem à série televisiva. A par, e de algum modo relacionados, com esta pluralidade de formatos, temos os diversos tipos de enredo (ou, se quisermos, de narrativa).

Importa referir que em todos os casos que iremos referir, a ideia de conflito se revela determinante, segundo duas modalidades distintas: por um lado, qualquer história tende a sustentar-se num conflito dramático de algum género, vivido pelas personagens; por outro, o próprio espectador vive, ao acompanhar e interpretar a narrativa, alguma forma de conflito hermenêutico, mais ou menos acentuado, sob a forma de um repto lúdico ou cognitivo que lhe é lançado.

Deve ser igualmente realçado que os diversos tipos de enredo podem coexistir numa mesma narrativa e que uma mesma história pode ser tratada segundo enredos distintos. A seguir descrevem-se algumas das modalidades de enredo mais comuns, as quais podem ser encontradas nos mais diversos formatos. As designações adoptadas são em alguns casos consequência de uma aceitação convencional, noutras tomam de empréstimo certas metáforas que ajudam a compreender a sua configuração.

O enredo principal é aquele a que normalmente nos referimos ao contar uma história. Centra-se no conflito ou na linha principal da história, a qual apresenta, desenvolve e conclui. Acompanha o percurso





do protagonista na superação de obstáculos que o hão-de conduzir ao seu objectivo. A sua manifestação mínima corresponde normalmente à sinopse de uma história.

O enredo secundário consiste em pequenas narrativas que se desenvolvem simultaneamente com o enredo principal e que nela se integram harmoniosa e organicamente, servindo frequentemente para dar consistência e contexto à trama principal ou à caracterização das personagens. São exemplo deste tipo de enredo situações como *hobbies*, velhos amores, amizades ou encontros casuais das personagens.

Nos enredos-mosaico não existe um enredo principal, uma linha central da narrativa, mas sim diversas histórias que se vão apresentando com relativa autonomia e que acabam por se cruzar num momento decisivo. Não existe um protagonista, uma vez que as personagens tendem a assumir uma relevância narrativa e dramática equivalente. De algum modo, este tipo de enredo apresenta uma perspectiva omnisciente sobre os acontecimentos e as relações entre eles. Alguns exemplos deste tipo de enredo premiados e prestigiados em tempos recentes são ‘Magnolia’, ‘Crash’ ou ‘Amores Perros’.

Podemos falar de um enredo temático quando se contam duas ou mais histórias, que se desenrolam paralela ou sucessivamente sem pertencerem ao mesmo universo diegético, mas apresentando alguma espécie de semelhança ou contraste temáticos. Alguns exemplos, muito diferentes entre si e pertencentes a diversas épocas do cinema: ‘Intolerance’, ‘Sympathy for the Devil’ ou ‘Run Lola Run’.

No enredo em forma de demanda narra-se a jornada do protagonista que sai do seu universo quotidiano em busca (a quest, a que se referiu Joseph Campbell em “The hero with a thousand faces”) de algum objecto ou objectivo, seja ele de ordem material ou simbólica. Ao longo desse périplo, o protagonista enfrentará os mais diversos obstáculos, podendo ou não regressar ao local de partida. Originalmente característico das narrativas mitológicas, é possível encontrar similaridades nas narrativas contemporâneas, podendo ser identificada como uma das suas variações o *road-movie*. Alguns exemplos podem ser ‘The Wizard Oz’, ‘Star wars’ ou ‘Sideways’.

No *puzzle*, o enredo apresenta-se como uma espécie de desafio inte-





lectual, muitas vezes insolúvel, ou seja, em que certas causas ou certos efeitos se mantêm à margem de qualquer explicação lógica, permanecendo, por isso, como enigmas. Mais do que o conteúdo da narrativa, importa frequentemente o próprio processo narrativo e a sua desconstrução. Trata-se de uma espécie de jogo, em que a inquietação e o estímulo visam mais o empenho cognitivo do que a envolvimento emocional. Exemplos clássicos e fascinantes: ‘O Último Ano em Marienbad’, ‘Lost Highway’ ou ‘Memento’.

A narrativa ou enredo de mistério distingue-se, sobretudo, pelo facto de o relato da história apresentar uma inversão das suas premissas estruturais. Se habitualmente os eventos se vão sucedendo partindo das causas para os efeitos, neste caso, a narrativa constrói-se partindo de um determinado efeito para encontrar a causa correspondente, indo do enigma ou da ignorância para a evidência e a explicação. O móbil da sua dinâmica narrativa é a curiosidade. Alguns casos em que a curiosidade do espectador é desafiada e estimulada: ‘Rashomon’, ‘Big Sleep’ ou ‘Usual Suspects’.

Aquilo que singulariza o enredo minimal prende-se precisamente com a redução do número de elementos da história (personagens, acções, cenários ou duração) ao mínimo necessário. No fundo, trata-se de uma modalidade narrativa que se contrapõe às convenções mais comuns, baseadas na espectacularidade da acção ou na complexidade narrativa. Nos anos 1920 deu origem a um género específico, o *kammerspiel*, ou filme de câmara. Exemplos bastante diferentes deste tipo de enredo muito peculiar são ‘O Último Homem’, ‘Persona’ ou ‘The Straight Story’.

A narrativa épica coloca-se, de algum modo, no extremo oposto ao minimal. Neste caso, todos os elementos adquirem como valor fundamental a grandiosidade, seja das personagens seja dos acontecimentos ou dos próprios cenários. No fundo, procura-se enaltecer o heroísmo das personagens e sublinhar a espectacularidade dos eventos, conduzindo a história para um desfecho em forma de êxtase e de superação. Exemplos de grande popularidade são ‘Os Dez Mandamentos’, ‘Ben Hur’ ou ‘Lord of the Rings’.

Como a designação indicia, o enredo documental procura evidenciar as características realistas de uma história. De algum modo, podemos identificar este tipo de enredo partindo de uma tensão clássica e pe-





rene entre dois valores fundamentais da narrativa: a verosimilhança e a veracidade. No primeiro caso, trata-se de criar a crença num universo fictício, no segundo, trata-se de sublinhar a fidelidade discursiva a uma realidade prosaica. As premissas estilísticas e temáticas do documentário adquirem neste caso particular relevância. Exemplos importantes são ‘Roma Cidade Aberta’, ‘Shadows’ ou ‘Rosetta’.

O *mash-up* caracteriza-se pelo cruzamento, justaposição ou sobreposição que efectua de elementos originariamente heterogéneos. Este cruzamento pode suceder ao nível dos materiais (ficção com documentário ou animação com ficção, por exemplo) ou das personagens, quando se cruzam numa mesma história personagens de obras à partida diferentes. Neste caso podemos falar de *cross-over*. Pela singularidade com que procura tratar cada obra, o cinema de autor será mais avesso ao *mash-up* e seus derivados, apesar do trabalho exemplar de Godard neste aspecto. Exemplos interessantes: ‘Roger Rabbit’, ‘Natural Born Killers’ ou ‘Liga de cavalheiros extraordinários’.

O filme-ensaio caracteriza-se por submeter uma (eventual) história a uma reflexão temática ou a uma experimentação estilística. A história não é aqui o mais importante, mas sim a construção de um discurso acerca de um tema ou de um fenómeno, procurando levar o cinema narrativo a questionar ou mesmo renunciar às suas premissas e convenções. Exemplos muito distintos e notáveis são ‘Pierrot le Fou’, ‘La Jetée’ ou ‘O Espelho’.

O filme-manifesto será um enredo claramente marcado por uma mensagem explícita, seja esta de cariz mais ético, estético, político ou filosófico. Existe um conjunto de intenções muito claro que o filme deve cumprir. Desde os filmes soviéticos dos anos 1920 e os filmes de propaganda alemães da década de 1930 que podemos reconhecer uma grande tradição de filmes-manifesto. Nas últimas décadas o caso mais reconhecido é o do chamado Dogma95 que preconizava claramente um conjunto de mandamentos a que as obras deviam obedecer. Outros exemplos a ter em atenção: ‘Roma, Cidade aberta’, ‘Terra em Transe’ ou ‘Network’.

O retrato tende a privilegiar a caracterização da personagem em detrimento da acção. Corresponderá, por isso, àquilo que usualmente se designa por filme de personagem. É a vida interior desta que se torna relevante, os seus motivos e atitudes, os seus sentimentos e pensamentos,





a sua relação com as outras personagens e com o mundo que habita. É uma espécie de perfil ou biografia de uma personagem. O *biopic* será a sua forma mais institucionalizada. Exemplos: ‘Persona’, ‘Amarcord’ ou ‘Kontrol’.

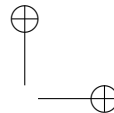
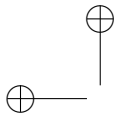
Para concluir: o enredo pode assumir formas extremamente variadas, indo da micro-narrativa que se resolve em alguns segundos ao infinito virtual das séries, passando pelas sequelas, prequelas, trilogias ou quadrilogias. Pode ser mais fragmentário e aforístico ou mais minucioso e metafórico. Pode ser uma saga ou uma cronologia. Pode ser episódico. Pode privilegiar o tempo real ou a onisciência. Pode jogar com o cálculo de probabilidades ou afrontar as expectativas do espectador. Pode dar uma perspectiva mais fidedigna e detalhada dos acontecimentos ou mais elíptica e sumária. Cada história reivindicará o seu enredo.

Podemos ver a narração como uma descrição da acção. Mas a **descrição** (de um objecto, personagem, cenário) pode valer por si mesma enquanto dispositivo narrativo. Onde a narração privilegia os acontecimentos, a descrição privilegia os seres e as circunstâncias. Assim, se uma narrativa tende a privilegiar os acontecimentos, ou seja, as acções que fazem avançar a história, não devemos esquecer-nos que essas acções decorrem em certos contextos e são efectuadas por certos agentes que é preciso conhecer. A descrição das personagens e dos espaços são, nesse sentido, fundamentais.

A descrição tende a incidir sobre os elementos estáticos de uma história: a caracterização das personagens ou dos espaços. Identificamos então uma espécie de contraposição entre descrição e narração, ocupando-se esta do relato dos acontecimentos e aquela da inventariação dos seus elementos. No entanto, poderemos igualmente afirmar que a narração consiste numa descrição de eventos e que a descrição assume muitas vezes a forma de uma narração de atributos. Descrição e narração estão, portanto, intimamente ligadas ou podem mesmo, como é desejável, coincidir: descrever elementos à medida que se sucedem os acontecimentos.

Na descrição, no seu sentido estrito, devemos encontrar um estilo equilibrado: não ser exaustivo ao ponto de criar uma amálgama de redundância ou indiferença entre os elementos, nem ser negligente ao ponto de criar um vazio de referências ou hierarquias para os mesmos.





Todos os atributos ou elementos que possam enriquecer o significado de uma personagem ou de um espaço devem ser referidos de forma simultaneamente selectiva e pertinente. A descrição é fundamental para contextualizar a acção e para caracterizar os seus agentes.

No que respeita à narrativa cinematográfica, é possível encontrar uma certa tendência para o privilégio da descrição em alguns realizadores cujo estilo parece mais preocupado com o modo como se observa do que com aquilo que acontece. De algum modo poderíamos designar estes praticantes de um cinema em larga medida contemplativo como cineastas da descrição. Entre os seus exemplos contar-se-iam algumas das obras fundamentais de Michelangelo Antonioni, de Andrei Tarkovski, de Michael Haneke, de Gus Van Sant, de Albert Serra, de Bela Tarr ou, num registo mais puramente experimental, de Michael Snow ou Andy Warhol. Nestes casos, não se revela tão decisivo o relato do que acontece, mas, antes, a descrição do que acontece. Importa mais o ambiente e a atmosfera do que o evento.

Mas se podemos encontrar esta estilística em paralelo com a narrativa no sentido mais clássico, o certo é que no interior desta podemos igualmente identificar certas partes onde a descrição se revela fulcral. São disso exemplo o preâmbulo, a coda, o prólogo, o epílogo e as sequências e cenas de transição ou exposição. Estas são partes em que a descrição predomina sobre a narração.

Usualmente, uma narrativa começa com um preâmbulo, isto é, com uma sequência introdutória que de algum modo ajuda a contextualizar os acontecimentos que se vão narrar. O preâmbulo permite resumir num mínimo de informação factos cujo desconhecimento poderia inibir a desejável inteligibilidade da história. O início da saga ‘Star Wars’ é um bom exemplo.

Aquilo que aqui designamos por coda funciona num sentido inverso: este dispositivo permite efectuar um resumo daquilo que aconteceu às personagens ou do modo como os eventos conduziram à situação final. Pode funcionar como um momento de reavaliação da história. ‘Donnie Darko’ fecha a sua narrativa desta forma.

Em termos de estrutura narrativa, o preâmbulo e a coda são uma espécie de sumários que reduzem o relato de certos acontecimentos ao seu mínimo, através da selecção e apresentação dos seus momentos críticos,





desse modo permitindo condensar grandes quantidades de informação num curto espaço de tempo. Distinguem-se do prólogo e do epílogo precisamente por assumirem a forma de resumo, embora se possam integrar naqueles.

A narrativa clássica tende a procurar um equilíbrio estrutural ao longo do seu decurso, buscando de alguma maneira uma harmonia formal irrepreensível. Nesse sentido, os momentos que abrem e fecham a narrativa são especialmente importantes: no início, o prólogo facilita-nos a entrada na história, funcionando como uma espécie de convite para a contemplação ou incitando à expectativa; no fim, o epílogo constitui uma espécie de porta de saída e funciona de algum modo como uma despedida, convidando à crítica e à retrospecção. O prólogo antecede o incidente que prenuncia a ruptura do estado de equilíbrio, momento em que os acontecimentos começam a tomar prioridade na dinâmica da narrativa. O epílogo sucede ao clímax, ou seja, à resolução definitiva do conflito.

Quando o prólogo e o epílogo juntam a este propósito formal um valor simbólico ou hermenêutico suplementar, podemos falar de narrativa circular. Tal acontece quando um mesmo elemento (objecto, personagem, cenário) surge no início e no final da história. Esse objecto tende a revelar ou a adquirir um especial valor simbólico que, de algum modo, enquadra ou resume o tema da história e o significado das transformações ocorridas ao longo da mesma.

As cenas de exposição e de transição, por seu lado, são aquelas que servem essencialmente para fornecer informação ao espectador que o ajude a compreender ou interpretar os acontecimentos: expõem os motivos das personagens ou as causas dos acontecimentos, revêem o passado ou prefiguram o futuro. Sem elas, a inteligibilidade da história é muitas vezes posta em causa. Estas cenas, pela sua natureza descritiva, tendem a ser dramática e narrativamente mais frágeis, já que retardam inevitavelmente o decurso dos acontecimentos.

A descrição pode incidir sobre personagens, espaços e objectos, casos em que o exibicionismo (por parte do realizador) e o voyeurismo (por parte do espectador) acabam por se conjugar; pode incidir sobre a vida mental de uma personagem, situação em que a *corrente de consciên-*





cia ou o monólogo interior se afiguram como dispositivos fundamentais; pode ser onisciente, quando o narrador descreve todos os eventos, elementos ou seres que lhe pareçam pertinentes; ou pode estar liminarmente ausente, como sucede na elipse ou no fora-de-campo que excluem total ou parcialmente certas informações.

Cena/sequência/acto

A **cena** é a unidade nuclear no guionismo e na arte narrativa em geral. A cena designa no teatro grego antigo a construção em madeira (skêné, que significa ‘barraca’) existente no local da representação e que servia como pano de fundo ou como sustentáculo dos cenários. Depois, por extensão, passou a designar o palco e seguidamente um qualquer lugar imaginário onde decorre a acção. Posteriormente, passou a referir uma parte unitária da acção, ou seja, uma acção (ou situação) completa em si mesma. Com a noção de cena está intimamente ligada a ideia de encenação (*mise en scène*, expressão proveniente da prática teatral) e que no fundo é o que guionista faz ao escrever o guião: encenar acções no espaço e no tempo.

Na escrita de um guião, a cena é o elemento fulcral, onde algo específico acontece. É uma unidade de acção, de espaço e de tempo. Existe uma cena quando a acção decorre num mesmo lugar e num tempo contínuo. É através das cenas que contamos visualmente a história, aquilo que acontece. A cena é, digamos, a unidade mínima do guião.

Em cada cena tem lugar um evento que, no guião, é transmitido através da descrição dos lugares, dos objectos, dos sons, das acções das personagens e dos diálogos. São as cenas que fazem o filme e muitas vezes é através de cenas específicas que os filmes são recordados. É através delas que o desenrolar da narrativa se processa. Por isso, a forma das cenas afecta naturalmente a forma do filme.

A divisão da estrutura narrativa em actos (conjunto de sequências), sequências (conjunto de cenas) e cenas (conjunto de acções) permite ter uma perspectiva dupla sobre o enredo: por um lado, uma perspectiva conjunta que engloba todas as partes; por outro, uma perspectiva detalhada que permite analisar cada acção isoladamente. A conjuga-





ção destas duas perspectivas (global e local) possibilita a identificação e compreensão das relações entre cada uma das partes, bem como a sua disposição no todo.

Ao construir cada cena, o guionista tem sempre em conta a sequência em que ela se inclui, bem como a sua importância para a estrutura geral da história e o lugar que nela deve ocupar. Para encontrar o lugar da cena numa sequência, deve-se ter em atenção que a sequência é constituída por um princípio, um meio e um fim e a cena deve aí encontrar o seu objectivo e a sua razão de ser.

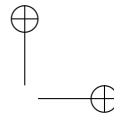
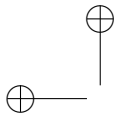
Tanto as cenas como as sequências devem criar expectativa no espectador, isto é, suscitar a questão fundamental duma narrativa: o que vai acontecer a seguir? Para tal, é importante saber qual o objectivo da história, da cena ou da sequência: onde devem começar e acabar? Que efeito se pretende ter no espectador? O que se deve mostrar ou esconder? Qual o ritmo adequado? Qual o propósito da cena? E, sobretudo, deve haver uma lógica causal a ligar um evento aos que lhe sucedem ou os antecedem.

A cena é uma unidade de espaço e de tempo. Além disso, possui princípio, meio e fim, ainda que a sua apresentação seja normalmente parcial – depende sempre da economia da narrativa e do interesse dramático da cena para o conjunto da história. Assim, uma cena raramente é mostrada na sua integridade, uma vez que, frequentemente, certas partes da acção correspondem a tempos mortos e sem significado dramático, podendo (ou devendo) proceder-se à sua eliminação através de elipses.

A dimensão da cena é extremamente variável (pode, por exemplo, ser uma extensa cena de diálogo ou um simples gesto). Duas coisas, no entanto, existem sempre numa cena: o tempo e o espaço em que decorre. Todas as cenas decorrem num lugar específico, num tempo específico. Daí uma norma muito importante: sempre que se altera o espaço ou o tempo, muda-se de cena.

A informação sobre o lugar onde a cena decorre pode ser fornecida logo no início através de uma descrição geral do cenário – o leitor quer e precisa saber onde se desenrola a acção e qual a relação desse espaço com as personagens. O uso de descrições gerais no início das cenas (da primeira vez que um espaço aparece) deve ser feito ponderadamente para não aborrecer o leitor com descrições minuciosas e dispensáveis.





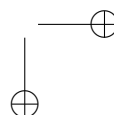
Uma estratégia alternativa, usada frequentemente, consiste em começar a cena em plena acção e fornecer a informação sobre o lugar à medida que a acção decorre.

Quanto ao tempo da cena, não só se deve ter em atenção a duração das cenas, que pode ser integral ou elíptica, mas também o tempo entre as cenas, ou seja, o tempo não visualizado. Se o tempo que passa e não é visualizado é importante para a narrativa, ele deve ser indicado, ou seja, uma cena deve fornecer informação sobre a cena seguinte ou a cena seguinte fazer a ligação com a anterior. Vários recursos são possíveis para assinalar a passagem ou os saltos no tempo: caracterização das personagens (crescimento da barba ou envelhecimento, por exemplo), relógios, calendários, mudanças de luz (dia/noite), etc. Ou então nos diálogos (“até logo”, “às sete, não te esqueças!”, “vemo-nos para a semana”, etc.).

A cena é também, ou sobretudo, uma unidade de acção. O seu desenho e a sua função dependem dessa característica. Em relação à função primordial que uma cena deve cumprir, podemos dizer que ela deve fornecer pelo menos um elemento de informação novo e necessário para o desenrolar da história. Essa informação é o que constitui o núcleo ou propósito da cena, o que justifica a sua existência.

Ao construir uma cena deve ter-se – sempre – em atenção os seguintes critérios de avaliação da mesma: qual o seu propósito, para que serve; qual o seu auge, isto é, o seu momento decisivo; qual a sua relevância para o desenrolar da história; que lugar ocupa na hierarquia das cenas; qual a acção, o que os personagens fazem nessa cena; qual a relação da acção com a acção doutras cenas. Uma vez que cada cena deve fazer avançar a história introduzindo complexidade no conflito ou adiantando informação para a resolução deste, estes critérios permitem certificar o interesse ou a necessidade da mesma – e se uma cena não cumprir estes requisitos deve ser suprimida. Cada cena deve, portanto, contribuir de algum modo para a progressão da narrativa e possuir influência dramática nesta, ou seja, no seu final alguma espécie de alteração no estado dos acontecimentos ou na existência das personagens deve manifestar-se.

Por outro lado, toda a cena deve procurar um crescendo da tensão dramática que a conduzirá ao seu clímax. Mesmo se a intensidade e o ritmo de uma cena dependem do conflito que nela se descreve, do que





acontece nela e com que propósito (por exemplo, uma perseguição ou um momento de introspecção, o grande final ou uma peripécia imprevista, uma cena da exposição ou uma cena do epílogo são tratados de formas diversas), a intensidade dramática deve ser crescente: o clímax da cena acontece no seu final – a cena acaba no momento de maior intensidade dramática e preponderância narrativa. Não esqueçamos, porém, que as cenas podem e, por vezes, devem ser interrompidas no meio da acção, deixando subentendido o que sucede nos momentos omitidos ou criando expectativa sobre o que sucederá a seguir.

Há cenas cuja componente visual é mais importante (uma cena de acção) e cenas em que o diálogo é o elemento mais privilegiado; muitas cenas conjugam, naturalmente, os dois aspectos. Há também cenas nucleares (contêm elementos fundamentais para o desenrolar da intriga e integram eventos nevrálgicos da história – as chamadas peripécias) e cenas de transição (a sua função é ligar as cenas nucleares e podem ser suprimidas sem que a estrutura da narrativa claudique – são os chamados episódios, muitas vezes de natureza explicativa ou descritiva). Da mesma forma que a ordenação das cenas na estrutura narrativa do filme deve ser feita em função do crescendo da acção dramática na sua globalidade, também uma cena deve ser organizada internamente tendo em vista um crescendo progressivo da sua intensidade dramática. Uma cena deve, portanto, ser vista como uma narrativa mínima.

Dentre os dispositivos narrativos, a **sequência** é um dos mais importantes. Uma sequência é um conjunto de cenas unidas por uma mesma ideia ou tema (uma perseguição, um casamento, um funeral, um assalto, uma reunião, um encontro, a fome, a tristeza, etc.), dessa forma constituindo uma unidade narrativa em si mesma, ou seja, uma narrativa dentro da narrativa global que é o filme. Um filme é um conjunto de sequências unidas que narram a história. Tal como a cena e tal como a história, toda a sequência tem um princípio, um meio e um fim.

Naturalmente, não existe um número específico de sequências para um guião – depende da história que se conta e do enredo que se constrói. Ao contrário da cena, a sequência pode desenrolar-se num ou vários espaços e ser temporalmente contínua ou descontínua.

A sequência é importante para a estrutura do guião porque – sendo





as sequências as partes constituintes dos actos, e, simultaneamente, um conjunto de cenas – é um ponto intermédio entre as unidades mínimas e a estrutura global da narrativa. Num guião, são as cenas que estão devidamente identificadas e não as sequências ou os actos; porém, a percepção da organização, no guião, das cenas em sequências e destas em actos é importante para a compreensão e acompanhamento da história/narrativa na sua unidade e totalidade.

Do mesmo modo que a cena, a sequência deve possuir um propósito, uma progressão dramática crescente e introduzir alguma espécie de alteração no rumo dos acontecimentos ou na caracterização das personagens – se não cumprir estes preceitos formais e funcionais, ela deve ser repensada ou, eventualmente, eliminada.

Um **acto** constitui uma parte abrangente e fundamental da história. É no seu interior que se constrói o ritmo da história, permitindo delimitar claramente vastas unidades de progressão dos acontecimentos. Como a cena e a sequência, também o acto deve possuir uma intensidade dramática crescente, a qual culminará numa peripécia fundamental que provocará uma inflexão ou desvio no rumo da história. De algum modo, podemos então delimitar cada acto em função das alterações notórias e marcantes que ocorrem nos acontecimentos.

Conflito

O conflito pode ser visto como o princípio fundamental que explica e justifica a dinâmica de uma história. O tipo de enredo adoptado para uma narrativa determinará a hierarquização dos conflitos. Assim, na estrutura narrativa convencional, embora as diferentes personagens de uma história vivam conflitos próprios, e mesmo cada personagem viva diferentes conflitos em simultâneo, com diversos motivos e distintas intenções, é necessário eleger um conflito de entre eles, o qual irá constituir a linha de acção principal para ser desenrolada por completo, obedecendo ao sentido de unidade e totalidade próprios da estrutura narrativa.

O conflito principal da história determina e é determinado pelo objectivo do protagonista. Convencionalmente, todas as acções paralelas e





secundárias são importantes – até porque atribuem consistência e complexidade à história contada e dão profundidade às personagens –, mas o seu tratamento deve ser cuidadosamente operado para que o seu interesse não se sobreponha à história principal. Em contraste, no caso das narrativas-mosaico, por exemplo, a relevância dos conflitos vividos por cada uma das personagens tende a encontrar alguma equivalência de grau em termos narrativos e alguma semelhança de tom em termos dramáticos.

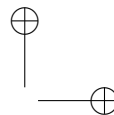
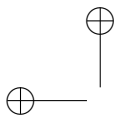
De qualquer modo, ter-se-á sempre em atenção que um conflito atravessa diversas fases em que as relações de poder entre protagonista e antagonista se vão alterando: as possibilidades de êxito do protagonista tendem a diminuir no momento da perturbação, a ser praticamente nulas no momento de crise e a recuperar no momento da resolução. Por outro lado, importa sublinhar que se o conflito se estabelece usualmente entre herói e vilão, entre bem e mal, a existência de conflitos entre diversas personagens com boas intenções poderá ser benéfico, uma vez que se torna mais difícil tomar partido, evitando-se desse modo o maniqueísmo mais simplista.

Em função da existência de um conflito estruturante, diremos que toda a narrativa comporta algum tipo de tensão para o espectador, seja ela de natureza emocional ou intelectual. A ideia de tensão dramática crescente corresponde, no fundo, a uma espécie de ideal narrativo que há-de criar no espectador um envolvimento emocional progressivo e exigir-lhe um investimento intelectual reforçado à medida que a história vai sendo desenrolada.

Portanto, entre o momento em que surge o problema que o protagonista deve solucionar e o momento em que sabemos se ele atinge ou não esse objectivo, enfrentando nesse percurso um conjunto mais ou menos vasto e extremado de dificuldades, a tensão dramática deve aumentar progressivamente. Tal consegue-se se cada obstáculo, que constitui um momento em que se decide o destino da personagem, apresentar um grau de dificuldade crescente em relação ao anterior. O valor da vitória ou da derrota final do protagonista advém dessa escala de dificuldades, e a tensão criada pode advir da oposição de forças de diversa natureza (políticas, sociais, pessoais, éticas, naturais, psicológicas, etc.).

Esse aumento progressivo da tensão pode, por seu lado, assumir di-





versas modalidades: as adversidades podem revelar-se incessantes (resurgindo a cada momento), ubíquas (provenientes de todo o lado), aflitivas (vincando uma vulnerabilidade crescente), esmagadoras (impedindo qualquer espécie de réplica), insólitas (inviabilizando qualquer previsão), enigmáticas (ocultando qualquer causa).

Duas categorias psicológicas nos parecem especialmente importantes para descrever aquilo que designamos por tensão, e que resultam, para o espectador, da identificação que este faz com a personagem: por um lado, a ansiedade, isto é, um desejo urgente de ver os problemas resolvidos e as adversidades ultrapassadas, ou seja, de encontrar rapidamente um desfecho satisfatório para uma acção; por outro lado, a angústia, isto é, o receio de que a solução dos problemas esteja muito longínqua ou seja mesmo inalcançável, parecendo impedir a vitória sobre as adversidades.

A angústia parece afastar-nos do desfecho, dilatando o tempo e inviabilizando a certeza da decisão por parte do protagonista. A ansiedade parece compelir-nos para o desfecho, comprimindo o tempo e exigindo a precisão da execução por parte do protagonista. Daí que a angústia tenda a prevalecer no início de uma história e que a ansiedade tenda a prevalecer nos seus momentos finais – precisamente porque no início não sabemos para onde a história vai e esse rumo depende das decisões das personagens e no final temos pressa de que tudo se resolva e para isso é preciso fazer as coisas depressa e bem.

Assim, se a progressiva escassez de tempo (um tempo cada vez mais valioso) tende a provocar ansiedade, o tédio (um tempo cada vez mais monótono) tende a provocar angústia. Do mesmo modo, em relação ao espaço enquanto obstáculo, podemos dizer que a clausura tende a provocar ansiedade, ao passo que a deriva tende a provocar angústia.

Angústia e ansiedade podem, no entanto, metamorfosear-se reciprocamente: se o desfecho ansiado se vai tornando mais distante do que o previsto, o anseio vai-se transformando em angústia – como acontece, por exemplo, nos filmes de terror, em que o monstro ou o assassino teimam em não morrer. Se o desfecho se vai tornando mais próximo que o previsto, a angústia vai-se transformando em ansiedade – como sucede no *thriller*, em que o momento decisivo se parece precipitar compulsivamente.

Podemos então dizer que se a escassez de recursos, bem como a cla-





reza e urgência do objectivo de uma acção tendem a testar a capacidade de execução da personagem e a gerar ansiedade, o excesso de recursos, bem como a opacidade e o distanciamento do objectivo tendem a testar a capacidade de decisão e a gerar angústia. Ansiedade e angústia, sob a forma do anseio e do receio, são respostas a algum tipo de adversidade e funcionam, de algum modo, como índices de tensão. E a tensão é um dos valores fundamentais de uma narrativa.

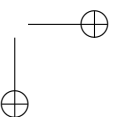
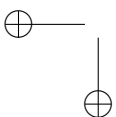
Peripécia

A peripécia (designada em linguagem anglófona por *plot point*) é o tipo de acontecimento ou evento mais relevante e decisivo numa história. Trata-se de um evento mais ou menos imprevisto que provoca uma alteração brusca ou uma inflexão substancial na direcção da acção. Por vezes, a peripécia faz mesmo a história seguir um rumo completamente oposto ao percorrido até então. Ao longo da narrativa podem ocorrer várias peripécias. A sua força dramática e as suas consequências no desenrolar da história podem ser maiores ou menores, mas a progressão da narrativa nunca lhe é indiferente.

Quando se escreve um guião ou se narra qualquer história é necessário saber o sentido dessa história, ou seja, é necessário que exista uma linha condutora dos eventos em direcção à resolução. Aquilo que faz o enredo progredir, o que faz com que a história avance, são as peripécias, os eventos dramática e narrativamente críticos que fazem a acção tomar uma ou outra direcção.

Pela elevada intensidade com que interferem no rumo da história, as peripécias causam uma notável tensão dramática e expectativa narrativa: mistério, dúvida e surpresa são alguns dos efeitos da peripécia, ajudando desse modo a manter ou a relançar o interesse do espectador pela história.

Quando se localizam no início de uma história, as peripécias abrem possibilidades para o destino da personagem e da história, exibindo uma tendência para a incerteza acerca do decurso e do desfecho dos acontecimentos. Pelo contrário, as peripécias que surgem mais tardiamente na narrativa ajudam a definir o destino da personagem e da história,





conduzindo o conflito para a sua resolução final e manifestando, desse modo, uma tendência para a previsibilidade.

Propomos agora uma grelha de modalidades da peripécia. Sendo que uma história pode apresentar um número indeterminado delas, existem algumas que são especialmente importantes pois funcionam de algum modo como pilares da narrativa, sustentando a sua estrutura. Passamos a descrevê-las.

De modo a despertar o interesse e cativar a atenção do espectador desde cedo, uma narrativa começa muitas vezes com um evento espectacular ou enigmático que, de alguma maneira, nos faz entrar na história, ainda que a sua ocorrência possa ser irrelevante para o prosseguimento da mesma. Chamaremos a esta peripécia *hook*, segundo a terminologia anglófona.

A peripécia seguinte mais relevante acontece no final do primeiro acto e instaura uma espécie de desvio em relação à previsibilidade e à normalidade, desestabilizando a situação de equilíbrio vigente e revelando muitas vezes uma perda de poder por parte do protagonista (início das adversidades). Esta peripécia corresponde à perturbação.

Também o chamado momento de crise, localizado sensivelmente a meio do segundo acto e a meio da história, consiste numa peripécia, especialmente vincada, já que é nesse ponto que o protagonista se encontra num momento de maior afastamento em relação ao objectivo que persegue. Chamaremos esta peripécia de complicação.

No final do segundo acto, a peripécia prenuncia uma espécie de retorno à normalidade, de recuperação do poder do protagonista ou de tendência para o equilíbrio. Verificamos, deste modo, que a narrativa tende a dirigir o espectador da dúvida para a certeza, mesmo se essa certeza se adquire de forma surpreendente. Esta peripécia corresponde à resolução.

O clímax é igualmente uma peripécia, e a mais decisiva de entre todas, uma vez que se revela o derradeiro e definitivo momento de alteração na história. O estado de coisas muda de forma definitiva, para bem ou para mal do protagonista.

Vale a pena referir ainda duas outras modalidades da peripécia que pela sua especificidade na dinâmica narrativa podem ser determinantes. O *twist* e o *mcGuffin*. O *twist* (que, em português, podemos traduzir por





reviravolta) é uma peripécia surpreendente com implicações extremas no rumo da narrativa e de elevada intensidade dramática. Por ser tão incisiva, constitui um trunfo narrativo importantíssimo, pois ninguém resiste a um golpe de teatro inesperado ou a um final completamente imprevisível.

Neste tipo de peripécias, baseamo-nos naquilo que o público está à espera e apresentamos algo substancialmente diferente: a reviravolta está intimamente relacionada com aquilo que é provável ou não acontecer e pressupõe a criação de uma expectativa e a subversão da mesma. Pode ser usada cada vez que a personagem procura vencer um obstáculo, mas deve ser guardada para momentos importantes da narrativa, sobretudo o clímax, de modo a salvaguardar o seu impacto máximo.

O *mcGuffin*, por seu lado, é um elemento com uma função narrativa surpreendente e dramaticamente frustrante. Surpreendente porque aquilo que, a dado momento, parecia narrativamente relevante, instaurando alguma expectativa suplementar, acaba por, posteriormente, se revelar inútil. Frustrante porque aquilo que insinuava grandes implicações dramáticas e se afigurava um motivo de tensão acrescida acaba por se revelar insignificante. Serve como uma espécie de engodo para o espectador, provocando a sua atenção, acabando por se revelar chocantemente irrelevante. De alguma forma, trata-se de um enigma ou de uma distração.

Desfecho

O desfecho (também designado por clímax ou desenlace) é um evento ou um conjunto de eventos que, na fase final da narrativa, dá resposta às questões colocadas ou permite a resolução dos conflitos que se desenvolveram ao longo da mesma. É neste momento que as expectativas são finalmente confirmadas ou contrariadas e a tensão é finalmente aliviada.

O desfecho é um dos dispositivos fundamentais da competência e da estratégia narrativa: a ordenação dos eventos e a gestão da informação é feita com o propósito de a tensão dramática ser a mais elevada neste ponto e de a expectativa ser mantida até aí. Há um enigma, uma questão, uma dúvida, um mistério ou um desejo que são consecutivamente





contrariados ao longo da narrativa e apenas neste momento satisfeitos. É em função deste momento que toda a expectativa e toda a tensão do espectador são geridas. Este é levado (por ínvios caminhos, muitas vezes) a seguir a narrativa em busca de uma recompensa: a supressão da dúvida, a confirmação das suas hipóteses ou a satisfação dos seus desejos (estes são os requisitos fundamentais do mais comum dos desfechos, o *happy end*).

Até ao desfecho, o espectador vai juntando, descodificando, interpretando, inferindo informação (ou seja, fazendo uso da sua competência narrativa) no sentido de confirmar ou refazer as suas hipóteses e desejos. Porque é uma espécie de fechamento da narrativa, funciona como uma delimitação da mesma, uma baliza para onde se aponta ou uma meta que se persegue. Colocado no final da narrativa, ele constitui, além do mais, um intenso pico dramático, o grande final, uma espécie de súpula e culminação do decurso dos acontecimentos, sendo facilmente memorizado. Por dever ser o apogeu dramático da narrativa, o desfecho será objecto de especial atenção criativa – sem um bom final, não existe uma boa narrativa. E por se tratar do apogeu dramático, o segmento narrativo que se lhe segue, o epílogo, tenderá sempre a exhibir um interesse mais débil e será, intrinsecamente, mais curto.

Refira-se também que o desfecho provoca uma espécie de pressão sobre a história e sobre o espectador. É ele que propulsiona os acontecimentos, fazendo-os avançar. E é ele que provoca uma sensação de urgência no espectador, o qual possui uma forte vontade de saber como tudo vai acabar – este desejo de conhecimento narrativo corresponde-se com um desejo de apaziguamento, de alívio da tensão dramática. Por todos estes motivos, o final de uma história adquire um elevado valor simbólico. Daí a aposta frequente num final em grande estilo, de que a apoteose, culminando o crescendo dramático, é a mais celebratória das modalidades e o *twist* a manifestação da maior singularidade e ousadia criativa. Daí também alguns *clichés* aparentemente incontornáveis para o final de uma história, como o duelo final ou beijo romântico.

Quando o espectador deixa de se preocupar com o que acontece às histórias e às personagens depois do desfecho, temos um final fechado, em que cessam todas as inquietações. Mas o final pode ser também recusado enquanto tal. O desfecho de uma história pode deixar questões





por responder. Podemos ter um final em aberto, propor finais alternativos, deixar um enigma ou simplesmente renunciar a um final. Ele pode ser também um alívio ou uma decepção para o espectador, dependendo se confirma ou contraria os desejos e as expectativas deste.

Se, por outro lado, a narrativa que construímos se aproxima daquilo que poderíamos designar por cinema da vida, de feição mais realista e quotidiana, a narrativa tenderá a ser menos selectiva, estilizada, abstracta ou moldada do que na pura ficção, e o desfecho a exhibir um menor grau de clausura. No caso de uma narrativa mais experimental, acontece o mesmo: as ideias parecem sempre poder ser retomadas, num fluxo ou numa torrente que torna a história difícil de resumir, delimitar ou mesmo compreender.

Ainda assim, o final será sempre um momento crítico e marcante (tal como o início, aliás, como se pode constatar pelo Génesis e pelo Apocalipse que abrem e fecham os textos bíblicos). Ao longo da história do cinema são inúmeros os filmes que se celebrizaram, também, pelos seus finais. Alguns exemplos: ‘Citizen Kane’, ‘White Heat’, ‘Casablanca’, ‘The Searchers’, ‘Sunset Boulevard’, ‘Spellbound’, ‘Dama de Xangai’, ‘Os 400 golpes’, ‘Pickpocket’, ‘A Palavra’, ‘A Aventura’, ‘The Fog’, ‘Breaking the Waves’, ‘Usual Suspects’, ‘Seven’, ‘Truman Show’, ‘Sexto Sentido’, ‘The Others’, ‘Thomas Crown Affair’, ‘25th hour’ ou ‘Luz Silenciosa’.

Personagem

A personagem é o elemento narrativo em torno do qual gira a acção. Quer isto dizer que qualquer evento é sempre consequência da acção de (ou sobre) uma personagem (seja enquanto agente ou enquanto paciente). Por isso é muito importante reter que é aquilo que acontece às personagens que dá espessura dramática e tensão emocional à narrativa.

Ao conjunto de dimensões, aspectos e outras características da personagem podemos chamar perfil. O perfil seria então, na sua versão mais resumida, a descrição dos traços fundamentais da personagem e deve reflectir tanto a sua história, isto é, as suas origens, as suas mudanças e o seu destino, como o seu tipo, isto é, a sua caracterização em relação a



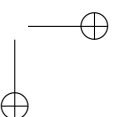
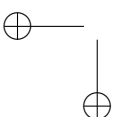


si próprio, às outras personagens da história e às personagens de outras histórias. Podemos deste modo dizer que se o tema permite, de algum modo, resumir o cerne conceptual de uma história, o perfil permite, de modo semelhante, resumir o carácter nuclear de uma personagem.

Na estrutura narrativa clássica podemos identificar uma série de elementos que ajudam a melhor compreender a relevância de uma personagem. Assim, por um lado, a personagem clássica, e de forma mais vincada o protagonista, possui um objectivo, o que dá à narrativa uma organização teleológica que contribui para a sua inteligibilidade. Por outro lado, a personagem está constantemente em risco: ou de perder aquilo que possui ou de não alcançar aquilo que procura. Esse risco coloca a personagem em conflito e o conflito coloca-a em perigo – perigo, conflito e risco são alguns dos factores fundamentais de identificação do espectador com a personagem. O objectivo e as dificuldades que a personagem deve vencer para o alcançar obrigam-na a fazer escolhas em função de certos valores e a tomar as correspondentes atitudes. As suas escolhas e decisões denotam a sua perspectiva sobre o universo onde age e permite ao espectador construir uma visão crítica sobre a personagem. O objectivo, o conflito e as escolhas, por seu lado, resultam na transformação da personagem ao longo da história, uma das premissas dramáticas mais influentes na caracterização da mesma.

As personagens podem ser compreendidas em diversas dimensões, com as quais podemos construir uma espécie de grelha de caracterização bastante abrangente das mesmas. As dimensões que aqui identificamos como fundamentais são as seguintes: o querer – as personagens, por norma, perseguem algum objectivo que as faz agir, o que remete para uma outra dimensão: o fazer; mas só faz ou age quem detém o poder da acção; o poder, contudo, não se esgota em si mesmo – pelo contrário, ele implica um saber; esse saber, por seu lado, é uma consequência do que uma personagem sente, mas também do que pensa a respeito dos acontecimentos e personagens que constituem a história. O conjunto de saber, poder, querer, fazer, pensar e sentir desenham a grelha de caracterização das personagens, isto é, aquilo que elas são e aquilo que elas têm – ser e ter são, assim, as dimensões que completam esta grelha de caracterização.

Necessariamente, esta apresentação esquemática das diversas dimen-





sões das personagens revelar-se-á, por si mesma, bastante estéril se servir de mera fórmula de composição daquelas. No entanto, questionar uma personagem nestes diversos níveis, privilegiando as dimensões mais convenientes caso a caso, pode revelar-se um procedimento vantajoso no seu design, o qual constitui um dos aspectos fundamentais da competência narrativa. É nestas diversas dimensões que podem ser enquadrados e compreendidos alguns dos aspectos fundamentais das personagens: os motivos e as intenções, as causas e os efeitos, os propósitos e as consequências, as decisões e as atitudes, os valores e as escolhas que em cada acção ou situação estão envolvidos.

É do cruzamento, contraste e avaliação destas diversas dimensões que resulta o traço fundamental de uma personagem, o que nos permite sumarizar o seu **perfil** num conceito ou numa característica: por exemplo, excêntrico ou típico, em função do grau de familiaridade e reconhecimento que exhibe; diletante ou diligente, em função do modo como procede na abordagem às questões e dificuldades que se lhe colocam; cândido ou cáustico, em função das suas atitudes ou posicionamento crítico; ambicioso ou indigente, em função das posses e aspirações; ponderado ou temerário, em função das decisões e consequências das mesmas.

Mais: toda a personagem exhibe um determinado percurso, uma história, da qual frequentemente resulta, no final, uma nítida alteração na sua caracterização. São os eventos que motivam essa alteração que se tornam relevantes para a narrativa. Se nada muda para a personagem, dificilmente um acontecimento encontra justificação dramática numa história. A personagem de uma história tende a mudar, seja em relação a si mesma seja em relação às outras personagens. Cada história constitui, no fundo, uma espécie de jornada na vida da personagem. Uma jornada que poderá ter múltiplas e decisivas consequências que se manifestam dos mais diversos modos. Uma história pode constituir, por exemplo: um processo de maturação, isto é, uma aprendizagem e consolidação crítica e analítica sobre o universo em que a personagem existe; uma oportunidade de redenção, ou seja, a correcção de um erro prévio; uma necessidade de sacrifício, colocando o próprio destino ao serviço de valores superiores; uma decadência inevitável, quando os aconteci-





mentos levam à queda na indignância ou na perdição; uma conquista de afecto, quando a carência emocional é colmatada; um teste de carácter, quando a abnegação se torna imprescindível para o sucesso de um empreendimento. É aquilo que a personagem faz que nos revela o que ela é. Ser e fazer são as duas dimensões fundamentais tanto da história como da personagem.

Como está bom de ver, o sucesso de uma personagem significa muitas vezes o insucesso de outra, na medida em que todo o conflito resulta da disputa por um mesmo objectivo. De qualquer forma, a ideia a reter é que toda a personagem sofre algum tipo de transformação e que o nível ou o género dessa transformação funcionam como critérios de avaliação da intensidade dramática de uma narrativa. No fundo, é a transformação de uma personagem que nos permite falar da sua história, isto é, do modo como muda em relação aos acontecimentos e em relação a si mesma.

O **tipo** da personagem é muito variado e motivado de muitas formas. Toda a personagem possui relações (e conflitos) consigo própria e com outras personagens. Em relação a si própria, na medida em que muitas vezes a própria personalidade pode ser motivo de conflito. Frustrações e carências em relação a si própria são muitas vezes assumidas como motivos dramáticos de uma história. A busca da harmonia consigo própria é frequentemente o objectivo perseguido pela personagem.

Mas a personagem estabelece igualmente relações com outras personagens. É desse contraste que resulta a identificação do seu tipo. Ela pode assemelhar-se ou diferenciar-se daquelas. Através da identificação dos traços que partilha com outras personagens podemos determinar a sua pertença a um tipo. Através das diferenças que exhibe, podemos identificar o seu traço dominante, isto é, o que a singulariza e em que medida. Podemos então falar de contraste e de consistência como dois valores fundamentais da caracterização da personagem: por um lado, o contraste assegura-lhe uma identidade própria, uma autonomia que a distingue das outras; por outro, a consistência permite o seu reconhecimento, coerência e credibilidade. Se a consistência contribuirá para assegurar a sua verosimilhança, isto é, para a crença do espectador nas suas acções enquanto logicamente motivadas e causadas, o contraste há-





de contribuir para e indiciar a sua originalidade, isto é, para a expansão da sua riqueza semântica.

A consistência e o contraste de uma personagem podem ser aferidos não só através das relações da personagem consigo própria e com as outras personagens da história em que existe, mas igualmente com personagens de outras histórias. É em função das semelhanças e diferenças que exhibe com elas que podemos identificar o seu tipo e os desvios que exhibe em relação a este.

O tipo e a história da personagem resultam em muito das escolhas que ela efectua em função de um sistema de **valores** da mais diversa ordem. Toda a personagem existe numa rede de múltiplas implicações: históricas, políticas, sociais, culturais, religiosas ou éticas. Compreender estas diversas implicações e enquadrar nelas a personagem ajuda a dar-lhe espessura e profundidade. Os valores inerentes a cada uma destas áreas constituem-se como referência na avaliação das escolhas da personagem.

As escolhas efectuadas, ou seja, a adesão ou renúncia de certos valores é o que permite comparar as personagens e sustentar a sua caracterização. É em função dos valores instituídos que se efectua a clivagem fundamental entre o bem e o mal. Esta clivagem conduz à distinção primordial no contexto da narrativa, entre herói e vilão, a qual se corresponde normalmente com a distinção entre protagonista e antagonista. Esta distinção entre bem e mal, herói e vilão, permite, por seu lado, que o espectador se coloque no lugar da personagem – aquilo que se designa por empatia – e a partir desse lugar tome uma posição de simpatia ou antipatia por ela, isto é, favorável ou contrária às suas escolhas e acções.

Os valores representados pelas personagens e os valores defendidos pelos espectadores entram assim em confronto e é a partir desse confronto que uma narrativa é, em grande medida, interpretada, contrapondo as personagens entre si e contrapondo as personagens com o espectador. Assim, as convicções políticas, as referências sociais, as tradições culturais, as expressões pessoais, as tendências morais das personagens devem ser elementos fundamentais da sua caracterização, já que a relação destas com o espectador passa inevitavelmente por aí.

Laços íntimos e afectivos, contexto familiar e profissional, gostos e





humores, aparência e posses são elementos que ajudam a construir a personagem. É através deles que as personagens podem ser colocadas em perspectiva pelo espectador e comparadas com outras personagens. É em função deles que desenhamos o perfil da personagem, indo da aparência física às suas posses (idade, bens materiais, beleza, postura); da existência social (militância política, vida familiar, nível educacional, habilitações profissionais) ao retrato psicológico (anseios secretos, frustrações dolorosas, gostos extravagantes, decisões comprometedoras).

A **classificação** das personagens pode ser efectuada segundo diferentes critérios, o que origina diversas categorias, cuja designação nem sempre é coincidente. A classificação que aqui propomos assenta nos seguintes critérios: relevância, motivação, densidade e configuração.

A relevância prende-se, sobretudo, com o nível de intervenção que a personagem tem no decurso da narrativa. Assim, encontramos no topo da hierarquia o personagem principal ou protagonista da história – ele assume particular importância e é o meio fundamental para o espectador se envolver na história, fazendo-o através da identificação com os seus dilemas, dificuldades, desejos, carências, objectivos, etc. Na estrutura narrativa clássica, o protagonista está no centro da acção e é rodeado por personagens secundárias. É no protagonista que normalmente se sustenta o enredo. As mudanças que sofre são um aspecto fundamental da sua caracterização e essas modificações são causa e consequência da transformação que sucede na própria história que protagoniza e é narrada.

Nessa espécie de hierarquia dramática das personagens, encontramos, num nível bastante similar, ainda que com função dramática oposta é o antagonista. Porque é com ele que o protagonista deve medir forças e disputar objectivos, o antagonista deve possuir uma força dramática equivalente, ao ponto de, ocasionalmente, acabar por suplantar o protagonista.

Em seguida surgem as personagens secundárias – estas alinham-se de modo cúmplice ao lado do protagonista e do antagonista, ajudando muitas vezes na sua caracterização ou na prossecução dos seus objectivos, ao mesmo tempo que servem de termo comparativo e sublinhado da sua importância dramática e narrativa.





Por fim, encontramos os figurantes, cuja relevância narrativa é mínima, na medida em que a sua intervenção no decurso dos acontecimentos é meramente pontual e que a sua eliminação não possui implicações críticas na inteligibilidade ou na intensidade dramática da história. Servem sobretudo para ajudar a criar ambiente e contexto.

A motivação dramática, por seu lado, relaciona-se não com o nível de intervenção da personagem na narrativa, mas com o género de actuação que detém na história e no decurso dos seus acontecimentos. Em alguns aspectos, esta categorização encontra paralelo com a anterior, uma vez que ao protagonista fazemos normalmente corresponder o herói e ao antagonista fazemos corresponder o vilão.

Herói e vilão são, então, as duas figuras fundamentais da motivação dramática numa história. O herói será aquele que se coloca do lado do bem e o vilão aquele que se coloca do lado do mal. Daí que, no seu comportamento, o herói exiba atributos de nobreza, de grandeza, de sobriedade, de ponderação, de justiça e de beleza, ao passo que o vilão exibe todos os atributos opostos. O herói tende a ser apresentado, na sua definição clássica, como um ideal humanista, carregado de toda uma simbologia ética e politicamente imaculada, ao passo que o vilão representa toda a baixez, vício e miséria humana, tantas vezes no limite da barbárie e da bestialidade.

Uma terceira figura se vem, porém, colocar a meio caminho entre as duas anteriores. Trata-se do anti-herói. Mantendo, à semelhança do herói, o bem como objectivo último, ele pode, no entanto, fazer o mal para o conseguir. É sobretudo no método, mais do que no propósito da sua actuação, que ele se distingue do herói. Trata-se de uma personagem que questiona e desafia o axioma segundo o qual os fins não justificam os meios. A sua motivação é, por isso, frequentemente alvo de cepticismo ou contestação ética por parte do espectador, do mesmo modo que os valores vigentes e as convenções aceites são alvo de desdém ou escárnio por parte do anti-herói. Ainda assim, permite uma fácil empatia na medida em que, não se apresentando como um ideal imaculado de perfeição e justiça, exibe algumas das fragilidades do cidadão comum, expondo o seu lado sombrio: a fraqueza, a culpa, o desvio, a falha, a arrogância ou o egoísmo são, entre outras, características que o definem, mas que não o condenam.

Livros LabCom





A densidade prende-se com a riqueza semântica exibida pela personagem, isto é, com o potencial de interpretação que oferece ao espectador. É, por isso, um dos critérios através dos quais mais frequentemente se faz a sua análise e a sua crítica.

Tradicionalmente, este critério distingue entre personagens planas e personagens redondas. A débil elegância e pouca exactidão destas designações levam-nos, contudo, a propor uma terminologia alternativa. Falaremos então de personagens simples e de personagens complexas, sendo que a simplicidade e a complexidade advêm precisamente do investimento necessário para a sua compreensão e interpretação. Obviamente, os índices de simplicidade e de complexidade nunca são absolutamente mensuráveis. Trata-se, portanto, de uma apreciação aproximativa e empírica, sendo que a linha que demarca cada uma das categorias se afigura sempre precária e volátil. Assim, não devemos ter a tentação imediata de discriminar e valorizar um ou outro tipo de personagem, mas sim de averiguar a sua adequação à história que se conta e à forma como se quer contá-la. De qualquer modo, indicamos aqui os traços que, usualmente, distinguem estes dois tipos de personagem.

As personagens simples caracterizam-se por assumir traços estereotipados e unidimensionais, motivos e objectivos bem definidos para as suas acções, bem como comportamentos bastante previsíveis – são muito utilizados, por exemplo, nos filmes de acção e nas produções da indústria cultural americana. Os heróis e vilões de vários géneros tendem a cair dentro desta categoria. São, normalmente, construídos em torno de uma ideia ou qualidade bastante marcada, o que lhes fornece atributos e contornos de algum modo redundantes e familiares para o espectador: os gestos, comportamentos, diálogos ou opiniões variam muito pouco entre histórias do mesmo género. Essa ausência de surpresa faz com sejam facilmente reconhecidos e lembrados, o que pode ser benéfico do ponto de vista da atenção e interesse imediato dos espectadores, já que se revelam figuras típicas. Podemos dizer que nesta categoria de personagens, o investimento na sua caracterização é menor que o investimento na construção do enredo.

No caso das personagens complexas, por seu lado, o investimento na sua construção tende a prevalecer sobre o investimento no enredo. Estas personagens possuem uma complexidade elevada que as distingue



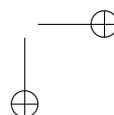


claramente de quaisquer outras e que dificulta a sua tipificação, o que lhes assegura um elevado grau de singularidade e uma identidade nitidamente marcada. São peculiares, sofisticadas e imprevisíveis em muitos dos aspectos que respeitam à sua caracterização: surpreendentes no comportamento, excêntricas na aparência, inauditas nos seus motivos ou insondáveis nas intenções. Em muitos casos, a história é construída precisamente em redor da personagem, da sua invulgaridade: personagens ímpares que frequentemente vivem situações incomuns. Este género de personagens pode ser localizado fundamentalmente no cinema de autor e no cinema independente.

Como referimos anteriormente, é o tipo de história que se pretende contar, e, sobretudo, o modo como se conta, que determina a caracterização das personagens – as personagens simples ganham em economia narrativa, mas perdem para as personagens complexas em potencial dramático.

Também dentro desta categorização cabe uma terceira figura, a da anti-personagem. Apesar da familiaridade de traços através dos quais canonicamente desenhamos e tipificamos uma personagem, as variações e gradações de caracterização são sempre possíveis, e, no limite, podemos mesmo trabalhar com um modelo de personagem que contrarie em grande medida a sua percepção convencional – ou seja, é possível, levando a experimentação ao limite, negar a própria ideia de personagem enquanto identidade singular, coerente e reconhecível. Da mesma forma que falamos de anti-narrativa a propósito de filmes que contestam os códigos de causalidade e inteligibilidade narrativa, podemos falar de anti-personagem quando os critérios de consistência motivacional ou identitária da personagem são colocados em risco ou renegados. No fundo, trata-se de, nestas situações, levar a ideia de complexidade da personagem aos limites da consistência e da inteligibilidade, denegando a sua coerência narrativa para a dar a ver enquanto artifício textual. As incongruências motivacionais, a ambiguidade identitária ou a interpegação deliberada do espectador constituem algumas das estratégias que permitem falar de anti-personagens, denegando o ideal de transparência e autonomia diegética da narrativa convencional.

Como último critério de categorização das personagens encontramos





a configuração, a qual se prende com a sua dimensão quantitativa. A este respeito identificamos duas modalidades distintas: individual e colectiva.

A primeira destas modalidades, a individual, é a mais frequente: uma personagem adquire uma clara predominância dramática e narrativa, constituindo-se em protagonista e herói, sendo em seu redor que toda a história é construída.

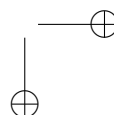
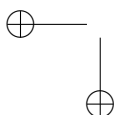
A segunda modalidade, a colectiva, aparece de forma mais esporádica. Neste caso, a motivação e a capacidade de acção não se cingem a um indivíduo, mas têm origem num grupo mais ou menos vasto de agentes que se congregam na prossecução de um determinado objectivo. Falamos então de uma personagem colectiva que, contudo, tende a ser representada e liderada por um indivíduo que sobressai dentro do grupo e conduz os destinos desta.

A forma de **expressão** das personagens é algo de decisivo na sua caracterização. O modo mais simples e eloquente de transmitir os pensamentos ou emoções das personagens consiste em transformá-los em diálogos ou acções. Assim, podemos afirmar que, genericamente, na narrativa cinematográfica pensar e sentir equivalem a falar e agir, pois é necessário que a personagem exprima através de acções ou de diálogos os seus pensamentos e sentimentos para que o espectador os possa conhecer.

Ainda que dependa muito do estilo, do género ou do propósito de cada narrativa, tende a privilegiar-se, sempre que apropriado, a acção em detrimento do diálogo. O que as personagens fazem, mais do que o que elas dizem, permite desenhar e reconhecer o seu perfil, a sua forma de ser. Porém, devemos ter em conta que certos estados emocionais das personagens, pela sua intimidade ou complexidade, só através do discurso verbal encontram a sua expressão adequada (através do diálogo, do monólogo, da interpelação ou da narração, que analisaremos a seguir).

O que importa reter é que, eventualmente, os sentimentos e pensamentos da personagem que são ocultados são dramaticamente inexistentes. E se possuem relevância narrativa, então o espectador deve ter deles conhecimento. Pensamentos e sensações devem, pois, ser elucidados através de diálogos ou acções.

O espectador relaciona-se, portanto, com uma personagem em fun-





ção do modo como se comporta, mas também da forma como se exprime. A relevância do diálogo e da acção para a caracterização da personagem e para a identificação da sua importância narrativa não deve escamotear, no entanto, que tanto o silêncio de uma personagem perante um facto ou uma opinião, como a sua inércia perante um acontecimento ou uma atitude possuem frequentemente um significado dramático elevado e, por vezes, imprescindível. Nada fazer ou nada dizer podem ser, em certos momentos, a melhor forma de exprimir uma posição, um pensamento ou um sentimento.

Na caracterização da personagem deve-se também ter em atenção que a expressão não passa apenas pela fala propriamente dita, pelo discurso articulado e verbalizado, mas também pela linguagem corporal: determinados tipos de olhar, certos gestos ou formas de sorrir, por exemplo, possuem em circunstâncias específicas um valor simbólico que dispensa o diálogo expositivo.

Se a forma de agir de uma personagem ajuda à sua caracterização, o modo de falar tem a mesma consequência. Apesar dos padrões de comportamento e expressão que as personagens tendem a apresentar em função da sua categoria ou tipificação, é importante ter sempre em conta que uma maneira própria de dialogar ajuda a singularizar a personagem e revela muita da sua riqueza: devagar ou depressa, com sotaque ou pronúncia, com elegância ou informalidade.

O nome da personagem pode ser um elemento igualmente relevante para a sua caracterização, dizendo muito acerca do modo como se exprime ou como outras personagens se exprimem em relação a ela. O nome da personagem pode ser um óptimo veículo para fornecer informações importantes acerca daquela, como, por exemplo, a classe social ou o traço fundamental do seu carácter – logo pode ter grande valor dramático e narrativo. Neste aspecto, as alcunhas podem ser de grande utilidade na caracterização da personagem.

Um bom conhecimento da personagem revela-se, então, fundamental para a concepção da história. Para esse conhecimento profundo, dois aspectos são relevantes: por um lado, toda a sua vivência e relações desde o nascimento até ao momento em que o filme se inicia, isto é, o processo que corresponde à formação da personagem; por outro, a sua existência desde que o filme se inicia até ao momento em que acaba,





ou seja, a sua existência durante a história que se conta – é aquilo que definimos como revelação da personagem.

É com base na biografia da personagem que as suas acções no contexto de uma história são mais facilmente inteligíveis e justificáveis, constituindo-se muitas vezes certos eventos passados na chave para a compreensão da sua existência presente. É nessa formação da personagem que encontramos os motivos de certas intenções ou as causas de certos comportamentos. E sem um conhecimento adequado da motivação e das intenções das personagens não podemos decifrar ou avaliar os objectivos ou as fragilidades que revelam.

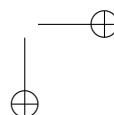
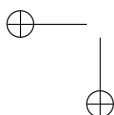
Chegados aqui, coloca-se necessariamente a questão: como construir boas personagens? Antes de mais, quando se começa uma história, deve saber-se quem é o protagonista, ou seja, sobre quem é a história que se conta. Este ocupa o topo da hierarquia e é em seu redor que todas as outras personagens hão-de surgir. Se, por maioria de razão, em função da sua relevância dramática predominante, é imperioso saber qual o objectivo do protagonista, o mesmo se aplica às restantes personagens, uma vez que também para estas são os objectivos que os levam a agir e os colocam em conflito – e o conflito é o factor de dinamização e progressão fundamental da história. Logo, o conflito é igualmente o critério de avaliação dramática e de justificação narrativa de todas as personagens. Se uma personagem não persegue um objectivo ou enfrenta um conflito, dificilmente ela encontrará a sua justificação na narrativa.

Objectivo e conflito são, portanto, as instâncias fundamentais que determinam a caracterização da personagem, contribuindo para a definição clara do seu perfil: é em função do conflito que vive que a personagem decide e executa; é em função do objectivo que persegue que compreendemos os propósitos e as consequências das suas acções.

De resto, podemos resumir que a personagem...

...deve ter um rumo: um passado, um presente e um futuro, no qual se enquadram as metamorfoses que sofre ao longo da história, mesmo quando a deriva parece ser o seu estado normal. Chamemos-lhe a sua biografia.

Deve manifestar algum tipo de vontade: a vontade é um dos traços fundamentais do carácter, na medida em que revela o grau de empenho num objectivo. É a vontade que a leva a agir.





Deve ter convicções: é em função delas que percebemos as suas atitudes perante os acontecimentos e a forma como lhes atribui valor. Revela a sua perspectiva crítica sobre o que a rodeia ou lhe acontece.

Deve ser singular: mesmo que pertença a uma categoria reconhecível de personagens, é conveniente que manifeste atributos de algum modo ímpares.

Deve ser complexa: ainda que se trate de uma personagem típica, algum grau de complexidade contribui sempre para a sua credibilidade e empatia.

Deve ser sólida: os seus comportamentos ou posições devem ser consistentemente justificados em função das circunstâncias e dos motivos porque age, desse modo ganhando credibilidade.

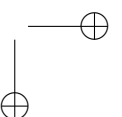
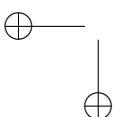
Deve ser arrebatadora: é em função da densidade e fascínio que adquire e provoca que a personagem cumpre a sua mais exigente função, a de arrebatador o espectador.

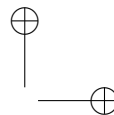
Para concluir: uma personagem deve fazer-nos acreditar na sua verosimilhança e cativar-nos com o seu comportamento. Uma personagem deve revelar-se, portanto, um ser com densidade e fascínio. Densidade e fascínio respondem aos objectivos fundamentais que a caracterização de uma personagem deve perseguir: encontrar a sua pertinência narrativa, ou seja, a sua justificação na história contada e em função do modo como é contada (porquê e para que existe?), bem como adquirir espessura dramática, isto é, ser arrebatadora ao ponto de provocar a adesão e a empatia do espectador (como existe?). No fim de contas, trata-se de fazer o espectador acreditar nas personagens, interessar-se por elas, preocupar-se com elas e julgá-las. Como se fossem pessoas, portanto. . .

Diálogos

Apesar de algumas tentativas iniciais, o cinema começou sem diálogos. Só a partir de 1927, imagem e som passaram a conviver sincronicamente. Nem todos receberam com entusiasmo essa inovação, mas, na medida em que o cinema assumia um predomínio da narrativa e em que a interlocução é um dado fundamental da experiência humana, revelar-se-ia inevitável a sua vulgarização.

Livros LabCom

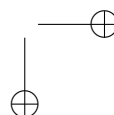
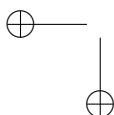




Em cinema, como em literatura, a existência de diálogo implica uma espécie de apagamento do narrador. Assim, uma cena dialogada respeita normalmente o tempo real de interacção e interlocução das personagens que nela intervêm. Contrariamente, quando se recorre à voz off, por exemplo, a presença do narrador torna-se bem mais notada e muitas vezes serve a função de resumir os acontecimentos. Diálogo e voz off (ou narração) são os dois dispositivos fundamentais de verbalização no cinema. Esta distinção entre diálogo e voz off remete para a diferença bem antiga entre *mimese* e *diegese* ou entre *showing* e *telling*: no primeiro elemento de cada par assinala-se um afastamento do narrador, mostrando-se os factos em si mesmos, ao passo que no segundo, o narrador se assume nitidamente como mediador entre os acontecimentos e o público. O recurso a cada um destes dispositivos narrativos não deixa de possuir implicações dramáticas, determinando a forma como o espectador se relaciona com a acção.

Pelo recurso frequente que dele é feito na narrativa cinematográfica, o diálogo deve ser objecto de uma especial atenção. Não existe, certamente, um modelo de diálogo ideal, um conjunto de regras formais que garantam que um diálogo está bem escrito ou dramatizado. Cada situação narrativa e cada personagem determinam a forma do diálogo. Contudo, a especificidade da narrativa cinematográfica levou à depuração e enunciação de um conjunto de preceitos que se devem ter em conta pelo auxílio que podem oferecer ao processo de escrita dos diálogos. A seguir estão enunciados alguns deles, os quais podem ajudar a evitar problemas comuns, importunos, muitas vezes de graves e nefastas consequências, e, paradoxalmente, de fácil solução. Mas que podem ser igualmente objecto de subversão.

Estes preceitos por si só não asseguram a escrita de diálogos excelentes. Quando muito podem criar as condições básicas para que a criatividade se exprima de modo mais vincado. Se excluirmos o talento, sempre insondável e inquantificável, duas outras características podem ajudar à escrita de bons diálogos: prestar atenção ao que, nas mais diversas situações do quotidiano, as pessoas dizem e como o dizem, para melhor se perceber os ritmos, peculiaridades e padrões de conversação; conhecer com a profundidade necessária o género, o tema e as personagens da história que estamos a narrar.





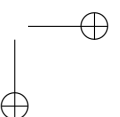
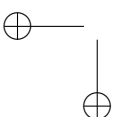
Quando falamos de diálogo e das suas **modalidades**, importa desde logo referir que entendemos por diálogo qualquer forma de discurso verbal que possa surgir numa narrativa fílmica. Daí que modalidades como o monólogo, a narração (voz off) ou o solilóquio surjam lado a lado com a interlocução, essa sim, a modalidade técnica exacta do diálogo, que pressupõe a conversação entre dois (ou mais) intervenientes da história. Contudo, convém realçar que mesmo a narração ou o solilóquio constituem alguma espécie de diálogo, mais não seja entre a personagem ou o narrador e o espectador. Descrevemos de seguida aquelas que se podem considerar as modalidades fundamentais do diálogo, procurando identificar para as mesmas as funções que lhe são mais propícias.

Em primeiro lugar temos a interlocução, ou seja, a conversação entre duas pessoas, a qual corresponde àquilo que habitualmente entendemos por diálogo. Como a observação de qualquer filme narrativo comprova, a interlocução é um dos dispositivos fundamentais para contar uma história. Frequentemente, a interlocução ocupa quase a totalidade de um filme (ou seja, as personagens falam constantemente), ainda que se encontrem excepções em que esta é reduzida ao mínimo necessário, que pode chegar mesmo à inexistência.

Tendo, por norma, como função primordial ajudar à compreensão e progressão dos acontecimentos e à caracterização das personagens, a interlocução pode assumir, contudo, uma forma divergente em relação aos mesmos, quebrando certas convenções ou códigos narrativos: por exemplo, quando surgem falas sem uma personagem a quem sejam directamente atribuíveis.

Uma segunda modalidade do diálogo consiste na narração, que se concretiza frequentemente no recurso à voz-off. Neste caso, uma entidade, que pode ou não ser uma personagem pertencente ao mundo da história, assume-se como narrador, dirigindo-se a uma identidade geral que corresponde ao público. A narração torna manifesta, mais do que acontece com a interlocução, a mediação que qualquer texto narrativo comporta.

A narração pode cumprir as mais diversas funções: reflexiva, quando apresenta algum tipo de análise ou comentário acerca dos acontecimentos da história; explicativa, quando ajuda a compreender as causas ou os efeitos dos acontecimentos; crítica, quando manifesta alguma espé-





cie de opinião ou juízo acerca das consequências dos acontecimentos ou das atitudes das personagens; expositiva, quando revela algum tipo de informação que pela sua intimidade ou secretismo seria vedada ao espectador; provocadora, quando incita no espectador alguma forma de adesão ou contestação; poética, quando acrescenta à apresentação dos acontecimentos alguma qualidade estética que os enriquece.

No solilóquio, a personagem expõe em voz alta os seus pensamentos e sentimentos. Apesar de se tratar de um dispositivo raramente utilizado no cinema, ele pode ser uma interessante via de acesso à existência interior da personagem, contribuindo desse modo para a sua caracterização. Pode considerar-se como uma das formas mais imediatas de conhecer uma personagem, já que é esta a manifestar as suas inquietações, receios, afectos ou expectativas, sem qualquer mediação e de um modo deliberado. Sendo produzido em voz alta, constitui uma modalidade próxima do diálogo, ainda que o seu interlocutor seja indeterminado.

Quanto ao monólogo interior, trata-se da expressão mais profunda e espontânea da existência mental da personagem. Ao contrário do que sucede no solilóquio, no monólogo interior, também conhecido aproximadamente por corrente de consciência, o discurso parece apagar as marcas da sua construção lógica – ele é apresentado como se tivéssemos acesso directo e imediato aos estados intelectuais e emocionais da personagem. Quanto maior a sua espontaneidade, as suas imperfeições formais e por vezes a inconsistência dos conteúdos, anteriores a qualquer formulação ou articulação discursiva racional e deliberada, mais nos aproximamos da corrente de consciência e nos afastamos do monólogo interior.

A interpelação surge quando é deliberada e nitidamente dirigido um discurso ao espectador. Trata-se do caso extremo de consciência do texto narrativo por parte do espectador, isto é, de uma constatação de que se encontra perante um relato que é produzido por alguém. Daí que tenda a quebrar a ideia de transparência enunciativa própria da narrativa convencional. A interpelação pode acontecer através do narrador que se dirige ao espectador em voz-off, ou pode acontecer através da personagem, que se dirige directamente ao espectador, tomando este como um claro interlocutor.





Os diálogos cumprem necessariamente **funções** determinantes no texto narrativo. Em primeiro lugar, são o meio primordial de expressão por parte das personagens. Na medida em que permitem que as personagens se expressem, contribuem para a caracterização destas, para o conhecimento das suas intenções, dos seus motivos, dos seus pensamentos ou dos seus sentimentos. Em segundo lugar, permitem adiantar informações acerca da história, dos acontecimentos, das suas causas e efeitos, contribuindo para a sua explicação e compreensão. As informações acerca dos acontecimentos facultadas pelo diálogo devem sempre contribuir para a progressão da mesma, e nunca impedir a fluidez do enredo. Em terceiro lugar, os diálogos permitem criar laços de complicidade ou impor um afastamento entre o espectador e as personagens, proporcionando a empatia, a simpatia ou a antipatia daquele em relação a estas.

Em qualquer caso, os diálogos devem, por princípio, contribuir para a densidade da história e para a clareza do enredo, facultando a sua compreensão e julgamento por parte do espectador, e para o envolvimento com as personagens, proporcionando ao espectador uma perspectiva crítica acerca das mesmas. Os diálogos devem, portanto, servir a narrativa. Assim, sempre que possível, diálogos e acções devem conciliar-se, e não surgir como elementos narrativos isolados ou alternadamente apresentados. Portanto, se não adiantar à progressão narrativa ou à intensidade dramática da história e se não ajudar à caracterização da personagem ou à sua expressão emocional ou intelectual, um diálogo deve ser repensado e eventualmente eliminado. Daí igualmente que tanto a caracterização da personagem como os seus objectivos devam ser claramente estabelecidos.

Tanto o tom como o ritmo ajudam a definir o **estilo** do diálogo. Mas uma consideração de ordem mais genérica deve ser efectuada. Se é certo que um diálogo num guião se concretiza naturalmente numa forma escrita, não deixa de ser verdade que, na maioria dos casos, ele reproduz situações de conversação oral. Assim, deve evitar-se um tom excessivamente literário. Esta premissa estilística advém do facto de o diálogo num guião ser escrito para ser dito e não para ser lido. Por





isso, o tom, a pontuação, o léxico devem ter em atenção a especificidade estilística da oralidade.

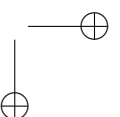
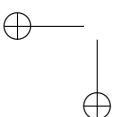
Embora atendendo e respeitando as regras gramaticais da escrita, o diálogo cinematográfico deve, eventualmente, reproduzir as peculiaridades da oralidade e reproduzir ou simular as nuances e tom da conversação, evitando naturalmente as redundâncias, banalidades, divagações e incongruências que, inadvertidamente, impeçam a sua inteligibilidade. Por isso, as hesitações, as interrupções, as pausas, os tiques, os sotaques, o calão, os clichés ou as pronúncias tão próprias à oralidade devem ser vistos como dispositivos adequados à escrita de diálogos sempre que as personagens e as situações narrativas o justifiquem, já que repercutem e reverberam o tom informal e coloquial da oralidade, ao mesmo tempo que ajudam a sublinhar a singularidade das personagens.

Em última instância importa mais o facto de o diálogo ir ser ouvido pelo espectador do que lido no guião. Existe uma grande diferença entre o discurso escrito para ser dito e ouvido e o discurso escrito para ser lido. Tendo este facto em conta, não devemos esquecer-nos, porém, que a especificidade de uma situação narrativa ou de uma personagem são determinantes no tom, no ritmo, no conteúdo e no estilo do diálogo: não se fala da mesma forma na rua ou num tribunal, num quartel ou num bar. Não se exprime do mesmo modo um operário ou um deputado, um criminoso ou um escritor.

Para além da situação narrativa e da personagem, também a modalidade de diálogo e a estratégia comunicacional determinam o seu estilo: por exemplo, a narração em voz-off, por exemplo, tende a ser mais sofisticada estilisticamente, procurando cumplicidade ou eloquência com o espectador, enquanto o monólogo interior tende a ser mais cru, denotando autenticidade e espontaneidade.

O tom de um diálogo é uma das suas propriedades estéticas fundamentais, ou seja, a sua qualidade formal determinante. Um discurso pode assumir os mais diversos tons, e será sempre o género de situação narrativa e as personagens intervenientes a ditá-lo. Da confissão à agressividade, da ironia à provocação, da crítica à sedução, do elogio ao escárnio, da zombaria à solenidade, da harmonia à crispação, são inúmeras as tonalidades que um diálogo pode assumir.

De algum modo, o tom sublinha a musicalidade do diálogo, provo-





cando alguma impressão estética no espectador. Não devemos esquecer-nos que um mesmo diálogo pode conter diversas tonalidades, e que muitas vezes essa mutação se revela uma qualidade imprescindível de um bom diálogo, começando, por exemplo, com desdém e ironia e terminando em confiança e arrebatamento.

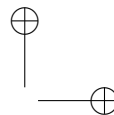
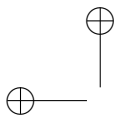
Também no que respeita ao ritmo, o diálogo pode assumir diversas configurações. Um preceito comumente aceite defende que as falas das personagens devem ser breves, desse modo garantindo uma maior vivacidade do diálogo, contrariando o possível tédio. A réplica rápida e incisiva, manifestando ironia ou veemência, tão comum no diálogo cinematográfico, confirma isso mesmo. No entanto, diálogos longos, mais ou menos explicativos ou irónicos e mesmo monólogos confessionais e provocadores são igualmente frequentes.

Nas situações de interlocução, devemos sempre ter em conta as vantagens da interacção: os papéis de emissor e receptor são constantemente permutados. Uma vez que um diálogo é, por norma, feito de interrupções, avanços, picos emotivos ou dramáticos, pausas, perguntas, exclamações, acusações, desacordos, consentimentos, concordâncias, interpelações ou repetições, por exemplo, todos estes elementos devem ser tidos em conta na marcação do ritmo. A situação dramática, a caracterização da personagem, a estratégia narrativa ou o tema do diálogo condicionam o tom, o ritmo e o estilo do mesmo.

Mas um diálogo não conta apenas pela forma. O seu **conteúdo** é igualmente relevante. Em primeiro lugar, uma operação de selecção se impõe: tudo o que não contribua para a compreensão da história e impeça a sua progressão ou que não ajude à caracterização das personagens deve ser eliminado. A subtracção de elementos de um diálogo (personagens, frases ou palavras) revela-se muitas vezes uma operação crucial.

Em segundo lugar, tão importante como o que as personagens dizem é a forma como o dizem. A escolha de um léxico apropriado a cada tipo de personagem é outra das tarefas de um bom guionista: estatuto social, origem geográfica, profissão, idade, nível cultural ou perfil psicológico, por exemplo, determinam em grande parte o modo como a personagem se exprime e ajudam a criar a sua identidade. Deve ter-se por isso sempre





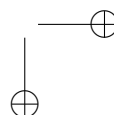
em atenção quer a congruência (do tipo de personagem com o que diz e a forma como o diz) quer a consistência (mudanças na forma de uma personagem se exprimir devem ter justificação dramática ou narrativa).

Em terceiro lugar, devem ter-se em atenção os subentendidos ou os segundos sentidos. Esta espécie de subtexto é uma das formas mais elegantes de construir um bom diálogo. As personagens nem sempre se exprimem de forma literal, e muitas vezes nem convém que o façam. Todo um vasto potencial expressivo existe nos gestos e posturas, bem como no tom do discurso ou mesmo no silêncio. Insinuar, inquietar, ludibriar, confundir, intrigar ou provocar são formas de envolver o espectador no decurso da história, pelas dúvidas ou mistérios que deixam em aberto e pela liberdade de interpretações que permitem acerca das mudanças de atitude, de disposição, de afecto ou de expectativa que as personagens transmitem.

Em quarto lugar, importa referir que o conteúdo objectivamente verbalizado pelas personagens em situações de diálogo é sempre acompanhado por gestos, atitudes e acções de algum género que complementam ou contrariam aquilo que é dito. Devemos, portanto, ter sempre em atenção a linguagem corporal simultaneamente com a linguagem verbal. Como é usual dizer-se, as atitudes dizem frequentemente mais que as palavras. Não esquecer, assim, que enquanto dialogam, as personagens agem de modo mais ou menos significativo, e essa acção pode ser pertinente para a interpretação exacta do que dizem.

Em quinto lugar, devemos sublinhar a necessária coerência dos diálogos, ou seja, a sua adequada sequencialidade: cada fala deve estar enlaçada numa anterior e/ou posterior. O dispositivo pergunta/resposta é uma das estratégias possíveis e das mais frequentes. Esta premissa de coerência, que visa assegurar a inteligibilidade do diálogo e da sua progressão, não impede, porém, diversos recursos estilísticos como as elipses, as insinuações ou os subentendidos de que falámos antes – aliás, como referimos, o inferido é muitas vezes mais interessante do que o referido.

Por fim, o recurso ao monólogo deve ser ponderado: por um lado, trata-se de uma solução escassamente utilizada na conversação quotidiana; por outro lado, revela-se muitas vezes um dispositivo artificioso ao qual se recorre, indevidamente, para colmatar lacunas ao nível da





motivação das personagens ou da justificação causal dos acontecimentos. No entanto, trata-se de uma solução que, se bem utilizada, permite uma grande empatia com as personagens, uma vez que revela as suas intenções mais secretas ou as suas emoções mais ocultas.

Encenação

A encenação (ou *mise en scène*) é, no cinema, uma responsabilidade do realizador. No entanto, é com base no guião que este desenvolverá o seu trabalho. Por isso, cabe ao guionista fornecer as indicações gerais e pertinentes com que o realizador lidará no momento da rodagem.

Um dos elementos que deve ser tido em conta é o dos ambientes ou das atmosferas que se criam. Um ambiente pode ajudar a caracterizar uma personagem ou criar um contexto apropriado para uma acção. A luz e a hora do dia em que os acontecimentos ocorrem, os objectos e adereços que constituem um cenário ou os ritmos das acções das personagens são alguns dos aspectos que devem ser tidos em conta no momento de criar uma cena.

Por outro lado, os sons e, eventualmente, a música podem ajudar de igual modo a compreender e a valorizar de forma mais adequada os acontecimentos ou os estados de ânimo das personagens. Ao guionista pode caber, por isso, uma palavra acerca destes elementos sonoros.

No fundo, a encenação consiste em descrever e dramatizar – ou seja, dar um valor afectivo – as acções e reacções das personagens. E essas acções e reacções podem ser explícitas ou não: o fora-de-campo, por exemplo, pode ser um elemento fulcral na construção narrativa de uma história. Como o pode ser a elipse.

De igual modo, através da descrição das acções e reacções podemos, desde logo, ajudar a criar a cadência ou o tom de uma cena e, dessa forma, sugerir opções de montagem que o filme reflectirá.

Por fim, não devemos deixar de ter em atenção que existem muitas formas de trabalhar uma narrativa. Daí que possamos falar de estilização – seja através de uma estilística mais realista ou mais burlesca, mais minimal ou mais sumptuosa, o guionista pode comprometer-se com





a história através de sugestões estéticas que o realizador poderá desde logo ter em conta.

Narrador/focalização

Não pode, necessariamente, existir narrativa sem um narrador. O conceito de narrador nem sempre é, porém, consensual. Importa desde logo referir que o narrador não deve ser confundido com o autor. Existe uma diferença conceptual e funcional entre estas duas entidades, sendo o narrador uma criação do autor, isto é, uma figura responsável pela narração ou uma estância a partir da qual os acontecimentos são narrados. Desse modo, não pode ser confundido com o autor de uma obra.

A presença do narrador pode ser evidente, como acontece, por exemplo, quando uma personagem relata ou comenta a história directamente para a câmara (caso, ainda assim, raro no cinema narrativo), ou latente, como acontece na maior parte dos filmes, nos quais a presença do narrador é bastante difusa (isto é, não existe uma figura identificada, responsável pelo relato, mas sim uma estância a partir da qual a história vai sendo desenrolada e perspectivada e que pode ser ocupada por diversas entidades ou personagens).

A narratologia literária oferece-nos uma grelha tipológica do narrador que vantajosamente podemos transpor para a narrativa cinematográfica. O importante é, mais do que uma descrição de cada tipo de narrador, a compreensão das vantagens estratégicas que cada um deles oferece, de modo a encontrar-se a melhor forma de contar a história.

Temos assim o narrador autodiegético (ou na primeira pessoa): neste caso, o narrador relata as suas experiências enquanto protagonista da história – narrador e protagonista coincidem, portanto. Esta coincidência entre narrador e protagonista tem várias consequências: na medida em que participa dos acontecimentos, o relato adquire uma qualidade de autenticidade ou de confiança; na medida em que a personagem é nitidamente identificada, cria condições para uma empatia imediata entre o espectador e aquela; na medida em que o narrador é o protagonista, ele fará incidir o seu testemunho selectivamente, dedicando especial atenção aos acontecimentos fundamentais da (sua) história.





Depois, temos o narrador heterodiegético: aqui, ele efectua o relato de uma história à qual é estranho, uma vez que não tem existência enquanto personagem no universo diegético que a narrativa descreve. De alguma forma, esta modalidade de narrador cria um certo distanciamento em relação aos acontecimentos, uma vez que o autor do relato não está neles directamente implicado. Assim, a participação é substituída pela observação, que passa a ser a modalidade narrativa privilegiada. Esse afastamento não significa a ausência de uma posição crítica sobre os acontecimentos e as personagens, mas presume um grau de objectividade acrescido do relato.

Quanto ao narrador homodiegético, ele conta a história na qual participa como personagem, mas não como protagonista. Esta modalidade tende a encontrar um equilíbrio entre o distanciamento analítico próprio da observação e uma autenticidade testemunhal própria da participação. Porque não detém um papel de claro protagonismo, o narrador passa ao lado das implicações dramáticas decisivas dos acontecimentos. Esse distanciamento acabará por apresentar vantagens de análise e crítica, precisamente pela relativa exterioridade em que o narrador se coloca em relação aos eventos dramaticamente fundamentais.

Estreitamente relacionados com a figura do narrador, encontramos os denominados modos de **focalização** (também herdados dos estudos literários), os quais nos ajudam a perceber de que modo o espectador acede, qualitativa e quantitativamente, à informação narrativa. A focalização é, no fundo, a perspectiva adoptada na narração da história, o modo como o foco narrativo é aplicado sobre os acontecimentos. É ela que determina aquilo que se relata e aquilo que se oculta, aquilo que se conhece e aquilo que se desconhece. A focalização condiciona o que as personagens sabem, o que o narrador sabe e, conseqüentemente, o que o espectador sabe.

Uma primeira modalidade é a da focalização externa: aqui toda a informação veiculada é objectivamente observável, sendo reveladas apenas as características materiais e superficiais de eventos e personagens. Quer isto dizer que existe sempre uma posição de exterioridade em relação às causas dos acontecimentos ou à caracterização das personagens. Aqui, não acedemos aos estados interiores das personagens nem à vas-





tidão das razões que explicam um fenómeno. Só conhecemos o que é objectivamente perceptível e observável. Daí que possamos falar de uma tendência para a objectividade.

A focalização interna refere-se ao campo de consciência de uma personagem, àquilo que sabemos a partir dela, ou seja, tudo que ela vê, tudo o que ela sabe, sente ou pensa. Permite-nos conhecer íntima e profundamente alguém e tomar contacto com tudo que essa personagem sabe. Se a focalização externa remete para uma concepção da narrativa de matriz objectiva, a modalidade interna tende a privilegiar um carácter subjectivo do conhecimento dos acontecimentos. Ao expor os seus pensamentos e sentimentos, a personagem convoca o espectador para o seu mundo, permitindo que este aceda aos seus segredos, inquietações e mistérios, bem como às convicções, partidos ou crenças que conduzem as suas atitudes.

Sobre a focalização omnisciente diremos que configura uma situação de transcendência cognitiva, em que tudo pode ser sabido. Neste caso, o narrador faz uso de uma capacidade de conhecimento ilimitada, como se nada escapasse ao seu saber. Nenhum aspecto acerca dos eventos, como as suas causas e efeitos, nem acerca das personagens, como os seus motivos ou objectivos, se subtrai ao seu conhecimento. Nenhum constrangimento de ordem cronológica ou geográfica, privada ou pública, se impõe como limite àquilo que ao narrador, e, conseqüentemente, ao espectador, é permitido saber. Quase poderíamos dizer que, neste caso, o narrador assume uma caracterização quase divina, exibindo uma potência infinita de conhecimento.

Tempo

O tempo é um dos elementos e factores fundamentais de configuração de uma narrativa. Existe um tempo da história e um tempo do discurso, que quase nunca coincidem. Por isso podemos contar qualquer história em qualquer duração: milénios em minutos, instantes em dias. O tempo pode ser moldado. Em volta desta ideia de moldagem do tempo no cinema se construiu muita da reflexão acerca desta arte. Temos assim que duas questões são fundamentais: a ordem e a velocidade. Acerca da





primeira revela-se fulcral o conceito de anacronia (acontece na analepse e na prolepse). Acerca da segunda, a elipse é fulcral (sumário e cena são dela consequência).

Etimologicamente, o termo anacronia significa inversão do tempo e refere-se a todo o tipo de alterações da ordem dos eventos da história quando esta é contada. As anacronias constituem um recurso narrativo ancestral e frequente. Assentam em duas modalidades: a analepse (vulgarmente conhecida como *flashback*), em que se dá um recuo em relação ao presente da acção, e a prolepse (o chamado *flashforward*) em que ocorre uma antecipação de eventos futuros.

Em termos funcionais, alguns dos propósitos da reordenação cronológica dos eventos prendem-se com, por exemplo, a caracterização retrospectiva de personagens, a explicação causal de eventos, o retardamento de informações em enigmas ou a criação de mistério e expectativa. Em qualquer caso, o recurso a estes dispositivos deve encontrar sempre uma justificação narrativa, isto é, a sua utilização será feita em função do contributo que poderá trazer para um bom enredo.

A elipse é um dos mais influentes factores da economia narrativa, sobretudo ao nível da velocidade do relato. Quando uma cena decorre em tempo real, a elipse está ausente; quando elipse ocorre, permite uma aceleração da narrativa, um sumário da mesma. Importa então definir elipse: esta consiste em toda a supressão de lapsos temporais e acontecimentos mais ou menos alargados que sendo, por norma, susceptíveis de inferência através do contexto são dispensáveis para a inteligibilidade da narrativa.

Assim, a elipse pode facultar benefícios de dupla ordem. Por um lado, podem eliminar-se selectivamente acontecimentos redundantes ou irrelevantes sem que se coloque em causa a coerência do relato, ganhando em progressão narrativa. Por outro lado, e decorrente da operação anterior, a eliminação desses acontecimentos irrelevantes garante uma maior intensidade dramática.

A respeito da elipse, convém, contudo, fazer três observações:

- um uso excessivo da elipse pode tornar-se dramaticamente contra-producente, na medida em que a supressão abusiva de acontecimentos pode enfraquecer o contexto dos mesmos;

Livros LabCom





- não nos devemos esquecer que os momentos de maior tensão precisam frequentemente de momentos de menor fulgor que os enquadrem, contrastem e sublinhem;
- se é certo que a elipse permite criar muitas vezes expectativas que posteriormente serão satisfeitas, ela pode ser utilizada igualmente como um elemento de ruptura das convenções narrativas, levantando questões ou criando expectativas que permanecerão irremediavelmente sem resposta

Em qualquer caso, trata-se, mais uma vez e sempre, de moldar o tempo em função dos meios e dos fins com que e para que trabalhamos: existem histórias que, pela sua densidade, exigem um tempo mais alargado de exposição das causas e de caracterização das personagens – o drama é um género onde tal tende a acontecer; existem outras histórias que pela leveza da sua progressão narrativa convivem pacificamente ou exigem mesmo a elipse – as peripécias da comédia são um caso em que frequentemente tal acontece. Por fim, importa igualmente referir que são igualmente as elipses e as anacronias que nos permitem fazer resumos de uma história ou alterar a ordem em que é narrada.

Verosimilhança

Um dos conceitos fundamentais da ficção narrativa é o de verosimilhança. Trata-se de um dos critérios decisivos de avaliação da adesão do espectador à história que lhe é relatada. A verosimilhança permite medir a credibilidade de uma história. E esta credibilidade é fundamental para que o espectador se comprometa com o seu desenrolar. Importa referir que não se trata de limitar o conteúdo da história a pressupostos realistas, mas sim de encontrar e assegurar a credibilidade de um acontecimento através da explicação verosímil das suas causas, ou seja, das premissas que regem a lógica de um determinado universo – quer isto dizer que tudo é possível, mas em função de determinadas premissas e circunstâncias.

Quando a verosimilhança dos acontecimentos é assegurada, a incredulidade do espectador é suspensa (aquilo que se conhece por suspensão





da descrença), desse modo se criando condições para que ele acredite nos eventos que lhe são mostrados (por mais improváveis que pareçam). Para tal, o importante é estabelecer claramente os parâmetros de causa e efeito, as leis próprias do universo diegético em que a história se desenvolve. Trata-se, no fundo, de encontrar o equilíbrio entre o credível (acreditamos no que acontece) e o possível (acontece aquilo em que acreditamos), sendo que, narrativamente, o impossível credível deve prevalecer sobre o possível incrível – precisamente porque o espectador tende a rejeitar os acontecimentos em que não acredita, mesmo se é possível que aconteçam.

Ainda assim, convém referir que nem todos os géneros se relacionam de igual modo com a verosimilhança. Esta característica da narrativa revela alguma elasticidade: o drama tende a fazer coincidir o possível e o credível, ou seja, para que acreditemos nelas, as coisas têm que ser possíveis no nosso universo quotidiano; o fantástico, por seu lado, tende a tornar o impossível credível, ou seja, acreditamos em algo que apenas é possível num mundo diferente do nosso; quanto à comédia ela pode quebrar todas as premissas de verosimilhança, recorrendo ao insólito ou mesmo ao anacronismo, chegando quase a conciliar o impossível e o incrível.

Como se constata, o equilíbrio entre credível e possível nem sempre se estabelece segundo os mesmos padrões. O dispositivo do *deus ex machina* é um caso exemplar e crítico. Ainda assim, os acontecimentos tendem a exigir uma causalidade que os explique e os comportamentos das personagens exigem uma motivação que os justifique. Se respeitarmos estes dois critérios, estaremos em condições de assegurar a verosimilhança mínima de uma narrativa.

Mas a verosimilhança só por si não assegura que tenhamos uma narrativa entusiasmante. Esta precisa de emoção. A verosimilhança assegura que nada impede a emoção. É através das emoções que a história lhe suscita que o espectador se embrenha nela e a avalia. E as emoções são uma consequência do modo como tomamos partido em relação ao destino das personagens: compreendemos as suas intenções e aceitamos as suas atitudes em função dos seus motivos. Os motivos são o princípio, as atitudes são o meio, as intenções são o fim. Emocionamo-





nos quando as personagens fazem as suas escolhas. Ora os apoiamos, ora os condenamos. Desiludem-nos ou empolgam-nos.

As emoções possuem um carácter universal, atravessando as diversas culturas: independentemente das circunstâncias, da proveniência ou da época de uma história, um cerne temático e um conjunto de valores determinará sempre uma posição por parte do espectador, de um ponto de vista crítico ou afectivo. É esta universalidade que permite que o destino da humanidade ou o destino pessoal sejam partilhados em muitas narrativas e que uma mesma história tenha sucesso (ou insucesso) em todo o mundo.

Todos os acontecimentos e temas de uma história estão repletos de emoções mais ou menos profundas, complexas, aceitáveis ou censuráveis que são despoletadas no espectador. A cada momento do enredo, o espectador emociona-se – envolvendo-se ou distanciando-se. O destino das personagens, os seus motivos e as suas intenções, os seus desejos e ambições provocam situações de partilha, de adesão ou de incompatibilidade emocional por parte do espectador: umas vezes colocando-se no lugar daquelas, como que vivendo pessoalmente os acontecimentos – é a empatia; outras, aderindo aos seus propósitos, atitudes ou decisões – trata-se da simpatia; outras, rejeitando qualquer identificação, distanciando-se eticamente – através da antipatia.

A emoção é, no fundo, aquilo que estabelece um vínculo entre o espectador e a personagem – e, por isso, entre aquele e a história. Portanto, o enredo é não só um encadeamento de eventos, mas também um jogo de emoções e com emoções, quer das personagens quer dos espectadores: amor, ódio, traição, alegria, ira, ansiedade, medo, desespero. Uma história apática (sem *pathos*, isto é, sem paixão ou emoção) tende a revelar-se enfadonha, insignificante e, no limite, intolerável.

Mas se uma história tende a suscitar envolvimento emocional e, na maior parte dos casos, é isso que esperamos dela, a verdade é que a distância pode ser igualmente um preceito e uma estratégia narrativa. Desde os conceitos de mimese e de diegese platónicos até aos seus correspondentes modernos *showing* e *telling*, sempre soubemos que há formas mais empáticas e mais distanciadoras de contar uma história. Quando Bertolt Brecht se insurgiu contra a empatia aristotélica e se propôs destruir a ilusão de um drama transparente e verosímil através do chamado





efeito de distanciamento, a narrativa não mais ficou igual. A ideia de distanciamento narrativo no cinema (e respectiva ruptura da verosimilhança) assumiria as mais diversas formas: ora expondo os próprios mecanismos produtivos (câmaras, microfones, bastidores), ora estilizando de forma evidente o relato (como acontece no musical), ora assinalando explicitamente a existência do espectador quando o narrador ou a personagem se lhe dirigem, cruzando e misturando os níveis intradieético e extradieético. Dentro e fora da história: não é entre estes dois espaços que a narrativa se joga sempre, entre verosimilhança e artifício?

Bibliografia e filmografia

Para concluir e para complementar propomos uma bibliografia e uma filmografia. Este livro não pretende explicar exhaustivamente a narrativa cinematográfica nem, de forma alguma, ter a palavra final sobre o guionismo. Ficam sempre inúmeras coisas por abordar ou explicar. Quisemos apenas, por um lado, elencar e explicitar as questões fundamentais com que um (jovem) guionista ou estudante de cinema se pode confrontar no início do seu trabalho ou os aspectos fundamentais que, em nosso entender, deve ter em conta nesta matéria.

Tentámos, por outro lado, dar um contributo original possível para acrescentar à muita bibliografia existente sobre estes assuntos. Partimos de ideias de outros e tentámos interpretá-las e integrá-las no nosso próprio sistema de valores e referências. De seguida adiantamos algumas obras importantes para uma compreensão mais vasta e profunda destas temáticas.

Para uma abordagem mais técnica ao guião, tratada na primeira parte, aqui ficam alguns títulos...

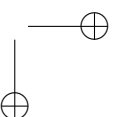
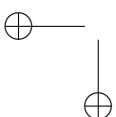
ARGENTINI, Paul, *Elements of style for screenwriters*, ifilm, 1998

JIMÉNEZ, Jesús Garcia, *Narrativa Audiovisual*, Catedra, 1996

SURINYAC, Gabriel Martínez, *El Guión del Guionista*, CIMS, 1998

Para as questões relacionadas com a teoria da narrativa, abordadas

Livros LabCom





na segunda parte, eis algumas sugestões de leitura, desde os clássicos mais remotos...

ARISTÓTELES, Poética, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2003

PLATÃO, República, Publicações Europa-América, 1975

... passando por obras marcantes do século XX...

BAL, Mieke, Narratology, University of Toronto Press, 1997

BARTHES, Roland, A Aventura Semiológica, Edições 70, 1987

BORDWELL, David, Narration in the fiction film, Routledge

BREMOND, Claude, Logique du récit, Seuil, 1973

BROOKS, Peter, Reading for the plot, HARVARD UNIVERSITY, 2003

FORSTER, E. M., Aspects of the novel, Penguin Books, 1990

GENETTE, Gérard, Discurso da Narrativa, Vega

GENETTE, Gérard, Palimpsestes, Éditions du Seuil, 1982

GREIMAS, A. J., Semantique Structurale, PUF, 1986

GREIMAS, A. J., Du Sens, Seuil, 1983

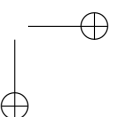
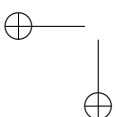
PROPP, Vladimir, Morfologia do Conto, Vega, 2000

TODOROV, Tzvetan, As estruturas narrativas, Editora Perspectiva, 1979

TODOROV, Tzvetan (ed.), Teoria da Literatura I, Edições 70, 1978

TODOROV, Tzvetan (ed.), Teoria da Literatura II, Edições 70, 1978

... pelos gurus americanos mais conceituados como...





FIELD, Syd, Screenplay, The foundations of Screenwriting, 1994

MCKEE, Robert, Story, Methuen, 1999

... e concluindo com os poucos títulos existentes em português. Eis dois que será útil ter por perto:

COMPARATO, Doc, Da criação ao guião, Pergaminho, 1992

REIS, Carlos e Lopes, Ana Cristina, Dicionário de Narratologia, Almedina, 2000

Quanto à filmografia, ela será extremamente selectiva. Sobre as narrativas de género, é imprescindível um conhecimento e uma análise aturada e detalhada dos clássicos canónicos. Essa é matéria que nos ocupa noutro manual.

Sobre a narrativa clássica e as suas variações, podemos apontar alguns títulos historicamente incontornáveis como...

Gone with the wind, de Victor Fleming, 1939

Casablanca, de Michael Curtiz, 1942

Shane, de George Stevens, 1953

... ou contemporaneamente relevantes, como...

Seven, de David Fincher, 1996

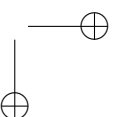
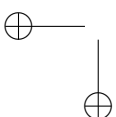
Sixth Sense, de M. Night Shyamalan, 1999

Sideways, de Alexander Payne, 2004

Snatch, de Guy Ritchie, 2000

Para os que apreciam puzzles, mosaicos e demais tipos de desafios e experimentações, aqui ficam alguns clássicos...

Livros LabCom





Rashomon, de Akira Kurosawa, 1950

L'Avventura, de Michelangelo Antonioni, 1960

L'Année dernière à Marienbad, de Alain Resnais, 1961

Zerkalo, de Andrei Tarkovski, 1975

E alguns modernos. . .

Magnolia, de Paul Thomas Anderson, 1999

Memento, de Christopher Nolan, 2000

A Cock and Bull Story, de Michael Winterbottom, 2005

E para aqueles que queiram entrar na narrativa cinematográfica através do espelho da auto-reflexividade, eis três filmes que se ocupam do tema:

Sunset Boulevard, de Billy Wilder, 1950

Barton Fink, de Joel Coen, 1991

Adaptation, de Spike Jonze, 2002

