

Introdução à Narrativa Cinematográfica¹

João de Mancelos

Três capítulos do livro

Capítulo 1

Narrativa e narratologia

1. Da caverna à luz que conta histórias

Independentemente da época, lugar ou civilização em que vive, o ser humano gosta de contar e ouvir histórias. Tal faz parte da natureza da nossa espécie e constitui um traço que nos distingue de todos os outros seres vivos. Precisamos das ficções para sobreviver à realidade, partilhar sentimentos e ideias, dar azo à imaginação ou, simplesmente, por mero recreio.

Ao longo de milénios, a narrativa passou por três fases: *oral, escrita e cinematográfica*. Numa primeira etapa, que dura há milénios, as ficções eram *orais*. Os nossos antepassados pré-históricos, ao redor de uma fogueira, debaixo de um céu polvilhado de estrelas, ou no interior de uma gruta, aguardavam o momento em que alguém diria: “era uma vez”. São as palavras mágicas que ainda hoje empregamos para abrir as portas da fantasia e nos afastarmos das agruras quotidianas.

É impossível saber com exatidão quais seriam os temas abordados nessas histórias, mas é lícito pensar que a tribo relataria episódios de caçadas, guerras, aventuras, amores e desamores, temperando factos com fantasia para volver o enredo mais cativante. Estas narrativas eram passadas de geração em geração, de velhos para novos, e podiam, com facilidade, alterar-se ou mesmo cair no esquecimento.

Numa segunda etapa, que principiou em 3500 a.C., na Suméria, a narrativa tornou-se *escrita*. Através do alfabeto cuneiforme, as palavras eram gravadas em placas de argila, sobretudo para perpetuar leis ou contratos de negócio; mais tarde, para registar histórias, mitos e lendas.

Seria preciso esperar até 1440 para ocorrer o maior avanço da escrita, com a invenção da prensa e dos caracteres ou tipos móveis por Johannes Gutenberg. Graças a este mecanismo,

¹ Mancelos, João de. *Introdução à Narrativa Cinematográfica*. Lisboa: Colibri, 2017. 94 pp. ISBN: 978-989-689-671-3.

inaugurava-se a era da comunicação de massas: as narrativas distribuíam-se, agora, mais facilmente e a sua forma mantinha-se fixa. O célebre tipógrafo alemão parecia estar consciente do impacto desta descoberta, quando afirmou: “uma fonte de verdade fluirá desta prensa: como uma nova estrela, ofuscará a escuridão da ignorância e dará origem a uma luz, até agora desconhecida, que brilhará entre os homens” (Costello 235).

A terceira etapa da narrativa, a *cinematográfica* ou *filmica*, principiou em 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Auguste e Louis Lumière fizeram a primeira projeção pública, na cave do Grand Café, em Paris. Nesse dia histórico, um grupo de trinta pessoas teve a oportunidade de assistir a várias películas, incluindo *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon/A saída dos operários da fábrica Lumière* (Cousins 23). Tratava-se de um filme mudo, a preto e branco, com uma única cena de 46 segundos, realizado e produzido por Louis Lumière. Mostrava um grupo de trabalhadores, sobretudo mulheres, no que parecia ser o regresso a casa, após uma jornada (Thoret 130). A importância deste evento foi tal que, oito décadas depois, o realizador e guionista Jean Renoir viria a prestar homenagem a Louis Lumière, ao classifica-lo como “um novo Gutenberg” (Renoir 7).

É comum considerar *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon/A saída dos operários da fábrica Lumière* como o primeiro filme, embora, na realidade, *Roundhay Garden Scene/Mesmo título em português* (1888), de Louis Le Prince, o “pai da cinematografia”, o preceda em sete anos. Tal como a curta-metragem de Lumière, também este filme é a preto e branco, mudo e com a duração de escassos segundos. Rodado em Oakwood Grange, Inglaterra, retrata um grupo de familiares do realizador, caminhando em círculos por um jardim aprazível.

Graças a Léon Bouly, aos irmãos Lumière, a Louis Le Prince, a Georges Méliès e a tantos outros inventores na sua esteira, hoje, as telas de cinema e os ecrãs de televisão, computador ou telemóvel constituem o meio privilegiado para contar narrativas cinematográficas. Filmes, episódios de séries e telenovelas, apresentados numa multiplicidade de dispositivos, satisfazem o desejo de fantasia dos espetadores. As salas de cinema ou das nossas casas constituem a versão moderna das cavernas, agora já não iluminadas pelas chamas bruxuleantes de uma fogueira, mas pela *luz que conta histórias*.

2. Narrativa: a imaginação partilhada

O que é uma narrativa? Este termo, proveniente do sânscrito *gnarus*, com o significado de *dar a conhecer*, ou seja, *partilhar*, tem sido definido de modo diferente por diversos ensaístas. Neste livro, para evitar ambiguidades, sigo o sentido que William Phillips lhe atribui: representação de uma série de eventos; factuais, ficcionais ou misturados; normalmente ligados

segundo uma lógica de causa e efeito; protagonizados por personagens; situados num ou mais espaços; organizados no tempo de forma cronológica ou não (Phillips 637).

Segundo o estruturalista Gérard Genette, em *Discours du Récit* (1972), uma narrativa inclui quatro elementos fundamentais: *personagens*, *eventos*, *espaço* e *tempo* (Chatman 19). Por exemplo, no filme de ficção científica *The Matrix/Matrix* (1999), realizado por Lana e Lilly Wachowski, as *personagens* incluem Neo, Morpheus e Trinity, entre outros; os *eventos* cativam: Neo descobre que uma raça de máquinas aprisionou o ser humano numa realidade simulada e distópica conhecida por Matrix (*causa*), e junta-se aos rebeldes Morpheus e Trinity para a combater, corajosamente (*efeito*); o *espaço* é composto sobretudo pelo mundo artificial e pelo real; *temporalmente*, o enredo decorre num futuro indefinido, mas não muito distante da atualidade (Pramaggiore/Wallis 33).

3. Narratologia: o conhecimento das histórias

A nossa sociedade transborda de histórias, como verificou o semiótico e filósofo francês Roland Barthes, em *Análise da narrativa* (1971): “Inumeráveis são as narrativas do mundo. Existe, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de géneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda a matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse as suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (...), no vitral, no cinema, nas histórias em quadradinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, encontra-se em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; (...) começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos têm suas narrativas e frequentemente estas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente e mesmo oposta (...)” (Barthes 18).

Para descrever, analisar e classificar esta infinidade de histórias, é necessária uma teoria: a *narratologia*. Numa definição acessível, trata-se da ciência que estuda o funcionamento e a forma da narrativa (Gerald 5). No plano da *história* (conteúdo), a narratologia analisa as funções desempenhadas por personagens, os eventos e os tipos de espaço; no plano do *discurso* (forma), examina a perspectiva do narrador, os mecanismos de manipulação do tempo (analepse, prolepse, elipse, resumo) e o registo de língua (Reis/Lopes 272-273). A narratologia moderna conjuga as duas abordagens mencionadas para melhor compreender, contextualizar e fruir uma história.

4. Teoria da narrativa cinematográfica: uma nova área

No presente livro, abordo um ramo específico da narratologia, a *teoria da narrativa cinematográfica*, que, sucintamente, se dedica ao estudo do conteúdo e forma da narrativa fílmica, e das relações que esta tece com outras, como a literária ou a dramática.

Diversas vezes, ao longo da minha carreira docente, deparei-me com estudantes que erguiam uma sobrancelha desconfiada relativamente à chamada *teoria*. Em seu entender, esta apresenta-se desligada da prática, constitui um mundo à parte, sem uma utilidade aparente. Tal ideia tem, talvez, origem em Aristóteles, que contrastava a *theoria* com a *praxis*, o pensamento com a ação, o refletir com o fazer.

Para refutar este preconceito, costumo citar uma máxima de Kurt Lewin, pioneiro da psicologia social e aplicada: “Não há nada mais prático do que uma boa teoria” (Lewin 169). Efetivamente, esta não existe no vácuo, nem resulta de qualquer lucubração de uma mente brilhante. Antes, a teoria provém da *prática*: através do estudo metódico e científico de um determinado *corpus* (no nosso caso, as narrativas fílmicas), constrói-se todo um conhecimento fundamental.

Um espetador que domine os conceitos e princípios da *teoria da narrativa cinematográfica* compreenderá mais profundamente a diegese e o discurso de uma obra fílmica do que a maioria dos membros da audiência. Tal saber permite-lhe apreciar a importância da ficcionalidade no enredo; identificar as funções das personagens na história; perceber a utilidade do espaço para sublinhar atmosferas ou caracterizar personagens; descobrir as manipulações do tempo, em termos de ordem e duração; detetar o tipo de narrador e a sua focalização; reconhecer a estrutura empregue no enredo; contrastar a narrativa clássica, típica de Hollywood, com a contemporânea, mais artística; detetar as relações intertextuais entre o filme e as obras que o influenciaram; examinar a adaptação cinematográfica, enquadrar um filme num género, etc.

Para um futuro guionista, conhecer a teoria da narrativa cinematográfica *aparentemente* não apresenta utilidade, pois esta não se ocupa da transmissão de técnicas de escrita. Contudo, oferece duas vantagens: por um lado, proporciona uma reflexão crítica sobre as narrativas dos autores que admira; por outro, oferece as ferramentas essenciais para analisar e avaliar o próprio trabalho. Neste espírito, qualquer argumentista empenhado deve saber o mais possível acerca da sua arte, condição para escrever melhor.

Faço votos para que este livro seja útil tanto aos estudantes como aos leitores, em geral, e os faça refletir acerca da narrativa na sétima arte com um olhar mais crítico e atento.

Capítulo 2

Ficcionalidade

1. Só a ficção nos liberta da verdade

Todos carecemos de fantasia para escapar às pressões do quotidiano, refletir sobre a vida ou concretizar, mesmo que apenas em sonhos, algum desejo ou projeto. Tal constitui uma necessidade básica tão importante e legítima como saciar a sede ou ingerir alimento. O poeta modernista Thomas Stearns Eliot resume este sentimento numa máxima: “o ser humano não consegue suportar muita realidade” (Eliot 189).

Para corresponder à procura de fantasia, contamos com os artistas (escritores, fotógrafos, cineastas, etc.), que plasmam, nas suas obras, o fingimento, o jogo do faz de conta, a ficção. Neste capítulo, pretendo definir e analisar o conceito diretamente ligado ao desejo de imaginação, a *ficcionalidade*, mostrando como este se concretiza, a vários níveis, numa narrativa cinematográfica.

2. Fingir com arte

O termo *ficção* tem origem no latim *fictione* que, por sua vez, deriva de *fingere*, com o significado de *fingir* (Paz/Moniz 93-94). Já o escritor Fernando Pessoa afirmava, em “Autopsicografia”: “O poeta é um fingidor, / Finge tão completamente / Que chega a fingir que é dor / A dor que deveras sente” (Pessoa 235). Qualquer artista deve saber usar, com talento, o seu *fingimento*, aqui entendido como *imaginação*, para criar uma determinada obra.

A *ficcionalidade* constitui uma característica própria de narrativas cinematográficas onde os eventos são, completa ou parcialmente, *imaginários* (Phillips 250). É o caso dos filmes dramáticos, policiais ou de terror. Em géneros como a ficção científica, a criatividade dos cineastas é levada ao limite. Aqui, é preciso inventar criaturas alienígenas, mundos para lá do nosso sistema solar e uma época pertencente ao futuro longínquo.

3. Ficcionalidade verosímil e não verosímil

É comum os críticos tecerem uma distinção entre dois tipos de ficcionalidade, de acordo com a *verosimilhança*, isto é a proximidade ou distância relativamente ao real. Segundo o teórico da literatura espanhol Antonio García Berrio, existem três tipos de modelos de mundo: o verdadeiro, o ficcional verosímil e o ficcional não verosímil (Berrio 439).

A *ficcionalidade verosímil* encontra-se no cinema *realista*, que consta de dramas, biografias ou filmes históricos. Aqui, as personagens, os locais e o enredo parecem credíveis aos olhos do espetador, embora este saiba que a água da verdade se mistura com a da mentira, de forma indestrinçável.

Alguns realizadores tentam tirar partido do realismo e suscitar o interesse da audiência, anunciando que o seu filme se baseou em factos. Por vezes, trata-se um *falso* expediente, uma mentira para envolver o espetador na diegese. A longa-metragem policial *Fargo/Mesmo título em português* (1996), dos irmãos Joel e Ethan Coen, proclama, logo no início: “Esta é uma história real. Os acontecimentos mostrados neste filme ocorreram no estado de Minnesota, em 1987. A pedido dos sobreviventes, os nomes foram modificados. Por respeito para com os mortos, o resto foi contado exatamente tal como sucedeu” (Coen 1). Os críticos e fãs mostraram algum ceticismo relativamente à alegada realidade da obra, e com razão. Uma pesquisa conduzida pelo jornal *Mineapolis Star Tribune* não conseguiu revelar qualquer caso de polícia semelhante ao que o filme supostamente recriava (Phillips 208).

Por seu turno, a *ficcionalidade não verosímil*, ou seja, mais incrível e distante do real, abunda precisamente nos géneros onde impera a imaginação: o cinema de terror, fantástico ou ficção científica. Nestes casos, o espetador tem de fazer um esforço acrescido para acreditar ou, como explicarei neste capítulo, *suspender o descrédito*.

4. A suspensão voluntária da descrença

No cinema, gera-se um pacto entre o realizador e o público: o primeiro compromete-se a contar a história com mentiras artísticas, e o segundo finge acreditar. Não passaria pela cabeça de ninguém adquirir um bilhete para um filme de ficção científica, assistir atentamente, regressar ao balcão, pedir o livro de reclamações, e protestar: “Isto é tudo mentira! Quero o meu dinheiro de volta”.

Através do referido pacto, ativa-se aquilo a que o poeta romântico e crítico literário inglês Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), na sua *Biographia Literaria* (1817), designou por “suspensão voluntária da descrença” (Coleridge 6). O leitor ou, no âmbito do cinema, o espetador, tem vontade de acreditar, entrar no jogo do fingimento, aceitando como verdadeira a ficção por mais estranha que esta lhe pareça (Reis 372).

A generalidade dos espetadores sabe que, quando entra numa sala de cinema, disposta a fruir um filme, tem de suspender o descrédito. Confundir o mundo da ficção com o dos factos pode, aliás, resultar em situações humorísticas ou inusitadas. Tal sucede numa cena do filme *The Piano/O piano* (1993), com argumento e realização de Jane Campion, passado na Nova

Zelândia, em meados do século XIX. Quando os colonos apresentam uma peça de teatro em que o rei Henrique VIII manda matar várias mulheres, os indígenas revoltam-se, pois acreditam tratar-se de uma situação real. Irados, invadem o espaço cénico para tentarem salvar a jovem que, erradamente, julgavam em perigo (Campion 6).

5. A ficcionalidade numa narrativa cinematográfica

É fundamental compreender que, numa narrativa cinematográfica, a ficcionalidade está presente a quatro níveis. Desde logo, ocorre no plano da *enunciação* porque um espetador não deve confundir o autor com o narrador. O autor existe no mundo real, enquanto o narrador, mesmo se for de primeira pessoa, constitui uma figura *imaginária*, feita de papel e tinta, um produto da criação do primeiro (Fludernik 58). Por exemplo, em *Badlands/Noivos sangrentos* (1973), o autor (guionista e realizador) é Terrence Malick, mas os narradores são Kit Carruthers, um assassino em série, e a sua namorada, Holly Sargis, em fuga pelas grandes planícies, matando quem possa interferir no seu amor.

A ficcionalidade também se encontra nas *personagens*, figuras inventadas que impulsionam o enredo na narrativa cinematográfica. Algumas tornaram-se tão famosas que passaram a fazer parte do nosso imaginário coletivo e da cultura geral. É o caso de Romeu e Julieta, do texto dramático homónimo de William Shakespeare; de Sherlock Holmes, o mais famoso detetive do mundo, fruto da imaginação do escritor inglês Arthur Conan Doyle, que inspirou filmes e séries; da jovem e sedutora Lolita, do romance de Vladimir Nabokov, adaptado ao cinema por Stanley Kubrick, em 1962, e por Adrian Lyne, em 1997.

É legítimo questionar: também haverá ficcionalidade nos filmes inspirados em pessoas que existiram? Afirmativo. Numerosas películas são baseadas em figuras históricas. Penso, por exemplo, em *The Iron Lady/A dama de ferro* (2011), de Phyllida Lloyd, acerca da primeira-ministra britânica Margaret Thatcher, com Meryl Streep no principal papel.

O objetivo, tanto da guionista, Abi Morgan, como da realizadora, não foi elaborar um documentário, mas sim construir uma narrativa ficcional. Para tanto, recorreram à *liberdade artística*: colmataram lacunas com imaginação; exageraram factos para obter um maior efeito dramático; selecionaram o que era interessante e excluíram o que não fosse de relevo. Tudo foi planeado com o intuito de contar uma história capaz de captar a atenção do espetador e de recriar, no mundo ficcional, a controversa figura de Mrs. Thatcher, a dama de ferro.

A imaginação também marca presença incontornável no *enredo*, ou seja, na sucessão de eventos, por ordem cronológica ou não, que constituem a diegese. Mesmo no filme histórico, a ficcionalidade coabita com factos, alterando-os para tornar a narrativa mais interessante. Tal

sucedem em *Schindler's List/A lista de Schindler* (1993), de Steven Spielberg, acerca de um episódio real do Holocausto, ocorrido durante a Segunda Guerra Mundial, na Polónia ocupada. O filme relata o esforço heroico do industrial Oskar Schindler para salvar da morte mil e cem judeus, empregando-os na sua fábrica.

Por fim, a imaginação impregna os *locais*, sobretudo nos filmes de ficção científica ou fantasia. Penso em *Blade Runner/Blade Runner: Perigo iminente* (1982), realizado por Ridley Scott. O guião, de Hampton Fancher e David Peoples, descreve, nestes termos, o início da narrativa: “Movemo-nos na direção da Tyrell Corporation, através de uma vasta planície de industrialização, sombras ameaçadoras no horizonte, chaminés fabris arrotando chamas a mais de quinhentos pés de altitude para um céu da cor de cinzas de charuto” (Fancher/Peoples 10).

Trata-se da cidade de Los Angeles, não como existe no mundo real, mas sim como a idealizaram os argumentistas, a partir do romance *Do Androids Dream of Electric Sheep/Será que os androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick. Esta metrópole, descrita ao estilo do *cyberpunk*, constitui um espaço tecnologicamente avançado, mas com baixo nível de vida, sobrepovoada e perigosa, onde robôs em fuga procuram sobreviver.

6. O fim da história

A mentira faz parte da essência de qualquer obra de arte cinematográfica ficcional e cumpre, simultaneamente, dois desejos: para o autor, constitui uma forma de dar largas à imaginação; para o espetador, é um modo de escapar do mundo real e de exercitar a fantasia, fingindo acreditar na diegese.

Presente em narrativas verosímeis ou inverosímeis, a ficcionalidade ocorre na enunciação, através da figura imaginária do narrador; nas personagens, mesmo quando inspiradas em indivíduos que existiram; no enredo, galvanizado pela criatividade; e nos locais, imbuídos de uma atmosfera única.

Capítulo 3

Personagem

1. Grandes personagens fazem grandes histórias

Pessoa, animal ou figura, a personagem constitui um elemento imprescindível numa narrativa ficcional, seja ela literária, dramática ou fílmica (Paz/Moniz 164-165). Algumas, como o detetive Sam Spade, o indefetível Super-Homem ou a corajosa princesa Leia, tornaram-se

parte da cultura geral e a sua popularidade atravessa o espaço e o tempo.

Numerosos críticos cinematográficos argumentam que os filmes artísticos são baseados nas *personagens*, enquanto os comerciais privilegiam o *enredo*. Discordo desta afirmação demasiado simplista: todas as narrativas, mesmo as de aventura, surgem impulsionadas pelas *personagens*.

É o caso de Lara Croft, uma intrépida arqueóloga e caçadora de tesouros, que começou por protagonizar o videogame *Tomb Raider* (1996), criado por Toby Gard. Graças à sua popularidade, transitou para a narrativa cinematográfica, em *Lara Croft: Tomb Raider/Mesmo título em português* (2001), um filme de ação realizado por Simon West, onde prossegue a busca por artefactos preciosos. Já em 1999, a jovem surgiu numa banda desenhada, com argumento de Dan Jurgens, provando possuir uma vocação transmediática. Claramente, esta *personagem* superou o *enredo*, tornando-se num conhecido símbolo da mulher forte e aventureira, que não vacila perante o perigo.

Neste capítulo, proponho-me examinar a figura da personagem relativamente a quatro aspetos fundamentais: o *relevo* (importância que detém na história), a *conceção* (complexidade de carácter), a *evolução* (mudança na maneira de ser ou pensar) e a *função* (papel desempenhado no enredo). Para tanto, recorro a exemplos extraídos de filmes canónicos ou, pelo menos, conhecidos da generalidade dos cinéfilos.

2. Relevo: personagem principal, secundária ou figurante

A *personagem principal* corresponde ao protagonista, ou seja, ao motor da ação. No filme histórico *Gladiator/Gladiador* (2000), de Ridley Scott, vencedor de cinco óscares, o herói é Maximus Decimus Meridius. Trata-se de um general romano com grande perícia militar e elevados princípios morais, que goza da estima dos soldados. O seu objetivo é cumprir o projeto do imperador moribundo e devolver o poder ao senado e ao povo, antes que seja demasiado tarde. Nas palavras do velho Marcus Aurelius: “Em tempos, houve um sonho chamado Roma. Apenas podia ser murmurado. Mais do que um suspiro e desapareceria, pois era tão frágil. E temo que esse sonho não resista ao inverno” (Scott 5).

A *personagem secundária* apresenta um relevo menor, mas nem por isso deixa de ser importante no contexto do enredo. Inclui-se nesta categoria o *antagonista*, figura que tenta, a todo o custo, impedir o herói de atingir o seu objetivo. No filme que escolhi como exemplo, o inimigo é Commodus, o corrupto filho do imperador, que assassina o pai e ordena a execução de Maximus para concentrar em si o poder. Também se considera uma personagem secundária o *adjuvante*, ou seja, o braço-direito do herói, que o auxilia e encoraja nos momentos mais

difíceis. No caso em estudo, esse papel pertence a Juba, um gladiador africano, que, tal como Maximus, combate na arena. O negro salvou a vida do general, ao tratar da sua ferida, e acompanha-o, agora, nas lutas do coliseu.

Já os *figurantes* constituem personagens de pouca relevância, que não intervêm na intriga, mas ilustram o ambiente ou o espaço social. Nesse sentido, tornam a história verosímil e proporcionam-lhe dinamismo. Em *Gladiator/Gladiador* (2000), os figurantes correspondem à população que enxameia as ruas e frequenta o coliseu em busca de espetáculo.

3. Conceção: personagem modelada ou desenhada

Segundo o pioneiro dos estudos literários E. M. Forster, uma personagem é *modelada* ou *redonda* se apresenta qualidades, defeitos e uma multiplicidade de traços que a tornam realista, ou seja, como se fosse de carne e osso e não apenas de papel e tinta (Forster 67).

Um exemplo encontra-se no drama *Taxi Driver/Mesmo título em português* (1976), de Martin Scorsese, nomeado para quatro óscares. O protagonista é Travis Bickle, um ex-combatente que sofre de stress pós-traumático de guerra, após ter servido durante o conflito do Vietname. Confessa ao seu diário: “A solidão perseguiu-me, ao longo da vida, por todo o lado. Em bares, carros, cafés, lojas, em toda a parte. Não há escapatória possível. Sou o solitário de Deus” (Scorsese 8). Para preencher a mente, emprega-se como taxista e, noite após noite, atravessa os bairros de Bronx, Brooklyn ou Harlem. Sente-se cada vez mais revoltado contra a degradação, encarnada por prostitutas ou toxicodependentes. A oportunidade de *limpar*, simbolicamente, a metrópole surge quando Bickle encontra Iris, uma jovem fugitiva de doze anos, tombada nas malhas da prostituição. O taxista decide salvá-la e fazer justiça pelas próprias mãos, causando um massacre. Ao longo da narrativa, o espetador apercebe-se do carácter complexo e multidimensional de Bickle: traumatizado e vingativo, mas também sensível e altruísta.

A personagem é *desenhada* ou *plana* quando possui apenas uma ou duas características evidentes, podendo até ser descrita numa só linha (Forster 68). No caso dos *tipos* ou *estereótipos*, a figura surge despojada de traços singulares que a distingam de outros indivíduos. Em vez disso, representa um grupo com um determinado perfil. Tais personagens abundam nas comédias, normalmente com propósitos satíricos.

Um filme que recorre aos tipos para construir um enredo amargo e doce é *The Breakfast Club/O clube* (1985), de John Hughes. O título da longa-metragem provém de uma expressão usada na escola do realizador, onde os estudantes de castigo eram conhecidos como membros do Breakfast Club (Lloyd 97). O enredo centra-se em cinco adolescentes da Shermer High School,

forçados a permanecer na escola, durante um sábado inteiro. Cada jovem representa um estereótipo: Brian é o maridão, preocupado em tirar boas notas; Alison é a rapariga gótica, cuja suposta experiência sexual com o psiquiatra repugna os colegas; Andy encarna o desportista, uma figura popular em todas as escolas secundárias; John é o rebelde sem causa, em luta com os pais, e a maior dor de cabeça do vice-diretor; Claire constitui a rainha de beleza, tão fútil que falta as aulas para ir às compras.

4. Evolução: personagem dinâmica ou estática

Uma personagem é *dinâmica* quando se transforma ao longo do enredo, devido às experiências que vive, podendo chegar a surpreender o espectador. Um bom exemplo encontra-se na comédia *Tootsie/Toosie: Quando ele era ela* (1982), de Sydney Pollack, considerado pelo American Film Institute como um dos filmes mais divertidos de sempre (Lloyd 94). O protagonista, Michael Dorsey, é um ator tão perfeccionista que se torna impossível trabalhar com ele. Para conseguir emprego numa telenovela de êxito, *Southwest General*, Dorsey decide disfarçar-se de mulher, assumindo o nome de Dorothy Michaels. Miraculosamente, sobrevive ao *casting* e é contratado. No decurso desta vivência profissional, muda a opinião negativa em relação ao sexo oposto e passa a defender a dignidade das mulheres, confrontando o realizador misógino e encorajando as colegas a lutarem pelos seus direitos: “Pensem em mim como uma pessoa e não como uma mulher”.

Pelo contrário, uma personagem *estática* não evolui de forma assinalável no decurso da história. É o caso de numerosos indivíduos secundários ou figurantes, cujo interesse para o enredo é relativo.

5. Função: protagonista ou antagonista

No campo das funções, existem essencialmente dois tipos de personagem: o *protagonista* e o *antagonista*. O primeiro constitui o herói, figura que reside no centro da narrativa (Reis/Lopes 193). Normalmente, detém qualidades admiráveis, como a inteligência, a coragem e o altruísmo. Contudo, não necessita de possuir traços inauditos nem poderes sobrenaturais, como tantas vezes sucede nos filmes de super-heróis. O espectador identifica-se e simpatiza mais facilmente com pessoas vulgares, como ele próprio, que em determinado momento da vida enfrentam um obstáculo excepcional (Mancelos 62).

Um exemplo encontra-se no drama *Erin Brockovich/Mesmo título em português* (2000), realizado por Steven Soderbergh, que deu o óscar para melhor atriz principal a Julia Roberts. A

protagonista deste drama é Erin, uma mãe solteira, independente e lutadora. Quando inicia atividade como assistente legal, descobre que uma empresa californiana, a Pacific Gas & Electric, se encontra a poluir as reservas de água da cidade, causando numerosas doenças graves aos moradores. Erin começa por representar apenas a família Jensens, mas acabará por defender dezenas de indivíduos em circunstâncias semelhantes. A sua humanidade, apurada consciência e preocupações ambientais levam-na a prosseguir até à vitória, conseguindo a maior indemnização de sempre numa ação judicial: 400 milhões de dólares. Trata-se de um filme baseado em factos reais, onde a determinação da personagem faz mover o enredo. Como afirmou a revista *Sight and Sound*: “Erin é uma heroína, mas, decididamente, não é um anjo” (Röwenkamp 718).

Não existiria enredo sem o *antagonista*, também conhecido por *oponente*, personagem que procura impedir o herói de atingir os objetivos e recorre a meios perversos. Vulgarmente, o vilão corresponde a um *indivíduo*, mas também pode ser a *natureza*, por exemplo no filme *The Perfect Storm/A tempestade* (2000), de Wolfgang Petersen; uma *entidade sobrenatural*, como sucede em *The Blair Witch Project/O projeto Blair Witch* (1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez; ou uma *máquina*, como o supercomputador H.A.L., em *2001: A Space Odyssey/2001: Odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick. Em qualquer caso, o antagonista deve ser tão irreduzível quanto maléfico para levar o herói ao limite.

Sinopse

Independentemente da época ou lugar em que vive, o ser humano gosta de contar e de ouvir histórias. Precisamos das ficções para sobreviver à realidade, partilhar sentimentos e ideias, ou dar azo à imaginação. Este livro debruça-se sobre a narrativa cinematográfica, focando aspetos como a ficcionalidade, as personagens, o espaço, o tempo, o narrador, a estrutura, a intertextualidade, a adaptação cinematográfica e os géneros. Escrito numa linguagem acessível e recorrendo a exemplos de grandes filmes, o autor propõe a todos os cinéfilos uma forma mais atenta de olhar para as histórias contadas no ecrã.