

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

GUILHERME JORGE HUYER

O *FLASHBACK* NA NARRATIVA NÃO LINEAR SUBJETIVA:
o caso de “Following” (1998)

PORTO ALEGRE
2014

GUILHERME JORGE HUYER

O *FLASHBACK* NA NARRATIVA NÃO LINEAR SUBJETIVA
o caso de “Following” (1998)

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – UFRGS como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Coorientador: Prof. Me. Bruno Leites

PORTO ALEGRE
2014

CIP - Catalogação na Publicação

Jorge Huyer, Guilherme

O Flashback na Narrativa Não Linear Subjetiva: o caso de "Following" / Guilherme Jorge Huyer. -- 2014. 82 f.

Orientador: Alexandre Rocha da Silva.

Coorientador: Bruno Bueno Pinto Leites.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. Cinema. 2. Narrativa cinematográfica. 3. Flashback. 4. Narrativa não linear. I. Rocha da Silva, Alexandre, orient. II. Bueno Pinto Leites, Bruno, coorient. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

GUILHERME JORGE HUYER

O *FLASHBACK* NA NARRATIVA NÃO LINEAR SUBJETIVA
o caso de “Following” (1998)

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – UFRGS como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Aprovado em _____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva - UFRGS
Orientador

Prof^a. Me^a. Ana Maria Acker - UFRGS
Examinadora

Prof^a. Me^a. Gabriela Machado Ramos de Almeida - UFRGS
Examinadora

AGRADECIMENTOS

Esta monografia contou uma sucessão de altos e baixos, e diversas trocas de tema, direcionamento teórico e objeto de análise. No entanto, houve três constantes durante todas essas desventuras em série: o conceito de narrativas não lineares no cinema, o nome do cineasta Christopher Nolan, e o apoio sem paralelo do Bruno Leites, que esteve presente desde os rabiscos iniciais do projeto, quando este ainda se propunha a estudar a representação do sonho no cinema. Mesmo com os eventuais tropeços conceituais que desestruturavam tudo o que havia sido feito até então, o Bruno sempre se mostrou dedicado a tentar encontrar as soluções necessárias, e foi graças a ele que o TCC finalmente encontrou seu foco e entrou nos eixos.

Junto a ele, agradecimentos também vão ao Alexandre Rocha da Silva, que a toda hora apontava onde estavam os erros e quais os melhores caminhos para contorná-los. Se o trabalho ficou realmente bom, grande parte do mérito se concentra nas observações, críticas e sugestões que o Alexandre fez durante todo o processo de desenvolvimento do texto. Necessário dizer, também, que fico muito agradecido pelas aulas de teorias da imagem e teorias da comunicação ministradas por ele durante minha passagem por esta faculdade. O que a princípio parecia não fazer o menor sentido, aos poucos foi moldando meu modo de pensar o mundo, aguçando meu senso crítico, e incentivando uma interpretação mais analítica de obras cinematográficas, assunto pelo qual sempre me interessei, e que não por acaso determinou a temática dessa monografia.

Ainda no âmbito acadêmico, vale mencionar que o Jamer Guterres teve um papel essencial na logística por trás da corrida para juntar as assinaturas das examinadoras da banca, e a ele sou muito grato por essa ajuda.

Depois, em meio aos muitos amigos que sempre torceram pelo sucesso nessa tensa fase final da vida de estudante, quero agradecer à Jana por ter concedido a oportunidade do primeiro emprego formal, o que acabou se consistindo como a importante luz no fim do túnel que faltava para me motivar a terminar a faculdade de uma vez por todas.

Por fim, gostaria de agradecer, primeiro, aos meus pais, pelo apoio moral durante todo esse processo intelectual exaustivo e cheio de dores de cabeça; em segundo, aos meus avós, pelo eterno incentivo em exercitar minha escrita, talento polido pela prática de anos e sem o qual a produção do texto desse TCC teria sido indescritivelmente mais demorada e complicada.

RESUMO

Elsaesser (2007), Eig (2003) e Panek (2006) dissertaram sobre um grupo de filmes que investem em um modo específico de conceber narrativas não lineares de caráter subjetivo, qual seja, organizando sua não linearidade de acordo com a situação mental, geralmente problemática, de seus personagens. O presente trabalho investiga esse universo, que intitula de narrativas não lineares subjetivas, com foco nos modos de utilização do *flashback* nesse contexto. Como objeto de análise, foi escolhido o filme “Following” (1998), do diretor Christopher Nolan, uma vez que ocorre nesta obra uma grande predominância de *flashbacks*, empregados segundo as prerrogativas do modelo de narrativa não linear subjetiva. Em um primeiro momento, a partir de Bordwell (1985), se fez uma revisão de literatura quanto aos métodos de análise da estrutura da narrativa cinematográfica. Em seguida, partindo da atualização que Aumont (2009) e Deleyto (1996) fazem do conceito de focalização, se discorreu sobre as diferentes formas com que a subjetividade dos personagens é trabalhada na narrativa do cinema, dando destaque aos modos através dos quais o *flashback* pode ser utilizado visando tais efeitos. Por fim, se faz uma descrição do que é aqui compreendido como narrativa não linear subjetiva, para então seguir para a análise de “Following” (1998), onde se discute os diferentes modos de aplicação do *flashback* no referido filme e os efeitos dramáticos gerados a partir dos mesmos.

Palavras-chave: narrativa cinematográfica; narrativa não linear; subjetividade no cinema; focalização; *flashback*; “Following”; Christopher Nolan.

ABSTRACT

Elsaesser (2007), Eig (2003) and Panek (2006) expounded on a group of films that invest in a specific way of understanding non-linear narratives based on subjective narration, by organizing its non-linearity according to the mental state, usually problematic, of its characters. This study investigates this universe, which entitles subjective non-linear narratives, focusing on the use of the flashback in this context. As object of analysis, it was chosen the movie "Following" (1998), from director Christopher Nolan, as occurs in this work a great predominance of flashbacks under the prerogatives of the non-linear subjective narrative model. In the first moment, based on Bordwell (1985), this monograph makes a literature review on the methods of analysis of the film narrative structure. Then, by reviewing the update that Aumont (2009) and Deleyto (1996) make upon the concept of focalization, this monograph talks about the different ways in which the character subjectivity is crafted in film narrative, highlighting the ways in which the flashback can be used aiming at such effects. Finally, there is a description of what is here understood as non-linear subjective narrative, and then there is the analysis of "Following" (1998), in which it is discussed the different flashback application methods in that movie and the dramatic effects generated from them.

Key-words: film narrative; non-linear narrative; film subjectivity; focalization; flashback; "Following"; Christopher Nolan.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	NARRATIVA CINEMATOGRAFICA.....	11
2.1	Fábula, Syuzhet e Estilo	12
2.1.1	Táticas de construção do <i>syuzhet</i> na narrativa não linear subjetiva.....	14
2.2	Modo e Norma.....	17
2.3	Focalização	20
3	TÉCNICAS E FUNÇÕES DE SUBJETIVIDADE NO CINEMA	24
3.1	Subjetividade perceptiva.....	26
3.2	Subjetividade mental	28
3.3	Entre as subjetividades perceptiva e mental.....	31
3.4	O caso do “flashback”	37
4	A NARRATIVA NÃO LINEAR SUBJETIVA	45
4.1	A narrativa não linear subjetiva de “Following” (1998)	50
4.1.1	Sinopse e estrutura narrativa.....	51
4.1.2	Normas extrínsecas e intrínsecas em “Following”	58
4.1.3	Táticas de <i>syuzhet</i> : as lacunas causais de “Following”	60
4.1.4	Os <i>flashbacks</i> ilusórios de Christopher Nolan.....	64
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
	REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS.....	76

1 Introdução

Thomas Elsaesser fala do *mind-game film* como um agrupamento de filmes que “parece atravessar as barreiras do cinema *mainstream* de Hollywood, da produção independente, do filme de autor e do filme de arte” (2007, p. 13, tradução nossa)¹. O autor se refere a esses filmes como uma tendência do cinema contemporâneo, e para ele o que qualifica filmes enquanto *mind-game film* é, como o nome já diz, sua proposta de “jogar um jogo” com o espectador (2007, p. 14), seja colocando um personagem como vítima de um jogo a partir das mãos de um antagonista, seja jogando com o próprio espectador, ao subverter suas expectativas. O que em grande parte caracteriza esses filmes é a presença de um protagonista que não tem consciência da realidade que o cerca (2007, p. 15), inserido em uma narrativa que, se valendo da intenção de desorientar o espectador ao “brincar” com sua percepção, esconde informações e oferece finais surpreendentes, geralmente precedidos por outras reviravoltas, por vezes encadeadas fora de ordem cronológica (2007, p. 17).

Elsaesser aponta que o que ele chama de *mind-game film* é mais comumente referido como *mind-fuck film* entre os habitantes dos fóruns de discussão cinéfila na Internet (2007, p. 30). Em seu ensaio “A Beautiful Mind(fuck): Hollywood Structures of Identity”, a respeito do que compreende um filme entendido como *mind-fuck*, Jonathan Eig (2003) explica que trata-se de um filme que, através da não linearidade narrativa, apresenta a jornada de um protagonista que sofre uma ilusão a respeito da natureza de sua própria identidade.

Na mesma linha do *mind-fuck*, Elliot Panek fala do *psychological puzzle film* como um grupo de filmes norte-americanos “que possuem narrativas nas quais a orientação dos eventos na trama em relação à realidade diegética não é imediatamente clara” (PANEK, 2006, tradução nossa)², com transições não demarcadas entre cenas objetivas e subjetivas.

Os trabalhos de Elsaesser (2007), Eig (2003) e Panek (2006) destacam um grupo de filmes que investem em um modo específico de conceber narrativas não lineares, qual seja, organizando sua não linearidade de acordo com a situação mental, geralmente problemática, de

¹ No original: “seemed to cross the usual boundaries of mainstream Hollywood, independent, auteur film and international art cinema”.

² No original: “that possess narratives in which the orientation of events in the plot to diegetic reality is not immediately clear”.

seus personagens. O presente trabalho investiga esse universo, que intitula de narrativas não lineares subjetivas, com foco nos modos de utilização do *flashback* nesse contexto.

O trabalho do diretor Christopher Nolan é constantemente referido no contexto das análises da não linearidade narrativa e, sendo mais específico, nos três autores supracitados que se referem às narrativas não lineares subjetivas. Neste trabalho, analisaremos um filme do diretor, “Following” (1998), no qual existe uma predominância do *flashback* na estrutura narrativa. Os *flashbacks* são organizados em três modalidades diferentes, que serão propriamente discutidas, com especial atenção às funções de mascaramento da subjetividade que exercem no filme. É relevante notar, ainda, que “Following” (1998) é o primeiro filme de Nolan, e, de certa forma, compreende a criação de um modelo de narrativa não linear subjetiva que viria a ser retrabalhada constantemente ao longo da carreira do cineasta.

A característica não linearidade das narrativas de Nolan foi um dos aspectos que mais me motivou a pesquisar a narrativa cinematográfica. Em específico, seus filmes despertaram meu interesse em entender como e por que a linearidade é quebrada, e que efeitos resultam desta decisão autoral. Os finais surpreendentes arquitetados pelo diretor e roteirista instigam a curiosidade em descobrir como a narrativa é construída de modo a esconder certas informações para revelá-las somente ao final. Também surge a dúvida sobre como identificar a forma com que a perspectiva subjetiva da narrativa é mascarada. Assim, o trabalho se justifica, em âmbito empírico, por se propor a estudar em profundidade um filme que se insere no modo das narrativas não lineares subjetivas, e que explora sistematicamente o potencial do *flashback* enquanto ferramenta de quebra da linearidade para fins de mascaramento da subjetividade da narrativa. Além disso, há a justificativa pessoal, que diz respeito à vontade de analisar em detalhes o filme que marca o primeiro passo da carreira de um cineasta bastante admirado por mim. Aqui repousa a intenção de apontar os méritos criativos deste cineasta no que se refere à estrutura de suas tramas.

O objetivo geral do trabalho é, pois, analisar em “Following” (1998) de que forma o *flashback* é utilizado visando o mascaramento do caráter subjetivo da narrativa. Os objetivos específicos são: a definição de narrativa não linear subjetiva e dos aspectos em que se distancia e se aproxima do modo do cinema clássico; a investigação acerca dos modos possíveis em que pode ocorrer a troca de objetividade para subjetividade em uma narrativa cinematográfica, bem como das maneiras pelas quais ela pode ser mascarada; pesquisar implicações do uso do

flashback no cinema, sobretudo para compreender como o *flashback* pode ser utilizado como uma técnica para mascarar as variações entre objetividade e subjetividade na narrativa.

O capítulo segundo contém uma revisão de literatura que contempla a narrativa cinematográfica, em especial a abordagem analítica de David Bordwell a partir dos conceitos de fábula, *syuzhet* e norma. Em seguida, atentando para a perspectiva cinematográfica com a qual autores como Aumont (2009) e Deleyto (1996) atualizam o conceito no campo de estudos sobre narrativa cinematográfica, o capítulo segundo se encerra falando sobre focalização, e abre uma discussão que é elaborada no capítulo terceiro acerca das diferentes técnicas empregadas para se gerar subjetividade no cinema, bem como uma explicação sobre as duas instâncias de subjetividade dramática percebidas no cinema, que a autora separa como perceptiva e mental. Ao final do capítulo terceiro, a partir das elucubrações de Burch (2011) sobre as relações entre os planos de um filme e ancorando-se no conceito que Aumont (2005) dá ao termo, se discorre sobre o papel e as potências do *flashback* no cinema.

O capítulo quarto inicia por uma definição das narrativas não lineares subjetivas, que implicam uma organização específica dos conceitos de norma e *syuzhet* trabalhados na revisão de literatura.

As análises propriamente ditas, também incluídas no capítulo quarto, são divididas em quatro etapas: a primeira é uma descrição do filme com objetivo de desconstruir sua estrutura não cronológica, reordenando os eventos da trama de modo a melhor compreendê-la, assim tornando mais prática a identificação de conceitos que são trabalhados nos tópicos subsequentes; a segunda é uma discussão sobre as normas do filme, avaliando em que medida “Following” (1998) se distancia do cinema clássico; a terceira etapa fala sobre as táticas de *syuzhet* empregadas no roteiro de Christopher Nolan, o modo como a não linearidade da narrativa opera para omitir informações e suscitar falsas suspeitas; e, finalmente, a quarta etapa, a partir das conclusões das etapas anteriores, se concentra em observar como o uso do *flashback*, em suas diferentes modalidades, constitui papel central no modo como a estrutura da narrativa trabalha para mascarar uma variação específica de objetividade e subjetividade no cinema, de forma a iludir o espectador, ao mesmo tempo em que constrói um arco dramático de um protagonista igualmente iludido quanto às circunstâncias que o cercam.

2 Narrativa Cinematográfica

De acordo com Genette (1983, p. 25), *narrativa* é “o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que se coloca a contar um evento ou uma série de eventos” [tradução nossa]³. O autor utiliza “A Odisseia” (HOMERO, 2005) como exemplo para esclarecer que nesse sentido a narrativa se refere tanto à fala de Odisseu, que conta sua história, quando ao texto de Homero, que se propõe a ser uma fiel transcrição da fala do protagonista-narrador (GENETTE, 1983, p. 25). Depois, Genette (1983, p. 27) define *história* como o conteúdo da narrativa, a sucessão de acontecimentos contida nela; e *narração* como o ato de produção da narrativa, seja ele ficcional (que seria o caso de Odisseu) ou real (Homero).

Ainda que Genette aponte a possibilidade de aplicar essa categorização a narrativas de qualquer natureza, a mesma foi pensada em cima de narrativas literárias. Pensando especificamente no cinema, Comolli e Nardoni (1969) consideram “história” como aquilo sobre o que o filme trata, e “discurso narrativo” o modo como filme conta a história.

Bordwell vai mais além, argumentando que “uma abordagem centrada na forma se mostra capaz de explicar como a narração funciona na totalidade do filme” (1985, p. 49, tradução nossa)⁴. Para tanto, o autor se vale de conceitos que recupera do formalismo russo: *fábula* (história) e *syuzhet* (trama). Como esses dois conceitos se aplicam a quaisquer tipos de narrativa, para complementar a análise, Bordwell sugere o estilo cinematográfico, em equivalência ao estilo literário, como um terceiro elemento que consistiria no modo como técnicas cinematográficas são empregadas na composição do filme.

Neste primeiro capítulo do trabalho, são investigados três aspectos de narrativa que se complementam no sentido de embasar a análise da não linearidade e da subjetividade. A primeira parte é oportunidade para compreendermos a distinção de Bordwell (1985, p. 49) entre *fábula*, *syuzhet* e estilo, fundamentais para situarmos o espectro de inserção das narrativas não lineares subjetivas. Como o espectro do *syuzhet* demonstrou-se particularmente relevante nesse sentido, foram observadas algumas técnicas que se referem especificamente à distinção entre subjetividade e objetividade no cinema. A segunda parte objetiva a lapidação de alguns conceitos,

³ No original: “the narrative statement, the oral or written discourse that undertakes to tell of an event or a series of events”.

⁴ No original: “a form-centered approach sets itself the task of explaining how narration functions in the totality of the film”.

como o de proeminência, e de *foregrounding*, que são necessários para a compreensão dos processos de constituição e destituição de normas cinematográficas. Já a terceira parte serve para revisar conceitos de focalização narrativa no cinema, bem como definir a conceitualização com a qual trabalharemos nas próximas etapas do trabalho, no que tange à problemática da subjetividade e objetividade no cinema.

2.1 *Fábula, Syuzhet e Estilo*

Considerando o fato de que, confrontado com dois eventos narrativos vistos em sequência, um espectador irá procurar uma relação causal ou espacial entre eles, Bordwell (1985, p. 49) argumenta que, durante a apreciação de um filme, o espectador constrói um imaginário através da cadeia de eventos de causa e efeito ocorrendo naquele espaço e tempo específicos. Esse imaginário seria a fábula, que, em outras palavras, consiste “no padrão que o receptor da narrativa cria através de suposições e inferências. É o resultado de captar informações narrativas, aplicando esquemas de relação entre elas, enquadrando e testando hipóteses” (1985, p. 49, tradução nossa)⁵.

A fábula é, portanto, um constructo abstrato que nunca está de fato presente no filme em si (BORDWELL, 1985, p. 49), e, de acordo com Tynianov (*apud* BORDWELL, 1985, p. 50): “pode apenas ser imaginada” [tradução nossa]⁶. A fábula pode ser entendida como o equivalente de história, na descrição de Genette.

O *syuzhet*, por sua vez, se refere ao modo como o filme apresenta a fábula. É um sistema que arranja componentes (os eventos da fábula) de acordo com princípios específicos. O que determina a ordem com que os eventos da história serão apresentados é o *syuzhet*. Logo, este não implica em induzir o espectador a construir a fábula de um modo uno, logicamente puro e universal. Muito pelo contrário, o *syuzhet* se vale de “guiar o espectador na construção da fábula de um jeito bastante específico, ao provocar expectativas particulares nesse ou naquele momento, incitando curiosidade e suspense, e pontuando surpresas pelo caminho” (BORDWELL, 1985, p.

⁵ No original: “a pattern which perceivers of narratives create through assumptions and inferences. It is the developing result of picking up narrative cues, applying schemata, framing and testing hypotheses”.

⁶ No original: “it can only be guessed at”.

52, tradução nossa)⁷. O *syuzhet* é, portanto, o “conjunto organizado de elementos que nos fazem inferir e assimilar a informação da história” (1985, p. 52, tradução nossa)⁸.

Por fim, temos o estilo cinematográfico, que, na concepção de Bordwell (1985, p. 50), consiste na maneira com que as técnicas cinematográficas são utilizadas na concepção do filme. Se pensarmos no processo de criação do filme, a fábula estaria concentrada no argumento⁹ e o *syuzhet* na estrutura do roteiro, enquanto que o estilo seria assegurado na decupagem do roteiro, procedimento no qual diretor e cinegrafista decidem que planos, enquadramentos e movimentos de câmera irão adotar em quais cenas (AUMONT, 2003, p. 71). O estilo, portanto, dentro da perspectiva que Bordwell adota para analisar a narrativa do cinema, diz respeito especificamente à natureza cinematográfica da narrativa. O *syuzhet* determina quais eventos da fábula serão apresentados e em qual ordem. O estilo determina de que maneira, cinematograficamente, o filme irá realizar essas “tarefas” estipuladas pelo *syuzhet* (BORDWELL, 1985, p. 52).

Retomando os conceitos de Comolli e Nardoni, podemos ver que a “história” desses se aproxima da fábula de Bordwell, da mesma forma que o *syuzhet* e o estilo se apresentam como dois elementos no contexto de um “discurso narrativo” cinematográfico. Bordwell dividiu esse conceito em dois, de um lado considerando somente a estruturação da ordem dos eventos da história; do outro, a articulação de técnicas cinematográficas através das quais a fábula é apresentada no filme. Assim, temos que, para Bordwell, a narração no cinema diz respeito ao “processo pelo qual o *syuzhet* e o estilo do filme interagem de forma a induzir e canalizar a construção que o espectador faz da fábula” (1985, p. 53). Estilo e *syuzhet* coexistem no filme narrativo, pois os dois sistemas tratam de diferentes aspectos da processualidade do cinema. “O *syuzhet* abraça o filme como um processo ‘dramatúrgico’; estilo o abraça como um processo ‘técnico’” (BORDWELL, 1985, p. 50, tradução nossa)¹⁰.

Remeteremos a técnicas cinematográficas no capítulo posterior, quando iremos diferenciar função e técnica no cinema. Por ora, avaliaremos a seguir o potencial dramático possibilitado por táticas de construção do *syuzhet* na narrativa não linear subjetiva.

⁷ No original: “guide us to construct the fabula in a specific way, by arousing in us particular expectations at this or that point, eliciting our curiosity or suspense, and pulling surprises along the way”

⁸ “the organized set of cues prompting us to infer and assemble story information”.

⁹ Argumento é a descrição da história que será contada pelo filme, texto onde já consta a temporalidade da história, a localização, o percurso da ação, e o perfil dos personagens (COMPARATO, 1983, p. 59).

¹⁰ No original: “the *syuzhet* embodies the film as a ‘dramaturgical’ process; style embodies it as a ‘technical’ one”.

2.1.1 Táticas de construção do *syuzhet* na narrativa não linear subjetiva

Partindo do pressuposto que o *syuzhet* jamais entrega a fábula em sua totalidade, a variável mais relevante para a análise da análise cinematográfica repousa sobre as correspondências formais entre *syuzhet* e fábula (BORDWELL, 1985, p. 54). Deve-se se perguntar até que ponto o desenrolar do *syuzhet* corresponde às lógicas causal, temporal e espacial da fábula que se constrói: há disparidades, incompatibilidades, falta de sincronias? Lembrando que “todo *syuzhet* seleciona eventos da fábula para apresentá-los e combiná-los de maneiras particulares” (BORDWELL, 1985, p. 54, tradução nossa)¹¹, podemos aferir que a seleção cria lacunas, e que a combinação dos eventos selecionados gera uma composição.

Lacunas em fábulas são comuns e até certo ponto inevitáveis, pois que qualquer fábula necessita, em algum momento, dependendo do *syuzhet* em ação, suprimir eventos desnecessários para a compreensão da história. As lacunas podem ser de ordem temporal, causal ou mesmo espacial, e são *evidentes* ou *suprimidas*. Quando são evidentes, são demarcadas claramente. Quando suprimidas, não são demarcadas e sua relevância para a compreensão da fábula é mascarada. Por fim, lacunas podem ser *difusas* ou *focadas*: as primeiras são preenchidas com informação generalizada; as últimas demandam suposições específicas (1985, p. 55).

A lacuna espacial ocorre quando o *syuzhet* não informa totalmente a respeito do campo espacial no qual a fábula se passa. Um filme que se vale do início ao fim desse princípio é a produção canadense “Cubo” (1997), na qual um grupo de desconhecidos se encontra preso em um local ao qual todos desconhecem. O desenrolar da trama como um todo se dá em função dessa lacuna espacial: de modo a sobreviver, os personagens precisam aprender as características de onde estão confinados e agir de acordo com a natureza hostil do lugar, que se revela aos poucos.

No caso da lacuna temporal, que é a mais comum, temos a supressão de um período de tempo da fábula (1985, p. 54). A lacuna pode ser explicitamente evidenciada, como, por exemplo, através da inclusão de letreiros informando a evolução temporal. Todavia, o procedimento ocorre a todo momento de modo menos intrusivo: um bebê nasce, e na cena seguinte já está vestido e no colo da mãe. No cinema ocorrem lacunas constantes sem a

¹¹ No original: “any *syuzhet* selects what *fabula* events to present and combine them in particular ways”.

necessidade de letreiros, e esses tempos suprimidos tendem a ser entendidos pelo espectador como irrelevantes, são lacunas difusas. No entanto, determinadas lacunas do tipo podem ser utilizadas para induzir ao erro interpretativo, o que seria o caso de lacuna focada, pois que implica uma informação presente nesse tempo suprimido que só depois se revela relevante para a compreensão da fábula. Ao propositalmente sugerir que uma lacuna temporal não tenha importância, o *syuzhet* prepara em verdade uma lacuna causal suprimida, e com isso um espectro para produzir a sua potência narrativa.

A lacuna causal propriamente dita podemos entender a partir do que Sternberg (1978, p. 159) já falava do romance policial: “um dos principais meios de criar, intensificar ou promover suspense consiste em o autor temporariamente impedir (“suspender”) a progressão natural da ação, especialmente sua inerente pressa em direção a um clímax esperado” (tradução nossa)¹². Ou seja, a lacuna causal é uma pergunta sem resposta a respeito de um detalhe da fábula. Bastante presente no filme policial (BORDWELL, 1985, p. 55), e também na narrativa não linear subjetiva (PANEK, 2006).

Se, como afirma Bordwell (1985, p. 55, tradução nossa), “na história de detetive, a lacuna causal crucial [...] é mantida pelo maior tempo possível, porém é eventualmente preenchida”¹³, devemos atentar para o fato de que as respostas às perguntas que o filme levanta, e o subsequente preenchimento das lacunas podem ou não ocorrer, de modo que o buraco de informação faltante pode ser temporário ou permanente.

Alguns filmes deliberadamente criam e não preenchem suas lacunas. Hitchcock, por exemplo, é um diretor que explorou este recurso através da ideia por ele batizada de “MacGuffin”: uma resposta que o filme não responde, mas cuja lacuna causal não interfere na compreensão da narrativa como um todo (HITCHCOCK *apud* TRUFFAUT, 1962). Nos filmes de Hitchcock, o “MacGuffin” geralmente era um objeto misterioso em volta do qual a trama se desenrolava. O microfilme em “Intriga Internacional” (1959) exercia essa função: a importância de tal objeto é constantemente reforçada através dos diálogos dos personagens, mas o conteúdo do filme, e portanto o porquê de sua importância, jamais é revelado. Tal tática deixa o público no

¹² No original: “one of the prime means of creating, intensifying, or prolonging suspense consists in the author’s temporarily impeding (“suspending”) the natural progression of the action, specially its onward rush toward some expected climax”.

¹³ No original: “in a detective story, the crucial casual gap [...] is maintained much longer, but it too is eventually plugged”.

escuro, utilizando o mistério em torno do objeto como álibi para os desdobramentos da trama e para manipular as expectativas do espectador no processo.

Após compreender os tipos de lacuna definidos por Bordwell, vale apontar que os mesmos podem ocorrer simultaneamente, conforme, aliás, já sugerido no parágrafo sobre lacuna temporal. Como apontado por Panek (2006), a narrativa não linear subjetiva do *psychological puzzle film* utiliza recorrentemente, logo nos primeiros minutos de filme, uma combinação específica de lacuna temporal e lacuna causal. Precursor dessa linha narrativa, o curta-metragem de Robert Enrico “La Rivière du Hibou” (1964) serve de exemplo:

[o filme] começa com uma cena em que um homem está prestes a ser enforcado. Essa cena é seguida por um breve, bem demarcado *flashback*. O filme então corta de volta para o homem parado no mesmo lugar em que ele estava antes do *flashback*. Nesse momento, a narração troca de relativamente rasa [objetiva] para extremamente profunda [subjetiva], ainda que a narração não tenha indicado que a narrativa agora se concentra na mente de um homem prestes a morrer (PANEK, 2006, tradução nossa)¹⁴.

Panek (2006) explica que, depois de ver o *flashback*, o público é induzido a entender que a sua finalidade é apenas recapitular eventos passados, quando, na verdade, é inserir um hiato para mascarar uma alteração de estratégia narrativa objetiva, anterior ao *flashback*, para subjetiva, posterior ao *flashback*, o que vai em contra-ponto direto com o que ocorria no cinema clássico:

Momentos de grande subjetividade da narrativa, como sequências de sonho, são claramente demarcados. Ocasionalmente, esses momentos não são marcados de forma explícita como subjetivos. No entanto, as cenas subsequentes deixam claro que o espectador deve revisar sua hipótese a respeito do quão subjetiva era a narrativa na cena anterior (PANEK, 2006, tradução nossa)¹⁵.

Como aponta Panek (2006), no *psychological puzzle film* há uma grande incidência desse princípio de sublimação da passagem de objetividade para subjetividade através de uma lacuna temporal. No entanto, ainda que sua utilização seja recorrente, a técnica não se configura como

¹⁴ No original: “it begins with a scene in which a man is about to be hanged. This scene is followed by a brief, clearly marked flashback. The film then cuts back to the man standing in the same place that he was before the flashback. At this moment, the narration has switched from relatively shallow to extremely deep, though the narration has not indicated that the bulk of the narrative is but a fantasy in the mind of a dying man”.

¹⁵ No original: “moments of increased depth of narration, such as a dream sequence, are clearly marked as such. Occasionally, these moments are not explicitly marked as subjective; however, subsequent scenes make it clear that the audience should revise their hypothesis as to how deep the narration was in the preceding scene”.

uma norma no universo da narrativa não linear subjetiva (veremos a respeito de normas no próximo tópico).

Constatando que é a organização dos eventos da fábula que molda as atividades de construção da narrativa por parte do espectador (BORDWELL, 1985, p. 55), podemos então concluir que a não linearidade é essencial para a experiência cinematográfica proposta pela narrativa não linear subjetiva, pois que, enquanto *syuzhet*, suprime eventos relevantes para a compreensão geral da fábula, suspendendo e retomando informações em momentos inesperados, fazendo o espectador reavaliar as relações causais que vinha fazendo até então.

Para seguirmos adiante, ressaltamos a análise que Bordwell (1985, p. 150) compõe para descrever princípios narrativos estáveis e consistentes presentes na narrativa cinematográfica. Para o autor, “parece intuitivamente aparente que diferentes tipos de filmes demandem diferentes regras e procedimentos de produção de sentido” (1985, p. 150, tradução nossa)¹⁶. De modo que, “torna-se útil, então, estudar como algumas diferentes opções narrativas têm emergido a partir de várias tradições de produção cinematográfica” (1985, p. 150, tradução nossa)¹⁷. A seguir discutiremos sobre como um filme constrói padrões e que efeitos estes podem gerar.

2.2 *Modo e Norma*

Buscando identificar uma unidade significativa dentro de estratégias narrativas estabelecidas historicamente, Bordwell se apoia no conceito de *modo*: “um gênero varia de maneira significativa entre épocas; um modo tende a ser mais fundamental, menos transitório, e mais disseminado” (1985, p. 150, tradução nossa)¹⁸. Sendo assim, Bordwell considera o modo como capaz de abarcar estruturas narrativas que transcendem gênero, escola, movimento, país de origem e demais critérios de veras reducionistas. Portanto, um modo narrativo se constitui como “uma unidade historicamente distinta de normas de construção e compreensão narrativa” (1985, p. 150, tradução nossa)¹⁹.

¹⁶ No original: “it seems intuitively apparent that different types of films call forth different rules and procedures of sense-making”.

¹⁷ No original: “it will be useful, then, to study how some distinct narrational options have emerged within various filmmaking traditions”.

¹⁸ No original: “a genre varies significantly between periods and social formations; a mode tends to be more fundamental, less transient, and more pervasive”.

¹⁹ No original: “a historically distinct set of norms of narrational construction and comprehension”.

Dentro dessa abordagem, uma “norma” é o *padrão* narrativo ou estético definido até então por todo um corpo diverso de produção fílmica anterior. Além disso, como Bordwell comenta, a própria contestação dos filmes que desafiam as normas tende a codificar-se e a fundar novas normas. Entendimento parecido é o de Aumont, quando afirma que até mesmo

o cinema que se proclama não-narrativo, porque evita recorrer a um ou a alguns traços do filme narrativo, sempre os conserva em certo número. Por outro lado, dele só difere, às vezes, pela sistematização de um procedimento que só era empregado episodicamente pelos diretores “clássicos” (AUMONT, 1995, p. 93).

Assim, pode-se concluir que a estabilidade e a coerência desses conjuntos de normas possibilita ao espectador um modelo de causalidade através do qual monta sua compreensão da narrativa, o que também implica em normas se constituírem como padrões de construção narrativa para os cineastas.

A norma, em Bordwell (1985, p. 151), ainda pode ser dividida em duas instâncias: extrínseca, a ser a norma comum a um modo; e intrínseca, quando estabelecida pelo próprio filme. No cinema clássico, a norma extrínseca quanto a transições entre sequências objetivas e subjetivas é a demarcação clara da passagem de uma para outra (BORDWELL, 1985, p. 152). Tal norma incide sobre a obrigatoriedade de demarcação das transições. A concepção da demarcação, no entanto, foi explorada com várias técnicas: *fade to black*, narração e troca de paleta de cores da fotografia, por exemplo. Portanto, há sempre mais de uma opção para realizar uma norma estabelecida.

Já a norma intrínseca se constitui quando o filme emprega uma padronização particular ao longo de toda a obra. O padrão adotado, como dito, integra as condições que permitem a compreensão da narrativa. Pois que, quanto mais um elemento é repetido dentro de um filme ou de um corpo de filmes, mais provável que seja reconhecido como um padrão. E o reconhecimento de tais padrões se dá, então, a partir de medidas quantitativas guiadas por conceitos qualitativos teoricamente definidos (BORDWELL, 1985, p. 152).

Dois desses conceitos qualitativos cabem na análise deste trabalho. Bordwell (1985, p. 152) se refere a eles como “*prominence*” e “*foregrounding*”. O primeiro pode ser literalmente traduzido como “proeminência”, e diz respeito tanto à articulação de um padrão não estabelecido por nenhuma norma extrínseca, quanto à quebra sistemática de uma norma extrínseca, formando uma norma intrínseca a partir dessa subversão. *Foregrounding*, por outro lado, não possui uma

tradução equivalente no português. Porém, visto que “*foreground*” é traduzível como “primeiro plano”, verbalizando a palavra no gerúndio teríamos o sentido de estar “colocando algo em primeiro plano”. Então, trazendo a expressão para o contexto da presente discussão, torna-se possível assimilar *foregrounding* como a prática de colocar em evidência um elemento narrativo interno à uma norma intrínseca que vá contra o padrão estabelecido pela mesma. Se a proeminência compreende uma norma intrínseca que subverte uma norma extrínseca, o *foregrounding* remete a um elemento que, por sua vez, subverte uma norma intrínseca.

Por se referirem não só a subversões pontuais, mas a específicos padrões não usuais, tanto proeminência quanto *foregrounding* não são conceitos excludentes, de modo que um elemento do filme possa ser identificado simultaneamente como um e outro. Bordwell (1985, p. 152) dá o exemplo de “Os Ventos da História” (1969), um filme que começa e termina com cenas fora de foco. Em função do fora de foco não ser utilizado em nenhum outro momento do filme, há *foregrounding*, pois que essas cenas de começo e fim se diferenciam significativamente e se destacam do restante do filme. E há proeminência porque não existe norma extrínseca que estabeleça uma simetria estética entre cena inicial e final, padrão que o filme acaba por realizar.

Proeminência e *foregrounding* são, pois, estruturais e funcionais. Quaisquer que sejam, independente de como aplicadas, as subversões de norma devem ter alguma relevância para o filme como um todo. Voltando ao exemplo da passagem de objetividade para subjetividade,

se uma única transição de um estado objetivo para um estado subjetivo é suprimida, mas coincide com um evento causal central ou é justificada pela referência a uma noção de realismo, ou faz com que se repense informações da fábula que até então eram tidas como certas, então o *foregrounding* tem uma função dentro da narrativa do filme (BORDWELL, 1985, p. 153, tradução nossa)²⁰.

Os conceitos de modo e norma são importantes porque é através da subversão sistemática de normas extrínsecas específicas que o universo das narrativas não lineares subjetivas pode ser entendido como tal, como um modo variante do modo que compõe o cinema clássico de Hollywood, com o qual não por acaso mantém tantas similaridades. As normas clássicas que as narrativas não lineares subjetivas subvertem dizem respeito à já comentada não linearidade com

²⁰ No original: “if a single suppressed transition from an objective state to a subjective state coincides with a central causal event or is justified by reference to a notion of realism or makes us rethink fabula information we had taken for granted, then the foregrounding of the device has a function within the film’s narration”.

que a narrativa é ordenada, e à não delineada passagem de objetividade para subjetividade, cuja fundamentação teórica veremos a seguir com o conceito de focalização, conforme proposto por Genette para tratar do ponto de vista pelo qual a narrativa é narrada (*apud* AUMONT e MARIE, 2009, p. 138).

2.3 Focalização

O grande objetivo do conceito de focalização é compreender “as relações especiais entre objetividade e subjetividade no filme - sua simultaneidade, as transições não demarcadas entre uma e outra, e a distância entre subjetividade aparente e real no cinema clássico” (DELEYTO, 1996, p. 223, tradução nossa)²¹. Deleyto (1996, p. 223) denuncia a insuficiência da perspectiva que associa “ponto de vista” da narrativa com posição da câmera, porque, segundo o autor, essa abordagem deixaria de compreender toda a sutileza que existe entre objetividade e subjetividade no cinema. Para ele, a melhor abordagem seria a da focalização. Neste item veremos, então, características básicas deste conceito, o de focalização, as quais servirão de base para posteriormente operacionalizarmos nossa abordagem sobre a subjetividade e objetividade no cinema.

Genette (1983, p. 29-32) se apropria de termos propostos por Todorov (1966) e estabelece três categorias de relações entre história e narrativa: tempo, voz e modo. A primeira compõe três tipos de relações diferentes entre o tempo da história e o tempo da narrativa: ordem, frequência e duração. A segunda diz respeito à instância do narrador, se a narração é em primeira pessoa ou terceira pessoa, por exemplo. Modo, por sua vez, se refere ao ponto de vista pelo qual os acontecimentos da história são narrados, o grau de distância que o narrador mantém da narrativa, como a história é percebida pelo narrador²². E como Aumont e Marie (2009, p. 138, grifo dos autores) indicam: “entre os diversos tipos de relações entre a narrativa e a história, o mais importante para o estudo fílmico é sem dúvida o que Genette chama [de] *modo* da narrativa”.

²¹ No original: “the very special relationships between objectivity and subjectivity in film - their simultaneity, the unmarked transitions from one to the other, and the distance between apparent and real subjectivity in the classical film”.

²² Não confundir com o modo conforme referido por Bordwell (1985) que, como vimos, designa outro conceito, diferente deste.

Para tanto, “focalização” foi o termo que Genette propôs como tradução da expressão inglesa “*focus of narration*” (AUMONT, 2003, p. 131) a fim de esquematizar essa visão, esse modo da narrativa, qual seja a “perspectiva pela qual [os eventos da história] são narrados” (COHAN e SHIRES, 1988, p. 83, tradução nossa)²³.

Mieke Bal (1997, p. 142), levando em conta que os elementos da fábula são apresentados de uma maneira determinada, é enfática ao afirmar que um filme corresponde a uma visão específica sobre a fábula, e questiona: “Que visão é essa e de onde ela vem?” (BAL, 1997, p. 142, tradução nossa)²⁴. A autora refere que o termo “focalização” é aquele que permite compreender a relação entre os elementos da fábula e a visão pela qual eles são apresentados (BAL, 1997, p. 142).

Dessa forma, levando-se em consideração tais possíveis relações, chega-se a uma classificação de tipos diferentes de focalização:

- a) *Externa*: quando o narrador também opera como focalizador - um narrador não onisciente, porém, restringindo o escopo da narração “apenas ao que pode ser observado de fora” (LANSER *apud* COHAN e SHIRES, 1988, p. 96, tradução nossa)²⁵;
- b) *Interna*: quando o focalizador é um personagem, e a narrativa fica restrita ao seu grau de conhecimento dos acontecimentos; pode ser *fixa* (um personagem), *variável* (alternando entre dois personagens) ou *múltipla* (quando há mais de dois personagens) (COHAN e SHIRES, 1988, p. 96).
- c) *Zero*: para casos em que o narrador é onisciente e informa mais do que aquilo que determinadas personagens sabem (VANOYE *apud* AUMONT e MARIE, 2009, p. 139).

Já Herman e Vervaeck (2005, p. 75-6) indicam ainda modalidades de focalização espacial (panorâmica, simultânea, limitada) e temporal (prospectiva, retrospectiva, sincrônica), que não entram no escopo do presente estudo. No entanto, considerando que “a mistura de focalização externa e interna parece ser um fato crucial na narrativa fílmica” (DELEYTO, 1996, p. 225, tradução nossa)²⁶, a observação dos autores sobre os efeitos dramáticos possibilitados pela alternância de focalização é pertinente, ainda que seja feita a partir de uma abordagem literária:

²³ No original: “the perspective from which they are narrated”.

²⁴ No original: “what is this vision like and where does it come from?”

²⁵ No original: “only to what can be outwardly observed”.

²⁶ No original: “the mixture of external and internal focalisation seems to be a crucial fact in film narrative”.

a alternância entre focalização interna e externa é sempre presente em textos narrativos. É também ideal para manipular o leitor, que frequentemente não vê se a informação foi filtrada para percepção do narrador ou de um personagem. Como resultado, o leitor pode tratar uma informação subjetiva provida por um personagem como uma informação objetiva dada por um narrador externo (HERMAN e VERVAECK, 2005, p. 73, tradução nossa)²⁷.

Pegando o exemplo de um romance policial, os autores apontam que “muito frequentemente só aparecem as características externas de um assassino, de modo que o leitor precise procurar pelos seus motivos. Isso adiciona suspense, e aumenta a ansiedade do leitor em resolver o mistério” (2005, p. 74)

Ora, Bordwell utiliza o mesmo exemplo da trama policial para tratar da questão no cinema, quando diz que “a restrição do *syuzhet* é uma convenção do filme de detetive” (BORDWELL, 1985, p. 151, tradução nossa)²⁸. A restrição, no caso, refere-se ao fato de a narrativa se restringir ao ponto de vista de determinado personagem, geralmente o detetive que precisa desmascarar o assassino. É a constituição de uma focalização interna claramente definida, que pode ser alternada com cenas de focalização externa que retratam o assassino sem revelar sua identidade ou motivações. No processo, criando-se suspense e mistério, conforme apontado por Herman e Vervaeck (2005, p. 75).

Logo, conclui-se que “uma narrativa pode fornecer mais ou menos informação sobre a história que conta, pode dá-la sob um certo ponto de vista, filtrá-la, por exemplo, através do saber de um personagem” (AUMONT e MARIE, 2009, p. 138).

Tornemos claro, então, que a focalização no cinema implica dois elementos distintos: o que um personagem *sabe* e o que um personagem *vê* (AUMONT e MARIE, 2009, p. 139). Tendo em vista tal conceitualização em duas vias, Jost procurou diferenciar, no cinema, dois termos equivalentes: focalização e “ocularização”, com o primeiro dizendo respeito ao grau de conhecimento que um personagem tem dos acontecimentos que vivencia; o segundo, referindo-se especificamente ao ponto de vista físico do personagem dentro do filme (*apud* AUMONT e MARIE, 2009, p. 141).

²⁷ No original: “The alternation between internal and external focalization is always present in narrative texts. It is also ideally suited to manipulate the reader, who often does not see that information has been filtered through the perception of a character or the narrator. As a result, the reader might treat subjective information provided by a character as objective information coming from a detached narrator”.

²⁸ No original: “the restriction of the *syuzhet* is a convention of the detective genre”.

Podemos remeter a ocularização de Jost à ideia de “subjetividade perceptiva” proposta por Thompson (2008): aquilo que o personagem percebe fisicamente (enxergando ou ouvindo). Já a focalização interna estaria de certa forma no nível daquilo que a autora chama de “subjetividade mental”, consistindo no que o personagem sabe a respeito dos acontecimentos sendo narrados, quando estes são apresentados de acordo com seu ponto de vista. Por sua vez, a focalização externa estaria relacionada à narrativa objetiva. De forma que, ao passo que Thompson (2008) diz que a maioria das narrativas cinematográficas são objetivas, Deleyto (1996, p. 222) procura esclarecer essa tendência ao dizer que a mesma se dá em função da quase permanente existência de um focalizador externo no cinema.

Os conceitos de “subjetividade perceptiva”, “subjetividade mental” e “objetividade” do modo como propostos por Thompson serão utilizados neste trabalho como conceitos operacionais que se situam no âmbito da focalização, compreendida como a perspectiva com que a história é narrada, conforme vimos neste item. No capítulo seguinte, serão explorados em detalhes esses conceitos e sua aplicabilidade ao universo das narrativas não lineares subjetivas.

3 Técnicas e Funções de Subjetividade no Cinema

As subjetividades perceptiva e mental são duas funções que existem no nível da focalização interna, conforme afirma Thompson:

subjetividade perceptiva é quando nós temos ‘acesso ao que os personagens enxergam e ouvem’. Exemplos são o plano ponto de vista e barulhos suaves sugerindo que a fonte do mesmo esteja longe do ouvido do personagem. Em contraste, ‘nós podemos ouvir uma voz interna reportando os pensamentos do personagem, ou nós podemos ver as imagens mentais do personagem, representando memória, fantasia, sonhos, ou alucinações. Isso pode ser chamado de *subjetividade mental*’ [THOMPSON, 2008, grifo da autora; tradução nossa]²⁹

Seguindo a colocação da autora, não estamos tratando aqui da subjetividade espectral. Estamos, isso sim, considerando os modos de linguagem através dos quais um filme pode representar a subjetividade *dos personagens*, enquanto seres de ficção dentro da narrativa fílmica. Em outros termos: “especificamos que ‘subjetivo’ significa ou compartilhar os olhos e ouvidos do personagem (propriedades) ou entrar dentro de sua mente (condições)” (THOMPSON, 2008, tradução nossa)³⁰.

Essas duas instâncias de subjetividade não incorrem necessariamente na totalidade do filme. Como já vimos no que tange à focalização em geral (DELEYTO, 1996, p. 225), as subjetividades perceptiva e mental podem e frequentemente são utilizadas de modo pontual e isolado no decorrer de uma narrativa, de acordo com a tática de construção do *syuzhet*. Como Thompson (2008) aponta, há um “continuum” entre a objetividade e a subjetividade, no sentido de a diferença de uma para outra no cinema não se fazer notar imediatamente, de modo que não é só possível como bastante comum a inserção de cenas subjetivas em uma narrativa objetiva.

Da mesma forma, a autora atenta para o fato de objetividade e subjetividade não deverem ser entendidas como técnicas cinematográficas. São, em suas palavras, “funções” (THOMPSON, 2008) narrativas que geram efeitos dramáticos. Assim, se faz necessário um esclarecimento acerca do que é uma técnica cinematográfica, e o que, de acordo com Thompson, seria uma *função* cinematográfica. Um movimento de câmera específico é uma técnica, assim como um

²⁹ No original: “Perceptual subjectivity is when we get ‘access to what characters see and hear.’ Examples are point-of-view shots and soft noises suggesting that the source is distant from the character’s ear. In contrast, ‘We might hear an internal voice reporting the character’s thoughts, or we might see the character’s inner images, representing memory, fantasy, dreams, or hallucinations. This can be termed *mental subjectivity*.”

³⁰ No original: “we specify that ‘subjective’ means either sharing the characters’ eyes and ears (properties) or getting right inside his or her mind (conditions)”.

enquadramento determinado, um jogo de luzes, a montagem. Há uma infinidade de técnicas dentro do cinema, e uma mesma técnica pode ser usada com propósitos objetivos ou subjetivos. Podemos pensar, como exemplifica Thompson (2008), em uma tomada em contra-plongée buscando representar o olhar de um personagem que mira um objeto mais alto que ele³¹. Sendo o caso de plano ponto de vista, onde vemos o que o personagem vê, temos então subjetividade perceptiva. No entanto, “um arranha-céu enquadrado em ângulo baixo [contra-plongée] em um *establishing shot*³² pode simplesmente ser o modo de a narrativa objetiva mostrar onde a próxima cena irá ocorrer” (THOMPSON, 2008, tradução nossa)³³.

Técnicas cinematográficas não são reduzidas a apenas uma aplicação, e podem, inclusive, ser usadas em diversas combinações: pode-se filmar um *establishing shot* a partir de uma angulação baixa em contra-plongée aliada a uma movimentação panorâmica da câmera, e outras incontáveis possibilidades³⁴.

Logo, pode-se entender que “técnicas cinematográficas” são os modos através dos quais um cineasta utiliza o equipamento que possui na hora de construir a narrativa de seu filme.

“Função” cinematográfica, por outro lado, seria o propósito (a função) narrativo ou dramático do emprego de determinada técnica. Então, pode ser dito que, no cinema: técnica é a aplicação prática de um elemento de linguagem cinematográfica que, inserido em um contexto narrativo específico, gera uma determinada “função” de propósito dramático. Cabe lembrar aqui, portanto, que a técnica pertence ao âmbito do estilo, e que as funções pertencem ao âmbito do *syuzhet* (BORDWELL, 1985, p. 52). Cada técnica tem, conseqüentemente, mais de uma aplicação, e assim subentende-se que tanto a objetividade quanto as subjetividades perceptiva e mental são funções bastante específicas que podem ser alcançadas através das mesmas técnicas cinematográficas, dependendo da sua utilização (THOMPSON, 2008).

³¹ Chama-se “contra-plongée” quando a câmera está em uma angulação baixa, apontando para cima, em oposição a “plongée”, quando a câmera está em angulação alta, apontando para baixo.

³² *Establishing shot* é o plano que situa o espectador frente a uma nova situação cênica (AUMONT, 2003, p. 108).

³³ No original: “A low angle of a skyscraper in an establishing shot might simply be the objective narration’s way of showing where a new scene will occur”.

³⁴ Panorâmica é como se chama quando a câmera gira no próprio eixo, para esquerda ou para direita.

3.1 *Subjetividade perceptiva*

Um exemplo evidente de subjetividade perceptiva é o uso da câmera subjetiva (THOMPSON, 2008), que produz a imagem a partir do ponto de vista do personagem. Seguindo o postulado por Edward Branigan (2004, p. 252), a cena que pretende empregar a câmera subjetiva constitui-se em seis elementos divididos geralmente em dois planos A e B que obedecem determinadas regras de concepção espacial fílmica ³⁵.

De acordo com Branigan (2004, p. 252), em um primeiro momento, no plano A, é estabelecido um ponto no espaço, onde na maioria das vezes (porém não obrigatoriamente) se encontra um personagem. Elemento 1: ponto. Depois, do olhar a partir daquele ponto no espaço, se estabelece um objeto (geralmente no fora de campo). Elemento 2: olhar. Ocorre a troca de planos. Elemento 3: transição. A câmera se posiciona no espaço definido pelo elemento 1. Elemento 4: a partir do ponto. O objeto mirado pelo elemento 2 é revelado. Elemento 5: objeto. Ao final desse processo o espaço-tempo dos elementos de 1 a 5 é justificado pela presença e percepção de um personagem.

Assim, o plano A é constituído de um ponto e um olhar, ao passo que o plano B se constitui de um ponto e um objeto, enquanto que o contraponto de ambos gera a percepção do personagem dono do olhar no plano A. Nota-se que, para se chegar a um plano do ponto de vista de um personagem (e portanto ao emprego da câmera subjetiva), acaba se passando por outros planos que não necessariamente subjetivos, obedecendo a uma ordem de filmagem objetiva.

Portanto, fica claro que, mesmo em um filme calcado na objetividade - que é o caso predominante no cinema (THOMPSON, 2008) -, a subjetividade perceptiva pode ser empregada em momentos isolados sem a menor falta de coerência com o restante da narrativa. Podemos citar como exemplo o uso (didático, inclusive) da câmera subjetiva em “Saneamento Básico” (2007), quando a personagem de Fernanda Torres se posiciona através de uma árvore, e logo a câmera assume seu ponto de vista, enquadrando Wagner Moura à distância, parcialmente bloqueado pelo tronco da árvore em primeiro plano.

Tomadas em câmera subjetiva podem ser alternativas pontuais ou recorrentes em narrativas majoritariamente objetivas. “Janela Indiscreta” (1954), por exemplo, é um exemplo de

³⁵ Burch (2011, p. 21-36) estabeleceu tais regras em seu livro *Práxis do cinema*.

filme que alterna com grande frequência entre cenas objetivas e cenas de subjetividade perceptiva.

Por outro lado, embora a objetividade seja o padrão, também é possível uma abordagem de subjetividade perceptiva que cubra toda a narrativa. No que consta o uso experimental da câmera subjetiva, é possível citar pelo menos três longas-metragens que exploraram a técnica ao seus extremos: “A Dama do Lago”, *noir* inovador de 1947, foi o primeiro filme a construir toda sua narrativa a partir do ponto de vista do protagonista - absolutamente todas as cenas são de câmera subjetiva, e o rosto do protagonista só aparece quando este olha para um espelho; “Maníaco” (2012), para pegar um exemplo mais recente, narra uma trama de assassinatos pelo ponto de vista do próprio assassino; e “Enter The Void - Viagem Alucinante”, que inclui inclusive pequenos *flashes* de escuridão para representar os olhos do personagem piscando, um detalhe que é quase sempre ignorado pelos demais filmes na hora de empregar subjetividade perceptiva.

Agora, consideremos uma forma comum de conceber conversas por telefone, na qual, ao invés da imagem, o som é empregado para fins de subjetividade perceptiva. Após o toque do telefone, a personagem atende, e ouvimos sem dificuldades o que a personagem no outro lado da linha diz. A voz que escutamos não é clara como a da personagem presente na cena, e soa como se fosse de fato uma voz que escutaríamos ao telefone, todavia com volume muito mais elevado que o convencional. No entanto, as outras personagens presentes na cena não escutam as falas do interlocutor, de forma que percebemos que apenas nós, espectadores, e a personagem ao telefone temos essa capacidade. Ali, estamos ouvindo através de seus ouvidos, da mesma forma que estaríamos enxergando através de seus olhos caso houvesse câmera subjetiva.

Seguindo a mesma observação feita sobre a câmera subjetiva, as cenas de som subjetivo, que poderíamos quem sabe chamar de “microfone subjetivo”, são na maioria dos casos pontuais ao longo de narrativas que se pretendem majoritariamente objetivas (THOMPSON, 2008). Evidentemente, existem exceções, como “Gravidade” (2013), filme no qual todos os sons diegéticos são percebidos pelo espectador através dos ouvidos da protagonista. Trata-se, portanto, de uma narrativa totalmente subjetiva em termos de som. Assim, o filme de Alfonso Cuarón também nos traz exemplos de momentos em que o som é eliminado por completo, como quando a protagonista sofre uma pancada na cabeça e fica momentaneamente inconsciente. Esse mesmo efeito de silêncio total é utilizado em muitos filmes de guerra: após a explosão de uma bomba

próxima aos personagens, o som é substituído por silêncio ou por um zumbido, ilustrando os efeitos atordoantes do evento, como ocorre em "Guerra ao Terror" (2008).

Pensando categoricamente, poderíamos até chamar essa técnica de uso subjetivo do som como “microfone subjetivo”, em equivalência à “câmera subjetiva” - inclusive me parece curioso que o termo ainda não tenha sido criado, ou, se já o foi, é estranho que não seja usado com maior frequência.

3.2 *Subjetividade mental*

Tendo esclarecido a subjetividade perceptiva, podemos falar da subjetividade mental, que é a representação daquilo que só existe na mente de um personagem. Vale frisar, de início, que a subjetividade mental refere-se sempre a um personagem *específico*, ao contrário de algumas utilizações da função subjetiva perceptiva. O plano ponto de vista, por exemplo, embora remeta à visão de um personagem em particular, pode muito bem ser compartilhado por quaisquer personagens que estivessem naquele mesmo local (BORDWELL, 2007). Aquilo que é percebido por um personagem A, em um momento A, a partir de um ponto A, pode também ser percebido por um personagem B em um momento B a partir do mesmo ponto A. O personagem não necessariamente é o elemento mais relevante da equação; o ponto no espaço a partir do qual se estabelece a subjetividade perceptiva, sim.

A subjetividade perceptiva diz respeito ao que um personagem qualquer está fisicamente percebendo naquele momento e naquele local. A subjetividade mental diz respeito ao que aquele personagem em especial imagina ou ao que ele expressa mentalmente em relação àquilo que percebe.

Pode-se dizer, então, que a subjetividade perceptiva opera no âmbito do *físico*, enquanto que a subjetividade mental opera no campo do *mental*, como o próprio nome já diz. E, assim como a perceptiva, a subjetividade mental pode ocorrer em filmes de narrativa predominantemente objetiva (THOMPSON, 2008).

Assim sendo, a subjetividade mental pode ser compreendida como tudo aquilo que o personagem imagina e que, portanto, acontece inescapavelmente dentro de sua cabeça. E, para fins taxonômicos, é passível de ser subdivida em pelo menos três categorias: pensamentos, memórias e sonhos - cabendo aqui sequências não só de sonhos em si, mas de fantasias,

alucinações e ilusões: em suma, qualquer percepção ilusória da realidade fílmica (THOMPSON, 2008).

Quando há, na cena, uma narração em *voice over*³⁶ relatando os *pensamentos* do personagem, trata-se de subjetividade mental. Podemos pensar, nesse sentido, em qualquer filme em que, em dado momento, ouvimos os pensamentos do protagonista - algo que ocorre com frequência em “Beijos e Tiros” (2005), “Na Natureza Selvagem” (2007) e na série “Dexter” (2006). O mesmo efeito é produzido em momentos de quebra da quarta parede, como em “Noivo Neurótico, Noiva Nervosa” (1977) no qual Woody Allen fala o que pensa para o espectador ao olhar diretamente para a câmera. A mesma tática pode ser observada em maior escala nas séries de TV norte-americanas “House of Cards” (2013) e “House of Lies” (2012), cuja narrativa é calcada nesse jogo de abordagem direta do espectador pelo personagem.

Uma utilização peculiar dessa técnica de *voice over* está em “Psicose” (1960), em especial na cena que conclui o filme, quando a voz que ecoa nos pensamentos de Norman Bates não pertence a ele, mas à sua mãe, que ele acredita incorporar. A estratégia revela indubitavelmente a natureza esquizofrênica do personagem.

Desconsiderando experiências como a descrita acima, o pensamento que reflete as ideias do personagem geralmente é expressado pela voz do próprio. Mas, no caso de *memórias* sendo evocadas, isso está longe de ser uma regra. É possível ilustrar uma lembrança de modo não visual, apenas através do som, como se fosse um *flashback* sonoro. Nesse caso, frases isoladas pertencentes a outro ou outros personagens, quando não diálogos inteiros entre diferentes vozes, surgem a partir da cabeça do personagem. “Psicose” (1960) serve de exemplo mais uma vez, nas cenas de Marion dirigindo sozinha após roubar o dinheiro do patrão, quando ela repassa mentalmente falas de diversos personagens, assim indagando como poderão reagir ao descobrirem que foi ela quem roubou o dinheiro. Podemos pensar em Luke Skywalker ouvindo os conselhos do falecido Obi-Wan Kenobi enquanto tenta escapar de uma situação de perigo, em “Star Wars: O Império Contra Ataca” (1980) - ainda que a voz se origine de uma manifestação do fantasma de Obi-Wan, as falas que este ouve são captadas por sua mente, e não por seus ouvidos, o que constitui, portanto, um momento de subjetividade mental.

Utilização similar desse recurso sonoro ocorre quando, ao ler uma carta, o personagem escuta mentalmente a voz do remetente lendo a mensagem para ele. Este recurso foi

³⁶ Narração que ocorre quando o narrador não está presente em cena.

sistematicamente utilizado, por exemplo, no filme “P.S. Eu te Amo” (2007), com a protagonista ouvindo o conteúdo de várias cartas na voz do falecido marido.

Outra circunstância de subjetividade mental existe quando um evento foge às regras naturais estabelecidas no universo da narrativa, apenas para logo depois ficar evidente que a ruptura não passava de um *sonho*. Cenas de pesadelo costumam se enquadrar nessa categoria. Por exemplo, aquela em “A Invenção de Hugo Cabret” (2011), quando o protagonista se vê transformado em um autômato. Vimos e ouvimos acontecimentos sob a perspectiva daquele personagem, mas são acontecimentos irrealis, imaginados por aquele personagem específico.

Ao contrário do exemplo anterior, que provoca instantes de dúvida quando ao grau de realidade e sonho da cena, “Vício Frenético” (2009) apresenta situações em que a subjetividade mental é evidente de imediato. É o caso da cena em que, depois de um criminoso ser metralhado pela gangue rival, o policial sugere que o cadáver seja alvejado mais uma vez, porque sua alma ainda estaria “dançando”: nesse momento a câmera gira e revela o corpo do morto de fato dançando *break dance*, o que ocorre, evidentemente, apenas para os olhos do policial.

O caso de subjetividade mental imaginária é talvez o mais fácil de ilustrar, porém não é de modo algum o único possível. Uma sequência de sonho, fantasia, ou ilusão pode ocorrer de modo sutil, como é o caso de algumas passagens em “A Vida Secreta de Walter Mitty” (2013), filme no qual o protagonista busca na imaginação momentos de fuga da realidade entediante da qual não consegue escapar.

Agora, da mesma forma que uma abordagem objetiva não exclui o uso de cenas subjetivas perceptivas ou mentais, as várias espécies de abordagens subjetivas tampouco são excludentes entre si, havendo cenas que se enquadram em um uso híbrido das duas categorias (THOMPSON, 2008).

“O Escafandro e a Borboleta” (2007) é um filme cuja maior parte da narrativa se constitui de um uso conjunto de subjetividade mental e perceptiva. A câmera é subjetiva, enxergamos pelo ponto de vista do personagem e ao mesmo tempo escutamos seus pensamentos. O diretor francês Julian Schnabel optou pelo uso constante dessa técnica mista ao longo do filme como forma de representar as condições física e psicológica de seu protagonista, que sofre um derrame e fica com o corpo imobilizado quase por completo, mas que continua consciente, com a mente inabalada.

No filme de Schnabel, a narrativa não é construída de modo ambíguo, jogando com a percepção do espectador. As técnicas de subjetividade perceptiva e mental são nítidas e facilmente identificáveis, sendo utilizadas, como já dito, para representar o estado emocional do personagem seguindo uma lógica que se mantém pelo filme todo.

Em outras circunstâncias, como veremos a seguir, algumas técnicas específicas são utilizadas de modo a explorar criativamente os limites que existem entre essas duas funções, a subjetividade perceptiva e subjetividade mental.

3.3 *Entre as subjetividades perceptiva e mental*

Depois de esclarecidas as especificidades mais notáveis das subjetividades perceptiva e mental, é válido atentar para casos em que a identificação de uma cena enquanto perceptiva ou mental não é tão evidente. Dúvida que pode ocorrer, por exemplo, ao analisar uma cena em que acompanhamos o ponto de vista de um personagem que está com suas faculdades sensitivas abaladas - bêbado, drogado ou sonolento, por exemplo - e que enxerga tudo fora de foco. O desfoque da câmera é utilizado para simular como seria a visão embaçada de uma pessoa que não se encontra sóbria e plenamente consciente. Seguindo o dito por Thompson (2008), tal circunstância se insere no campo do perceptivo, e não do mental. Branigan concorda, ao se referir a tal tipo de plano como “plano de perspectiva” (1984, p. 81). Seu sentido da visão está deturpado, e o que seus nervos ópticos repassam para seu cérebro não é apurado, mas ele não está imaginando as imagens distorcidas; ele realmente as está vendo daquele jeito.

Este exemplo da visão fora de foco é um caso peculiar que poderia deixar dúvidas quanto à sua classificação, se perceptiva ou mental, mas que não depende do contexto da história inteira para ser identificado como perceptivo ou mental - pode ser analisado isoladamente. No entanto, muitos filmes empregam técnicas de subjetividade mental e perceptiva em determinada ordem com o propósito explícito de buscar ambiguidade e falta de clareza. Nesses casos, o contexto da história é relevante e às vezes apenas nos momentos finais da trama é que a natureza de algumas cenas se torna clara, como veremos com os exemplos a seguir.

Como aponta Thompson (2008), técnicas cinematográficas podem ser utilizadas visando justamente a construção de uma narrativa ambígua, na qual não se tem certeza quanto à objetividade do que é retratado. Em um texto no qual discorre sobre o potencial dramático do uso

do plano ponto de vista, Bordwell (2007) analisa a citada técnica em determinado momento do filme de terror “Halloween – A Noite do Terror” (1979). A cena em questão conta com uma sequência de quatro planos, intercalando dois de câmera objetiva (O1 e O2) e dois de câmera subjetiva (S1 e S2), que se estrutura na seguinte lógica: em O1, de dentro de um quarto com janela para o jardim da casa, vemos o rosto da protagonista Laurie olhando pela janela; em S1, vemos o jardim sob seu ponto de vista, e percebemos, entre os lençóis no varal, a figura do vilão do filme, Michael Myers; em O2, voltamos para o plano anterior, porém agora a protagonista exibe um olhar assustado; então, em S2, a mesma visão do jardim, porém sem a presença do vilão.

Nessa cena, é instaurada uma dúvida quanto à natureza da visão de Laurie. Não se sabe com certeza se havia ou não subjetividade mental aliada à subjetividade perceptiva, considerando que o vilão aparece e desaparece em um piscar de olhos. Ela teria imaginado aquilo, ou Michael realmente esteve lá? E se esteve, como pôde sumir de modo tão súbito? Ao levantar essas questões (nessa e em outras cenas do filme),

sem violar o realismo da narrativa de uma forma óbvia, ou atestar definitivamente que Michael tem poderes sobrenaturais, [o diretor John Carpenter] dá a Michael a habilidade de ir e vir fantasmagoricamente. [De forma que] ao final do filme, quando ele milagrosamente desaparece depois de uma queda que mataria uma pessoa comum, estamos preparados para acreditar que ele é de fato [...] o Bicho-Papão (BORDWELL, 2007, tradução nossa)³⁷.

Outro exemplo de como esse tipo de ambiguidade é utilizado a favor da narrativa pode ser encontrado no filme “Plano de Voo” (2005). Na trama, a engenheira e viúva Kyle (interpretada por Jodie Foster) irá embarcar com sua filha na primeira viagem comercial de um avião de grande porte projetado por ela. Em pleno voo, enquanto a mãe dorme, a menina desaparece. Ao acordar, Kyle pergunta assustada para todos ao seu redor se alguém havia visto para onde sua filha foi, no que a maioria responde que não se lembra de nenhuma menina ter sequer entrado no avião. Confrontada com tal situação, ela relata ao comandante a suspeita de sua filha ter sido sequestrada. No entanto, a mãe histérica é totalmente desacreditada depois que uma mensagem via rádio informa que a menina em questão teria falecido em um acidente junto com o marido de

³⁷ No original: “Without obviously violating realism or directly showing that Michael has supernatural powers, he gives Michael the ability to come and go in a ghostly fashion. By the end of the film, when he miraculously disappears after a fall that would kill an ordinary person, we are prepared to believe that he is indeed, as Dr. Sam Loomis says, the Boogyman”.

Kyle. Se até aqui a sanidade da personagem de Jodie Foster não havia sido questionada pelo espectador, nesse momento a dúvida germina: estaria a jovem viúva lidando com o luto da morte da filha através de uma alucinação? Teria ela apenas imaginado que a menina continuava viva? De acordo com o crítico Pablo Villaça, essa atmosfera de incerteza só é possível por ter sido trabalhada pelo diretor alemão Robert Schwentke desde as primeiras cenas do filme, quando

ao concentrar-se nas conversas entre mãe e filha durante o primeiro ato, Schwentke frequentemente deixa de incluir a parte posterior da cabeça da menina ao realizar os contraplanos que enfocam o rosto de Jodie Foster – uma opção pouco comum que planta no espectador uma sensação incômoda, como se algo estivesse `faltando` naqueles quadros (e, mais tarde, esta impressão fortalecerá nossas dúvidas sobre a existência da garota) (VILLAÇA, 2005).

Apesar dos artifícios da narrativa para confundir pontualmente o espectador, tanto “Halloween – A Noite do Terror” quanto “Plano de Voo” (2005), concluem suas tramas sem mistérios subsequentes quanto à natureza dos eventos vistos ao longo do filme. E, caso seja feita uma comparação geral entre as safras anuais dos filmes de Hollywood, assim como ficará claro que a maioria dos filmes contém uma narrativa objetiva, também será possível perceber que a maioria dos filmes soluciona as lacunas subjetivas que aparecem no decorrer da narrativa (THOMPSON, 2008). No entanto, alguns filmes parecem desafiar classificações, sem oferecer delimitação discernível entre a objetividade e a subjetividade. Thompson (2008) cita “O Ano Passado em Marienbad” (1961) como um dos pioneiros nesse tipo de tratamento da dualidade objetividade/subjetividade no cinema. Lançado em 1961, o filme de Alain Resnais “combina contradições de espaço, tempo e causalidade em diversas variações” (BORDWELL, 1992, p. 394, tradução nossa)³⁸, culminando em uma narrativa propositalmente ambígua, que não permite interpretações definitivas.

Menos extremo em sua abordagem, mas competente em criar uma atmosfera de ambiguidade em moldes similares é “Blow Up - Depois Daquele Beijo” (1966), filme que Antonioni dirigiu apenas cinco anos após o lançamento de “O Ano Passado em Marienbad” (1961). No trabalho do cineasta italiano não há uma constante distorção da causalidade, e sim um jogo de interpretações possíveis a partir da reconstrução de um evento através de fotos que o protagonista, Thomas, tira daquele evento. Na cena inserida na narrativa, quando as fotos são batidas, se constata uma situação: um homem e uma mulher conversam em um parque; a moça,

³⁸ No original: “combines contradictions of space, time, and causality in many variations”.

que depois se diz Jane, percebe a presença do fotógrafo, e vai em direção a ele, exigindo os negativos. Considerando o modo com que os dois estavam interagindo e o desconforto dela em relação às fotos, é possível supor que o homem retratado com ela nas fotos fosse seu amante. No entanto, após a revelação de algumas das fotos, o protagonista fica intrigado com o que enxerga ali, e passa a fazer várias ampliações e novas revelações, até praticamente reconstruir o evento através de suas fotos, montando a sequência nas paredes do estúdio, o que propicia ao espectador a chance de reinterpretar o que aconteceu: agora vemos que há um cadáver em uma das fotos, há o que pode ser o assassino em outra (uma silhueta que parece ser um homem segurando um revólver), e indagamos se há correlação entre o corpo e a preocupação da moça em ser flagrada naquela cena. Seria possível considerar a expressão de Jane em relação à aparição do homem com a pistola como sendo tanto de cumplicidade como de surpresa. E, como já discutido em outra oportunidade, nem há como garantir que o nome da personagem seja realmente Jane (HUYER, 2010). De qualquer forma, mais tarde, o protagonista revisita o parque, e de fato encontra um cadáver, que no entanto desaparece na manhã seguinte.

Somos confrontados com pelo menos duas alternativas: a moça conspirou com outra pessoa para matar um homem, e quer os negativos de volta para eliminar provas de sua participação no crime; ou a moça estava tendo um caso, seu amante morre subitamente enquanto ela corre até o fotógrafo, e o corpo do defunto é encontrado e retirado do parque na manhã seguinte (EBERT, 1998). Ao final não há explicação concreta quanto ao que realmente aconteceu, ainda mais levando em conta que na última cena acompanhamos um grupo de jovens que finge jogar tênis e cuja bola imaginária, quando a câmera foca só o protagonista assistindo ao jogo (no fora de campo), de repente ganha dimensão sonora, quando então passamos a escutar os ruídos do jogo. Afinal, até que ponto o fotógrafo Thomas estava sendo objetivo na sua leitura das fotos? Se ele ali começou a *ouvir* uma bola que não existia quicando no chão, talvez, antes, ele estivesse *vendo* coisas que não existiam.

Dentro do discurso do filme, as fotos que o protagonista revela são de caráter objetivo, mas a interpretação da correlação entre as fotos e o comportamento da moça nelas retratada é puramente subjetiva. Os instantes captados pelas fotografias são (até onde se sabe) uma representação fiel da realidade em sua composição visual, mas o que essas imagens comunicam está longe de ser. Uma vez que são fragmentos de uma realidade maior que não é na sua

totalidade registrada pela câmera do fotógrafo, como confiar nelas? Nota-se que “a verdade é multifacetada, particularmente a 24 quadros por segundo” (O’CASEY, 1999, tradução nossa)³⁹.

É interessante notar que enquanto “O Ano Passado em Marienbad” (1961) constitui uma narrativa ambígua e subjetiva em sua completude (temática e narrativamente) através do uso contínuo de subjetividade mental, “Blow Up” (1966) cria ambiguidade a partir da subjetividade perceptiva, contando com pouquíssimas cenas de subjetividade mental (que se concentram no terceiro ato). Aliás, um dos aspectos mais singulares de “Blow Up” (1966) está no fato de a maior parte da narrativa ser objetiva, com a parte perceptiva estando incluída na própria diegese do filme: as fotos que o protagonista tira, que demonstram seu ponto de vista físico no momento da fotografia, fazem parte da narrativa fílmica. E considerando que é a partir do processo de revelação que ele vai “ver” aquelas imagens de outra forma, interpretando-as e as ressignificando, vale apontar que, assim, Antonioni consegue ilustrar de maneira objetiva o ponto de vista mental de seu protagonista, mostrando que o personagem viu uma coisa, concluiu outra e tomou uma atitude - e em momento algum estivemos dentro de sua mente; simplesmente acompanhamos seu raciocínio.

Oito anos mais tarde, Francis Ford Coppola viria a realizar “A Conversação” (1974), um filme que possui semelhanças com “Blow Up” (1966) em diversos níveis. Valendo-se da mesma premissa que a produção italiana, o trabalho de Coppola é o que “Blow Up” (1966) seria se seu protagonista trabalhasse com áudio ao invés de fotografia. Evidentemente, as duas tramas têm suas particularidades, mas os dois filmes dialogam em suas propostas temáticas. E, assim como em “Blow Up” (1966), em “A Conversação” (1974) o conteúdo de subjetividade perceptivo está inserido diretamente dentro da diegese do filme: são as gravações de uma conversa que o protagonista ouve em seu aparelho de som repetidas diversas vezes ao longo da narrativa.

Retomando, via as mais diferentes abordagens, a linguagem cinematográfica é capaz de gerar diversos efeitos dramáticos que servem para ilustrar a subjetividade de seus personagens. No geral, as instâncias perceptiva e mental da subjetividade são utilizadas pontual e isoladamente ao longo de uma narrativa objetiva (THOMPSON, 2008). Como Thompson (2008) afirma, e é fácil constatar, muitos filmes de narrativa nitidamente objetiva lançam mão das funções das subjetividades perceptiva e mental para desenvolver características psicológicas dos personagens, sem, com isso, ruir a objetividade maior na qual a narrativa está inserida. Da mesma forma que,

³⁹ No original: “Truth is multifaceted, particularly at 24 frames a second”.

em sentido inverso, nada impede que narrativas majoritariamente subjetivas incluam cenas objetivas, muito embora esse não seja o comum.

O uso combinado dessas mesmas técnicas e funções pode ser aplicado visando outros objetivos mais ambiciosos (sejam eles temáticos ou narrativos). Apoiando-se na instabilidade emocional de sua protagonista, “Halloween” (1979) constrói momentos de incerteza quanto ao caráter de momentos pontuais da narrativa para fins de maior dramaticidade (BORDWELL, 2007), assim como o faz “Plano de Voo” (2005) (VILLAÇA, 2005). Esses dois filmes de suspense acabam oferecendo uma explicação completa ao final da história que elimina qualquer dúvida do espectador. O que não ocorre em “Blow Up” (1966) e “A Conversação” (1974), que criam uma ambiguidade interpretativa trabalhada em cima de subjetividade perceptiva, mantendo-se em uma linha intermediária de experimentação, que é ultrapassada por “O Ano Passado em Marienbad” (1961), um caso extremo em que temos a desconstrução total de um senso de objetividade através do uso sistemático de subjetividade mental (BORDWELL, 1992, p. 392).

Compreendidas as diversas aplicabilidades das subjetividades perceptiva e mental aqui debatidas, apontamos que o foco de nosso interesse no quesito das funções subjetivas se repousa no potencial que ambas têm de trabalhar o estado emocional de um ou mais personagens específicos. Como vimos, o emprego de uma ou de outra é corriqueiro na produção cinematográfica em geral mesmo dentro de narrativas objetivas: desde a marcada sequência de sonho (“Vício Frenético” (2009), “A Invenção de Hugo Cabret” (2011)) até a total aniquilação de uma objetividade (“O Ano Passado em Marienbad” (1961) e, em menor escala, “Blow Up” (1966)), essas funções servem a vários propósitos, que, no mais das vezes, são apenas complementares no desenrolar da trama de um modo geral, mas que por vezes assumem centralidade na construção narrativa.

São as funções subjetivas dentro do universo das narrativas não lineares subjetivas que nos interessam. Em particular, no contexto dessas narrativas, observaremos a utilização do *flashback* enquanto técnica de subjetividade mental.

3.4 O caso do “flashback”

A ordem dos planos de um filme é modificável a um ponto indefinível, o que permite a estruturação de uma narrativa cuja sequência de acontecimentos não siga a ordem cronológica da história. Ao “fazer suceder a uma sequência outra sequência que relata acontecimentos anteriores”, o *flashback* é uma ferramenta narrativa que possibilita essa organização de eventos não cronológica (AUMONT, 2003, p. 131). Como outras características do cinema, o *flashback* é “um recurso narrativo emprestado do romance” (BURCH, 2011, p. 28), e, como tal, ao ser apropriado pela linguagem cinematográfica, acaba por absorver peculiaridades que são próprias à sétima arte.

Burch (2011, p. 28-9) sugere que existem cinco tipos de relações temporais entre um plano e outro imediatamente posterior. No caso dos dois planos serem contínuos, no sentido de um dar continuidade temporal ao outro, tem-se o *raccord* direto: plano A mostra uma personagem que põe a mão na maçaneta de uma porta e a abre; o plano B, tomado do outro lado da porta, mostra a porta sendo aberta a partir da posição em que a porta estava no final do plano A (2011, p. 25). Aqui há continuidade temporal. Enquadra-se aqui também o caso do plano/contraplano: “o exemplo mais claro [...] é a passagem do plano de uma personagem que fala para o de uma personagem que escuta, quanto a voz da primeira prossegue, ininterrupta, em *off*” (2011, p 25).

Em seguida, Burch (2011, p. 25) identifica a *elipse*: quando há um hiato ou uma supressão de tempo entre o momento final do plano A e o inicial do plano B. Por exemplo, quando a personagem, no plano A, “põe a mão na maçaneta e a faz girar; no plano B, ela termina de fechar a porta atrás de si” (idem). Aqui não há continuidade temporal, pois houve um salto na sequência dos acontecimentos, ainda que mínimo.

Depois, a *elipse indefinida*, que se constitui, na prática, do mesmo caso da elipse, porém sem uma continuidade espacial evidente (p. 27). A elipse ocorre para suprimir um período de tempo consideravelmente curto, e relativamente desprezível para o desenrolar da história (o tempo entre abrir e fechar uma porta), dentro de um campo espacial fechado. Já a elipse indefinida ocorre quando a passagem de um plano para o outro comprime o que pode equivaler a horas ou até anos dentro da história. Enquanto a elipse é determinada durante a decupagem, a elipse indefinida é integrada no *syuzhet* e sinalizada pelo roteiro.

No sentido inverso, há o *recuo no tempo*: “no exemplo da porta, poderíamos mostrar, no plano A, toda a ação até o momento em que a personagem passa pela porta e, em seguida, retomar, no plano B, o exato momento em que a porta se abre, repetindo a ação” (p.27-8). Burch situa o *flashback* nesta instância, como um recuo definido no tempo.

Por fim, o *recuo no tempo indefinido*: assim como a elipse indefinida constitui uma elipse cujo intervalo de tempo suprimido é, tal como diz o nome, indefinido, o recuo no tempo indefinido constitui um recuo no tempo que retrocede um intervalo de tempo indefinido, porém já estipulado pelo *syuzhet*.

Enquanto Burch (2011, p. 28) situa o *flashback* apenas no âmbito do recuo definido no tempo, Aumont (2003, p. 131) o associa a quaisquer recuos na temporalidade. Neste trabalho, será adotada a definição de Aumont: o *flashback* é um recuo temporal para relatar acontecimentos anteriores ao curso presente da narrativa.

O *flashback*, tanto quanto a elipse, pode fazer variar a temporalidade em grandes ou pequenas escalas. Por não necessariamente se mostrar evidente, desde o princípio do cinema se convencionou informar o espectador de sua ocorrência, seja através de letreiros indicando a data da nova cena, seja através de recursos cinematográficos menos intrusivos, como uma mudança na paleta de cores da fotografia do filme. É por isso que, conforme destaca (AUMONT, 2003, p. 131), a “compreensão do fato de que há *flashback* passa pela compreensão da narrativa”. É notável que, enquanto Burch (2011, p. 28) divide o recuo no tempo em duas instâncias, a indefinida e aquela, poderíamos, dizer “definida”, Aumont (2003, p. 131), por outro lado, refere-se a ambas simplesmente como “*flashback*”, e seguiremos com sua definição: a de que, para se constituir como *flashback*, uma cena precisa relatar acontecimentos anteriores àquela que a precedeu no curso do filme.

Logo, como vimos, se uma elipse pode suprimir anos da história do filme, vide aquela de “2001: Uma Odisseia no Espaço” que ocorre entre o plano do osso sendo jogado para cima e o plano que mostra a estação espacial (milhões de anos depois), da mesma forma, um *flashback* pode, então, retroceder anos. Mas, como apontam Burch (2011, p. 28) e Aumont (2003, p. 131), ao contrário de uma elipse, um *flashback*, enquanto recuo no tempo indefinido, não necessariamente se mostra evidente, tanto é que desde o princípio do cinema se convencionou informar o espectador de sua ocorrência, seja através de letreiros indicando a data da nova cena, seja através de recursos cinematográficos menos intrusivos, como uma mudança na paleta de

cores da fotografia do filme. Portanto, nota-se o corte, sim, mas não se nota, de imediato, que o plano seguinte ao corte implica em um salto temporal para trás na narrativa.

Assim, podemos dizer que o *flashback*, enquanto recuo no tempo indefinido (apenas “*flashback*” daqui para frente), é comumente especificado por indicações extra ou intradieéticas: respectivamente, os já citados letreiros e fotografia, por exemplo. E conclui-se que a “compreensão do fato de que há *flashback* passa pela compreensão da narrativa” (AUMONT, 2003, p. 131).

Além disso, é preciso compreender, como Thompson (2008) aponta, que a convenção dentro do cinema clássico é ter o *flashback* sempre atrelado a um personagem. O uso padrão do *flashback* sempre foi o de apresentar as memórias de um personagem, deixando a quebra na linearidade da narrativa aparente, no que constitui uma das normas extrínsecas da narrativa clássica. O modo de apresentar o *flashback* pode variar bastante, desde enquadrando o rosto de um personagem com olhar pensativo, ou mostrando um personagem narrando algo do passado para outro (THOMPSON, 2008)

O *flashback* é, então, o salto que a narrativa realiza para trás no tempo da história, mostrando um acontecimento anterior à cena recém vista. Tão logo indicadas as características elementares do *flashback*, pode-se passar à discussão sobre o papel que o *flashback* exerce na construção da subjetividade no cinema. Um *flashback* é objetivo ou subjetivo? Como veremos, tal classificação não é tão simples e, como já sugerido, depende da compreensão da narrativa de um filme como um todo. Tais variações do *flashback* abrem um leque de possibilidades para suas aplicações tanto de objetividade, quanto de subjetividade perceptiva ou mental.

Como já discutido antes, uma lembrança pode ocorrer através de subjetividade mental, com o personagem relembando diálogos do passado, sem a necessidade de haver um corte no plano - seria o que podemos chamar de “*flashback* sonoro”. Ou, havendo corte: um personagem pode começar a narrar um evento do passado, para si ou para outro personagem. Enquanto narra, o plano que o enfoca sofre o corte que leva a narrativa de volta ao passado. A partir desse momento, o personagem pode continuar narrando e deixar claro o caráter subjetivo de sua narração. Ou a narração pode cessar no momento do corte. Nesse segundo caso, mesmo sem uma narração para evidenciar o ponto de vista do narrador, a subjetividade também está presente, afinal, “em todo caso, o *flashback* está vindo ‘de’ um personagem e é de se supor que mostre

aproximadamente *o que* ele ou ela está se lembrando” (THOMPSON, 2008, grifo da autora, tradução nossa) ⁴⁰.

Tais sequências podem ocorrer pontualmente em determinados filmes ou podem estar espalhadas de modo sistemático ao longo da narrativa, como é o caso dos filmes “Amadeus” (1984) e “Forrest Gump” (1994), em que o protagonista conta sua história de vida a outros personagens. Em “Amadeus”, por exemplo, logo se esclarece o porquê de o Mozart interpretado por Tom Hulce se apresentar como uma caricatura: a história é toda composta de flashbacks a partir da subjetividade do personagem Salieri. A narração feita através do ponto de vista de um personagem é subalterna à subjetividade desse personagem.

O *flashback*, nesse formato exemplificado nos filmes citados acima, implica focalização interna. No entanto, o mesmo também pode informar o espectador objetivamente, por focalização externa, ainda que através de uma sequência narrada pelo ponto de vista de um determinado personagem. É uma questão paradoxal: a memória de um personagem é utilizada para apresentar informações que o personagem que tem a memória não poderia ter. Assim, internamente a um *flashback* vinculado à subjetividade de determinado personagem, a abordagem narrativa pode ser objetiva. Como fala Thompson (2008, tradução nossa), o espectador de cinema precisa tolerar certas convenções, de forma que: “misturas implausíveis de subjetividade e objetividade no *flashback* são apenas algo que temos que aceitar” ⁴¹.

Para ilustrar essa situação, observemos a seguinte e hipotética cena: personagem precisa lembrar de um detalhe específico de sua infância relacionado a um objeto que havia na casa onde morava na infância. Vamos dizer que o objeto em questão seja uma caixinha de música. Há corte e ocorre o *flashback*, sob o ponto de vista do personagem: acompanhamos sua versão jovem em um quarto de criança. Ele observa os objetos ali presentes. Uma bola de futebol, uma pandorga, bolinhas de gude, um violão. Pode-se ver na mesa de cabeceira uma caixinha de música com um ideograma oriental, mas ele parece não prestar atenção nesse detalhe, logo desviando o olhar e seguindo adiante. Quando termina o *flashback*, vemos o quarto de criança como está agora: a bola de futebol, a pandorga, as bolinhas de gude, o violão e todo o resto. O detalhe é que tudo está anos mais velho, porém na mesma posição. O personagem comenta que não consegue se

⁴⁰ No original: “in either case, the flashback is coming ‘from’ the character and is assumed to show approximately what he or she is remembering”.

⁴¹ No original: “implausible mixtures of subjectivity and objectivity in flashbacks is just something we have to accept”.

recordar de nada significativo e, então, temos um plano detalhe da mesa de cabeceira, igual àquela que vimos em sua memória, no entanto sem a caixinha de música.

Temos aí que o espectador é informado objetivamente, através do *flashback*, a respeito do sumiço da caixinha de música. Essa entrega de informação é independente do conhecimento do personagem. É o caso de um *flashback* no geral subjetivo, pois que remete à memória de um personagem e é gerado a partir dela, mas que também é utilizado pela narrativa para revelar *objetivamente* um detalhe da trama. Antes do protagonista ou demais personagens, é o espectador que passa a saber do sumiço da caixinha. Algumas implicações dessa utilização do *flashback* serão analisadas no próximo capítulo, quando trataremos de estratégias narrativas calcadas no uso do *flashback* e da não linearidade.

Thompson (2008) aponta que inserir informação objetiva dentro das memórias dos personagens é uma convenção bastante comum:

trata-se de um método amplamente utilizado para apresentar duas coisas de uma só vez: primeiro, as memórias de um personagem; segundo, alguma informação da história a que o espectador precisa ter acesso - ainda que o personagem não pudesse saber daquilo (tradução nossa) ⁴².

No nosso exemplo, o protagonista apenas não se lembrava especificamente de um detalhe. Mas há situações em que o *flashback* é utilizado, nesses mesmos moldes, para de fato apresentar informações ou situações que o personagem cuja memória permitiu o *flashback* não teria como ter acesso:

Em sua estrutura, “Quem é o Infidel?” (1948) é formado pelo tempo presente e por três *flashbacks* que ocupam a parte central do filme e que consistem das memórias de três protagonistas mulheres. O começo de cada *flashback* é marcado por transições mais ou menos complexas que indicam a subjetividade da cena subsequente [...]. Os primeiros planos do segundo e do terceiro *flashbacks*, tão claramente marcados como subjetivos, mostram dois recintos (duas cozinhas): nos dois casos, a pessoa a quem a memória corresponde entra no recinto alguns segundos após [o início do plano]. Elas não estão no recinto quando o *flashback* começa [...] o que contradiz, ainda que superficialmente, o caráter subjetivo do *flashback*. (DELEYTO, 1996, p. 225, tradução nossa) ⁴³.

⁴² No original: “It’s a widely used method for presenting us with two things at once: first, a character’s memories and second, some story information that the viewer needs to have—even if the character couldn’t know about it”.

⁴³ No original: “A *Letter to Three Wives* (1948) is formed in its story structure by a present time and three flashbacks which occupy the central part of the film and consist of memories of the three female protagonists. The beginning of each flashback is marked by more or less complex transitions which cue the contents of what follows as subjective (although narration corresponds to a fourth agent, Addie Ross, whom we never see but whose presence is constantly

Assim, considerando que o conteúdo de um *flashback*, mesmo quando ancorado na memória de um personagem, geralmente pode divergir daquilo que o personagem em questão sabia, Bordwell (2007, tradução nossa) argumenta que “o objetivo principal da maioria dos *flashbacks* é rearranjar a ordem dos eventos da história, e que o personagem ao recordar algo simplesmente oferece um alibi para mudança de foco temporal da narrativa”⁴⁴. Logo, como Thompson (2008, tradução nossa) sintetiza, “podemos pensar em *flashbacks* motivados por personagens como passagens subjetivas que contém informações da narrativa apresentadas objetivamente”⁴⁵.

Menos comuns são os *flashbacks* efetivamente objetivos, aqueles que se iniciam “por conta própria” (THOMPSON, 2008): ao, por exemplo, enquadrar um objeto, e cortar ou dissolver em *fade in* para o mesmo objeto em outra cena, no passado. Não há personagens que determinam o corte do fluxo da narrativa, e o objeto focado dessa maneira pode ou não apresentar relevância para a trama. Ou nem é preciso um objeto para ancorar o flashback. Por tratar-se de uma articulação arbitrária da narrativa, da mesma forma que em casos de narrativa alternada (BURCH, 2011, p. 27), o *flashback* objetivo é utilizado como bem entender o cineasta, seguindo o *syuzhet* que julgou mais adequado para contar aquela história específica. Um exemplo claro é o caso de “Contágio” (2011), de Steven Soderbergh: uma narrativa que começa no “dia 2” da dispersão de uma epidemia mundial, e segue cronologicamente (com grandes lacunas temporais) para finalizar com um *flashback* relatando o “dia 1”, e por fim esclarecendo ao espectador a origem da epidemia. Não há nada, dentro da narrativa do filme, que possibilite a inserção dessa volta do tempo de modo orgânico à lógica que a narrativa vinha apresentando até então. É uma decisão a nível de *syuzhet* sem relação com os personagens.

Por fim, devemos referir o *flashback* deliberadamente mentiroso. Este pode ser utilizado de modo a criar uma impressão equivocada de algum acontecimento da trama, para mais tarde, através de uma reviravolta na trama, apresentar uma informação que esclarece a situação. Um

felt). The first shots of the second and third flashbacks, so conspicuously marked as subjective, show two rooms (two kitchens): in both cases, the person to whom the memory corresponds enters the room a few seconds after. They are not in the room when the flashback starts and focalisation must therefore be external, although this contradicts, at a superficial level, the subjective character of the flashback”

⁴⁴ No original: “prime purposes of most flashbacks is to rearrange the order of story events, and the character recalling or recounting simply provides an alibi for the time shift”.

⁴⁵ No original: “So we might think of character-motivated flashbacks as subjective frameworks that also contain objectively conveyed narrative information”.

caso claro é o *flashback* visto no início de “Pânico nos Bastidores”, de Alfred Hitchcock (THOMPSON, 2008). Uma personagem narra um acontecimento para outra personagem, ocorre o *flashback*, mostra-se o que se passou. Assim como o personagem que escuta o relato, o espectador também tende a acreditar que a narradora fala a verdade - afinal, até aquele momento, não há motivos para duvidar daquela personagem. No entanto, ao final da história, através de um novo *flashback*, dessa vez verdadeiro, descobrimos que aquela narração não passava de uma mentira, feita com a intenção de manipular o personagem e o espectador.

“Os Suspeitos” (1995), dirigido por Bryan Singer, do início ao fim trabalha com *flashbacks* mentirosos. A partir de um interrogatório, o filme reconta uma série de testemunhos feitos por um dos suspeitos para o policial, que só ao final, junto ao espectador, descobre a natureza mentirosa do relato.

O recente “A Grande Mentira” (2010) utiliza o *flashback* mentiroso em um momento pontual da trama. No lançamento do livro escrito pela protagonista, a filha da mesma lê uma passagem importante para a plateia. Ocorre o *flashback* dessa passagem de modo aparentemente objetivo, sugerindo que os eventos relatados de fato aconteceram. No entanto, posteriormente a protagonista é confrontada com uma informação que revive os fantasmas do passado, e a narrativa dá um longo salto para trás, apresentando tudo o que aconteceu até chegar no exato ponto que o referido *flashback* apresentava. Porém, a cena transcorre de forma significativamente diferente daquela mostrada antes. No *flashback* da passagem do livro, um personagem é morto com um tiro à longa distância. Na retomada da narrativa, esse mesmo personagem consegue fugir. Constatamos enfim que a mesma cena vista no início havia sido subjetiva: afinal, era a leitura de um livro que narrava acontecimentos sob o ponto de vista da protagonista. Só a partir daí é que se torna possível entender tanto o motivo que levou a protagonista a escrever um livro encobrindo a verdade, quanto o porquê de seu pavor com a possibilidade de a verdade vir à tona.

Considerando a subjetividade e a objetividade no cinema, bem como os exemplos aqui apresentados, é possível sistematizar cinco categorias de *flashback*: 1) o *flashback* objetivo, que ocorre a nível de trama, ou seja, que não depende de lembranças de personagens para ser inserido na narrativa; 2) o *flashback* subjetivo, tipo mais comum, que ocorre quando um personagem recorda uma memória; 3) o *flashback* subjetivo com informações objetivas, quando o *flashback* é inserido na narrativa a partir da memória de um personagem, mas cujo conteúdo pode apresentar informações que o personagem que tem o *flashback* não necessariamente poderia saber; 4) o

flashback mentiroso, quando o personagem conta uma mentira para outro personagem; 5) o *flashback* ilusório, que não deixa de ser uma variação do segundo tipo, ocorrendo quando o próprio personagem que tem o *flashback* está enganado quanto às informações das quais se lembra.

São categorias que de modo algum esgotam a totalidade de utilização de *flashbacks*, devido às grandes possibilidades de aplicação que esse recurso narrativo oferece. Indicamos estes para situar o interesse deste trabalho no tipo de *flashback* que decidimos por chamar de ilusório e em sua utilização sistemática no nosso objeto de análise.

4 A Narrativa Não Linear Subjetiva

A partir de uma conjuntura de normas extrínsecas, Bordwell (1985, p. 156) subdivide a narrativa cinematográfica em quatro modos: cinema clássico hollywoodiano, cinema de arte, cinema histórico-materialista (a exemplo do construtivismo russo dos anos 1920), cinema “paramétrico” (centrado no estilo). Sua análise se propõe a “distinguir sistemáticas diferenças de *syuzhet* e estilo por modo” (p. 154, tradução nossa)⁴⁶. Através da leitura de diferentes autores, alguns já apontados ao longo deste trabalho, pudemos ver que durante os últimos dez anos vem se constatando que uma porção da produção cinematográfica hollywoodiana vem se desviando de certas normas específicas do cinema clássico a nível de organização do *syuzhet*. Assim, considerando o cinema clássico como “uma particular configuração de opções normalizadas para a representação da fábula e para a manipulação das possibilidades de *syuzhet* e estilo” (BORDWELL, 1985, p. 156, tradução nossa)⁴⁷, Berg (2006) aponta para uma recente variante desse modo narrativo que tende a fugir da convenção do mesmo que diz respeito à narrativa linear. Observando o que, em sua opinião, a partir do começo dos anos 1990, se constituiu em uma proliferação de narrativas que fugiam da tradição hollywoodiana de apresentar cronologicamente eventos da fábula, Berg (2006) se propôs a analisar uma parcela dessa produção cinematográfica a fim de identificar novos padrões narrativos. De acordo com o autor:

um intrigante aspecto dessa tendência é que essas narrativas experimentais não estão restritas ao cinema de arte, e podem ser encontradas entre os mais diversos tipos de filme. Variações da construção de narrativa linear clássica apareceram não só em obras independentes [...], mas também em grandes produções de Hollywood (BERG, 2006, tradução nossa)⁴⁸.

Observação que ganha eco no que Elsaesser (2007, p. 13) diz a respeito dos filmes que se enquadram no *mind-game film*, apontando que se constituem como um fenômeno recente do cinema (não só) norte-americano que atravessa barreiras de modelos de produção, podendo-se encontrar filmes do tipo tanto na produção independente quanto em grandes *blockbusters* de Hollywood.

⁴⁶ No original: “distinguish systematic differences of *syuzhet* and style according to mode”.

⁴⁷ No original: “a particular configuration of normalized options for representing the fabula and for manipulating the possibilities of *syuzhet* and style”.

⁴⁸ No original: “intriguing aspect of this trend is that these experimental narratives are not restricted to art house cinema and may be found among all kinds of films. Not only have variations on classical linear plotting appeared in independent productions [...] but also in more mainstream Hollywood fare”.

Ancorando-se nos trabalhos inaugurais de Quentin Tarantino, Berg (2006) coloca “Cães de Aluguel” (1992) e “Pulp Fiction - Tempos de Violência” (1994) como os precursores modernos dessa nova onda de filmes, e, ao constatar o crescente alcance daquilo que chama de “Tarantino Effect”, comenta que o cinema contemporâneo se beneficia ao tomar cada vez mais liberdades criativas e explorar novas abordagens narrativas possibilitadas pela não linearidade. Citando um comentário do próprio Tarantino à época do lançamento de “Pulp Fiction” (1994), o autor defende a ideia de que certas histórias ganham um desdobramento dramático mais eficiente a partir de uma ordenação não linear dos acontecimentos da trama (BERG, 2006).⁴⁹,

No entanto, Berg (2006) se restringe aos diferentes padrões narrativos por ele identificados que derivam de uma quebra da norma do cinema clássico que pressupõe uma narrativa linear, e não investiga em profundidade aqueles filmes que se utilizam da não linearidade para especificamente trabalhar o grau de subjetividade com que a história é apresentada, como fazem Elsaesser (2007) a respeito do *mind-game film*, Panek (2006) a respeito do *psychological puzzle film*, e Eig (2003) a respeito do *mind-fuck film*.

Os três autores tanto se utilizam de vários dos mesmos filmes e cineastas como exemplos do tipo de narrativa do qual discutem, como também apontam para as mesmas origens, remetendo principalmente aos trabalhos surrealistas de Buñuel, a quem Eig (2003) se refere como alguém que “fez a carreira puxando o tapete debaixo dos pés da audiência” (tradução nossa), o que é uma das características mais evidentes da narrativa não linear subjetiva: a surpresa.

No entanto, Eig (2003) também atenta para o fato de as narrativas não lineares subjetivas de hoje se diferenciarem em dois aspectos principais daquelas de Buñuel, para quem o filme jamais era sobre a surpresa em si, sendo essa apenas uma das ferramentas para contar uma história. De acordo com Eig (2003), no *mind-fuck* atual (e para esse efeito no *psychological puzzle film* e no *mind game film* também) as tramas são construídas de modo a esconder a surpresa pelo maior tempo possível, para isso apontando na direção errada a construção que o espectador faz da fábula:

hoje, mesmo em filmes como “Clube da Luta” (1999) e “Amnésia” (2000), que elucidam sofisticados pontos de vista sociais ou filosóficos, o peso da surpresa é tão grande que se sobrepõe a todo o resto da experiência cinematográfica. Não é preciso ser estruturalista para perceber que esses filmes devem seu impacto ao

⁴⁹ Este comentário está disponível em entrevista que Tarantino concedeu ao programa The Charlie Rose Show em 1994, aproximadamente aos 13min30s do vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=258fDJ7EvVU>

menos tanto ao modo como eles são contados, quanto pelas histórias que eles contam (EIG, 2003, tradução nossa).⁵⁰

Como dizia Bordwell (1985, p. 54), uma ordenação não linear pressupõe uma série de lacunas temporais e causais, que suprimem informação e apresentam perguntas cuja resposta fica suspensa propositalmente até o clímax do filme (na maioria das vezes). A pergunta, como já vimos, nem sempre é clara (1985, p. 55). Determinada informação pode ser crucial para a compreensão plena da fábula, mas a necessidade de se saber tal informação pode ser disfarçada, de modo que, não evidenciando a relevância de certos detalhes da trama, narrativas podem se estruturar para apresentar “momentos de surpresa que fazem o público rever sua impressão da narração” (PANEK, 2006, tradução nossa).⁵¹

Esses momentos de surpresa constituem normas intrínsecas próprias de desse modelo de narrativa, e são possíveis através de uma estratégia que lança mão de duas alternativas para suprimir relações causais, geralmente no primeiro ato do filme, seja interrompendo a história para um *flashback* mostrar como se chegou até aquele momento, ou contando com uma elipse que adianta a narrativa e mascara as consequências imediatas da cena anterior (EIG, 2003).

Fácil identificação dessa estratégia se dá em “O Sexto Sentido” (1999), quando, na primeira cena, vemos o psicólogo interpretado por Bruce Willis levar um tiro e ficar inconsciente, e na cena seguinte seguimos, após uma elipse, acompanhando o personagem como se nada demais tivesse acontecido. Apenas no final do filme - através de um *flashback* - é que compreendemos que ali houve uma lacuna causal suprimida, uma passagem de narrativa objetiva para narrativa subjetiva não demarcada.

Diz Elsaesser (2007, p. 18) sobre a surpresa ao final de “O Sexto Sentido” (1999):

a sensação de ‘ó-meu-deus-tudo-mudou’ em O Sexto Sentido é reforçada pela sensação de ‘te peguei’ dada através das cenas revistas [no *flashback*] que agora se interpreta de modo diferente. Assim, o espectador tanto tem a sensação de ‘ó-meu-deus-tudo-mudou’, como tem a chance de ver o protagonista experimentar o mesmo sentimento” (tradução nossa)⁵².

⁵⁰ No original: “but today, even in movies like *Fight Club* and *Memento*, which elucidate sophisticated social or philosophical points of view, the fact of the surprise is so big as to overwhelm the rest of the viewing experience”.

⁵¹ No original: “surprise moments that cause the audience to revise their impressions of the narration”.

⁵² No original: “the ‘oh-my-god-everything-has-changed’ feeling in *The Sixth Sense* is reinforced by the ‘gotcha’ feeling of replayed scenes from earlier in the movie that you now understand differently. The viewer gets to have it both ways: have the oh-my-god-everything-has-changed feeling and watch the protagonist experience it too”.

Assim, é notável que a não linearidade de uma narrativa pode se utilizar do *flashback* tanto para, no início da narrativa, interromper a cadeia de causa-e-efeito, quanto para, mais para o final, rerepresentar eventos que, vistos novamente sob outro ponto de vista, resultam em uma reavaliação da compreensão da narrativa por parte do espectador, ecoando o sentimento de surpresa que sucede no protagonista. A partir desse princípio, a narração subjetiva se utiliza da não linearidade para, escondendo informações (e perguntas), construir uma narrativa que estabeleça um grau de subjetividade que não se mostra aparente, revelando-se como tal apenas no último instante.

Em sua categorização do *mind-game film*, Elsaesser (2007, p. 17) aponta seis características das quais, para ser considerado como pertencente ao grupo, um filme deve apresentar ao menos uma. Na visão do autor, considerando o tipo de protagonista retratado, no *mind-game film*:

1) o protagonista participa de acontecimentos cujo significado maior lhe escapa. Quando nessa condição, o protagonista está geralmente sendo “jogado” por outro personagem, o protagonista é vítima de um antagonista que joga com ele, o utilizando como uma peça de tabuleiro. Para Eig (2003), os protagonistas do *mind-fuck film* não ficam muito atrás dessa condição, visto que em algum momento eles “ficam surpresos ao descobrir a verdade sobre o nível de manipulação efetuado por outros personagens” (tradução nossa)⁵³;

2) o protagonista aparenta estar iludido a respeito da diferença entre a realidade e sua imaginação, que não é marcada claramente como subjetiva, havendo por vezes incerteza até para o espectador fazer a diferenciação entre o que é “real” ou não. Panek identifica similaridades no *psychological puzzle film*: “invés de apresentar o caos completo ou nenhuma realidade discernível, os filmes contam com duas realidades que competem entre si: a consciente e a inconsciente” (PANEK, 2006, tradução nossa)⁵⁴.

3) o protagonista sofre de esquizofrenia e tem um “amigo” imaginário, como em “Uma Mente Brilhante” (2001).

4) o protagonista se pergunta “Quem sou eu e qual é minha realidade?”, como na maioria das adaptações de Philip K. Dick, a exemplo de “O Vingador do Futuro” (1990) e “Minority

⁵³ No original: “are surprised to learn the truth about the level of manipulation effected by the other characters”.

⁵⁴ No original: “Instead of depicting utter chaos or no discernible reality, the films depict two competing realities--the conscious and the unconscious”.

Report – A Nova Lei” (2002), ou se questiona se continua vivo ou se já morreu, como em “Alucinações do Passado” (1990);

5) o protagonista é persuadido a acreditar que está delirando a respeito de um fato específico, como ocorre com a protagonista de “Plano de Voo” (2005), quando os outros personagens começam a duvidar da existência de sua filha e a tratá-la como insana.

Por fim, a sexta característica levantada por Elsaesser concerne um detalhe fundamental do *mind-game film* que pode passar por todas as cinco modalidades listadas acima, além de ser aplicável tanto ao *psychological puzzle film* de Panek (2006) quanto ao *mind-fuck film* de Eig (2003), se constituindo, portanto, como uma norma extrínseca da narrativa não linear subjetiva, a ser “um momento revelador, [a partir do qual] se entende que toda a narrativa até ali havia sido baseada em uma errônea premissa cognitiva ou perceptiva” (2007, p. 17), como nos exemplo de “Clube da Luta” (1999) e “Uma Mente Brilhante” (2001), quando só no terceiro ato se descobre acerca da condição psicológica dos protagonistas (que sofriam de esquizofrenia durante o filme todo); e “O Sexto Sentido” (1999), quando o protagonista (e o espectador) só descobre sua real condição de fantasma ao final do filme.

Logo, pode-se constatar que “o questionamento acerca da natureza da narração é construído através de uma estrutura narrativa não usual [não linear], violações de lógica causal, ou lacunas dentro da cadeia de causa-e-efeito da história” (PANEK, 2006, tradução nossa)⁵⁵.

Assim, sendo o que justamente permite a surpresa, de grande relevância para os filmes do modo conforme apontado por Eig (2003), a premissa perceptiva errônea de fala que Elsaesser (2007, p. 17) se constitui como a principal característica da narrativa não linear subjetiva tal qual discutimos ao longo desse trabalho.

Por fim, observamos que a narrativa não linear subjetiva diz respeito a um modo de narrativa que respeita a maioria das convenções do cinema clássico, mas que se distingue claramente do mesmo ao subverter duas normas extrínsecas específicas daquele modo: a narrativa linear e a demarcada distinção entre subjetividade e objetividade. Ademais, notamos que na narrativa não linear subjetiva a passagem não demarcada de objetividade para subjetividade se dá geralmente em função de uma lacuna temporal, que pode ser representada

⁵⁵ No original: “these films prompt the questioning of the qualities of their narration by exhibiting one or more of the following: unusual story structure, violations of causal logic, or flaunted, unresolved gaps in the causal chain of the story”.

tanto por um *flashback* que interrompe o fluxo de causa-e-efeito, quanto por uma elipse que deixa em suspenso as consequências causais da cena recém vista.

4.1 A narrativa não linear subjetiva de “Following” (1998)

Levando em consideração que “Following (1998) parece ser o *puzzle*⁵⁶ perfeito, mercê da alteração da ordem cronológica dos acontecimentos, a qual desencadeia uma forte dimensão cognitiva” (CHINITA, 2014, p. 44), o referido filme é tomado como objeto de análise. “Following” (1998) foi escolhido não só por se tratar de uma narrativa não linear subjetiva, mas devido também à ampla utilização de *flashback* presente nesse longa-metragem. Como se verá, o filme se encaixa em pelo menos uma das características do *mind-game film* levantadas por Elsaesser (2007, p. 17), que diz respeito ao protagonista iludido, que desconhece o fato de estar sendo manipulado por outro personagem. Como o filme trabalha essa questão é o que pretendemos analisar, partindo da premissa de que o *flashback* exerce papel fundamental nesse processo.

“Following” (1998) é o trabalho de estreia do diretor e roteirista Christopher Nolan, cineasta que a partir daí construiu uma carreira predominantemente marcada por narrativas de ordem não linear. Em Nolan, as escolhas formais “podem ser entendidas como um esforço em conciliar subjetividade de personagem com montagem alternada em grande escala” (BORDWELL, 2013, p. 30, tradução nossa)⁵⁷. Duas estratégias que, como aponta Bordwell (2013, p. 30), geralmente não trabalham juntas, visto que a primeira pressupõe se focar naquilo que um personagem vê ou sente, enquanto que a segunda implica um campo de ação geral de troca de foco entre diferentes personagens, situações e tempos. Uma é intensiva, a outra é extensiva. Geralmente as duas estratégias narrativas se sobrepõem uma à outra. Na própria filmografia de Nolan, nota-se que subjetividade predomina em “Insônia” (2002), enquanto que a montagem alternada impera na trilogia Batman⁵⁸. No entanto, o conjunto das obras do cineasta apresenta uma tendência fora do comum em mesclar as duas estratégias, chegando a resultados diversos (BORDWELL, 2013, p. 30).

⁵⁶ A autora aqui se refere diretamente ao “psychological puzzle film” de Panek (2006)

⁵⁷ No original: “an effort to reconcile character subjectivity with large-scale crosscutting”.

⁵⁸ “Batman Begins” (2004), “Batman: O Cavaleiro das Trevas” (2008), “Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge” (2012).

Em “Following” (1998), uma narrativa notadamente não linear, apresenta simultaneamente, de modo alternado, três fases diferentes da vida do protagonista, a partir de um *flashback* narrado por este. Tal estrutura implica, portanto, montagem alternada trabalhando a subjetividade do personagem. A montagem, no caso, intercala diferentes momentos de um longo *flashback* que se inicia com a narração do protagonista, e segue sem ela, fugindo de um encadeamento propriamente cronológico dos eventos. Tendo em vista essa estrutura não-usual de ordenação específica do *flashback*, e da narrativa como um todo, o trabalho se propõe a verificar como, então, o *flashback* é empregado em “Following” (1998) na totalidade do filme.

Para tanto, a análise está estruturada em quatro etapas. A primeira é uma descrição do filme, que visa identificar com clareza as nuances da narrativa e os caminhos que a mesma percorre, além de reconstruir e compreender a linha cronológica da história. A partir desse processo de decomposição narrativa, na segunda etapa consta a identificação das normas extrínsecas do cinema clássico que “Following” (1998) respeita, além das intrínsecas que o próprio filme impõe. Este processo torna possível examinar a tática de construção do *syuzhet* utilizada por Nolan para esconder informações e mascarar a subjetividade da narrativa, o que é discutido na terceira etapa. Por fim, na última parte, é analisado o emprego peculiar do *flashback* ao longo do filme, com atenção para suas diferentes aplicações e os efeitos resultantes das mesmas dentro da narrativa não linear subjetiva proposta pelo cineasta.

4.1.1 Sinopse e estrutura narrativa

Em “Following” (1998), acompanhamos um protagonista (Bill) que relata momentos específicos do seu cotidiano para um interlocutor cuja identidade só iremos conhecer ao final do filme. Na trama, Bill é um escritor que sofre de um bloqueio criativo, e que decide seguir pessoas aleatórias na rua, a fim de tentar encontrar alguma inspiração. Em uma dessas aventuras, ele quebra uma de suas regras, que diz respeito a jamais seguir a mesma pessoa mais de uma vez, e vai atrás de um homem que acaba por confrontá-lo, se apresentando como Cobb. Os dois começam uma relação que parece amizade, e Cobb introduz Bill a uma prática ainda mais invasiva que simplesmente seguir pessoas na rua: entrar em suas casas, mudar coisas de lugar e levar consigo alguns objetos aleatórios de valor ou não. Intrigado em experimentar a atividade do

novo amigo como método de pesquisa para ajudá-lo com a crise criativa, Bill logo adere à prática.

Eventualmente, Bill acaba se envolvendo com uma das pessoas cuja moradia ele e Cobb haviam invadido. Uma moça loira que se diz namorada de um mafioso. Encantado com ela (jamais descobrimos seu nome) e pela possibilidade de conseguir para si parte do dinheiro do mafioso, Bill tenta ajudá-la a recuperar fotos suas que, de acordo com ela, o sujeito utiliza para chantageá-la. No meio tempo, Bill telefona para Cobb a fim de combinar o destino dos objetos roubados do apartamento da Loira. Ao final da ligação, descobrimos que Cobb e a Loira se conhecem e que conspiram alguma coisa contra Bill.

Mas, desconhecendo esse fato, na intenção de conseguir ajuda do amigo mais experiente no ramo da ilegalidade, Bill compartilha com Cobb seu plano de roubar um mafioso, e revela que tem se encontrado com a moça loira do apartamento que haviam invadido, esclarecendo que foi ela que o convenceu a roubar o mafioso. Cobb se irrita ao saber do envolvimento dos dois e briga com Bill, deixando-o com um olho roxo. Bill decide então levar seu plano a cabo sozinho.

Assim, depois de entrar no clube do mafioso e abrir o cofre com a combinação que a Loira lhe dera, Bill nocauteia um capanga com o martelo, e foge de lá. Ao encontrar-se com a Loira, descobre que ela e Cobb se conheciam e que ambos o fizeram de bobo, o manipulando o tempo todo. A loira diz que Cobb havia invadido um apartamento no qual encontrou uma senhora idosa assassinada, e que havia uma testemunha que poderia identificá-lo entrando no prédio no horário do crime. Assim, Cobb teria contado para a polícia que a testemunha o confundira com outro ladrão de aparência e métodos similares. Cobb e a Loira teriam, então, induzido Bill a realizar um roubo com o mesmo *modus operandi* de Cobb para confundir a polícia.

Bill se indigna de ter sido usado de tal maneira, e diz que vai até a polícia contar a verdade. Entende-se então que Bill estava em uma delegacia de polícia esse tempo todo, narrando o caso para um detetive. No entanto, para a surpresa de Bill e do espectador, o detetive apresenta evidências que contrastam o relato do protagonista, e que ainda por cima o colocam como o autor de um crime: o assassinato da Loira. Desolado e incrédulo, Bill não consegue conceber sua situação, e se dá conta que os planos de Cobb eram muito maiores e mais complexos do que pareciam, tendo ele se aproximado do protagonista com a intenção única de utilizá-lo como bode expiatório para um assassinato previamente planejado.

Essa é a trama de “Following” (1998), muito embora não seja essa a ordem na qual é apresentada para o espectador. Invés de narrar os acontecimentos do início ao fim, Christopher Nolan opta por estruturar a narrativa em três fases cronológicas diferentes que se intercalam, em uma espécie do que parece ter sido um ensaio para o estilo de narrativa reversa que colocaria em prática em seu segundo filme, “Amnésia” (2000).

Resumindo: a narrativa de “Following” (1998) se estrutura da seguinte forma: em uma linha temporal, que chamaremos de A, Bill conhece Cobb e os dois passam a invadir apartamentos juntos; na linha B, Bill flerta com uma mulher loira que está envolvida com um mafioso; na linha C, Bill planeja e põe em prática um roubo sugerido pela mulher loira.

A sequencialização das linhas narrativas na lógica A-B-C percorre a maior parte do filme, mas não compreende a totalidade do mesmo. Para fins metodológicos, além das linhas A, B e C, dividimos a estrutura do filme em 7 blocos maiores, cada um comportando uma seção específica da narrativa como um todo. Sendo assim, segue uma breve descrição de toda a narrativa do filme, sinalizando sua segmentação nesses sete blocos de que falamos, para que depois se identifique mais claramente de que passagem estamos nos referindo nas análises:

Bloco 0:

- uma breve sequência inicial de mãos misteriosas preparando uma caixa com diversos objetos aparentemente aleatórios;
- o título do filme;
- várias cenas dispersas do protagonista caminhando pela cidade sob a narração do mesmo, que procura explicar sua fascinação em seguir desconhecidos nas ruas e de que forma violou suas próprias regras quando essa prática gerou problemas em sua vida;
- protagonista aparece conversando com um interlocutor cuja identidade desconhecemos;
- mais cenas aparentemente dispersas que culminam no encontro de Bill e Cobb.

Durante esse bloco 0, os três personagens centrais da trama, Cobb, a Loira, e o Mafioso, além do protagonista, já aparecem em momentos pontuais, ainda não identificados como tais, surgindo em planos desconectados de uma lógica aparente.

O encontro de Bill e Cobb, ao fazer cessar a narração, preconiza o fim do bloco 0, e o começo do bloco 1, que abre, portanto, na primeira parte da linha A.

Bloco 1:

- Linha A: Bill, de cabelo comprido, conhece Cobb. Cobb convence Bill a invadir um apartamento com ele. Lá, Cobb apresenta a Bill sua filosofia de vida, que consiste em entrar desconvidado na intimidade das pessoas, revirá-la, deixando essa invasão claramente à mostra. Bill e Cobb são pegos de surpresa pela dona do apartamento. Cobb cria uma desculpa para a invasão, e vai embora com Bill, sugerindo que esse escolha o próximo local de assalto.
- Linha B:
 - Na primeira cena: Bill, aqui de cabelo curto e bem vestido, entra em um bar onde conhece a Loira, se apresentando a ela como “Daniel Lloyd”. Ela lhe diz estar envolvida com um sujeito perigoso, o Mafioso, que é dono do bar.
 - Na segunda cena: Loira e Bill conversam no apartamento de Bill. Ela informa que seu apartamento havia sido roubado, e se recusa a especificar o quão perigoso é o Mafioso.
- Linha C:
 - Bill, de óculos escuros, observa o Mafioso entrar no seu clube.
 - Na cena seguinte, aparece com um olho roxo telefonando para Cobb, que, pelo tom de voz, não parece feliz em atendê-lo. Bill pede conselhos para o “trabalho” que pretende realizar. Dentre as sugestões de Cobb, se sobressai o uso de um martelo.

Bloco 2

- Linha A: o apartamento que Bill e Cobb invadem é o do próprio Bill, mas finge ser de outra pessoa, curioso em ver a reação do amigo ao local onde mora. Cobb profere comentários muito negativos e critica Bill por ter escolhido um alvo tão sem graça, e diz que conhece um lugar mais interessante.
- Linha B: Bill espera em frente ao apartamento da Loira o Mafioso sair de lá. Bill e a Loira conversam sobre o roubo do apartamento dela. Bill aparenta nervosismo. Quando ela vai se vestir, depois de comentar que ficou indignada pelos ladrões terem levado um brinco

apenas, deixando seu par, Bill procura nitidamente por alguma coisa no banco do piano. Depois, vai até o banheiro e a beija. Ela desvia os olhos na hora do beijo.

- Linha C:
 - De óculos escuros, Bill observa o Mafioso entrando em seu clube.
 - Na cena seguinte, está no apartamento, tentando descobrir como carregar o martelo de modo discreto.

Bloco 3

- Linha A:
 - Na primeira cena, Bill e Cobb invadem o apartamento da Loira, mexem em algumas coisas, roubam outras; Bill acha curioso que haja tantas fotos da moradora; e Cobb deixa um brinco escondido no banco do piano.
 - Na segunda cena, Cobb leva Bill ao local que chama de casa, um imóvel que, diz ele, está abandonado, “como boa parte de Londres”, e sugere que Bill tente vender os objetos que roubaram.
- Linha B:
 - Bill e a Loira estão em bar (outro bar), e ela conta porque tem medo do Mafioso.
 - Ocorre um *flashback* narrado por ela em que o Mafioso e dois capangas, com um martelo, aparecem quebrando todos os dedos de um sujeito no apartamento dela, na frente dela, matando o infeliz na sequência, e deixando uma poça de sangue no tapete.
 - Bill não acredita a princípio, depois tenta perguntar qual era a natureza da relação que ela tinha com o Mafioso na época; ela se ofende e vai embora. Bill olha fixamente para o cartão de crédito na mesa.
- Linha C: Com o olho roxo e munido do martelo, Bill entra no clube do Mafioso e abre o cofre, retirando todo o dinheiro e um envelope de dentro. Entra em pânico quando se dá conta de que esqueceu uma bolsa para carregar o dinheiro.

Bloco 4

- Linha A:

- Bill e Cobb estão almoçando em um restaurante caro. Bill diz que não tem como pagar, e Cobb lhe dá um cartão de crédito em nome de “D. Lloyd”. Bill assina e fica com o cartão. Então Bill avista entrando no restaurante aquela mulher que os pegou em flagrante dentro de seu apartamento, e surta. Contrariado, Cobb concorda em ir embora, e então fala brabo com Bill para que ele mude de aparência se tem tanto medo de ser identificado.
- Na cena seguinte, em seu apartamento, Bill corta o cabelo e veste um termo. Então liga para Cobb, avisando que encontrou um comprador para os objetos roubados. Ao final da ligação, Cobb aparece conversando com a Loira. Os dois comentam sobre Bill, conspirando contra ele. Cobb comenta que o plano foi perfeito e que até conseguiu sugerir que Bill cortasse o cabelo.
- Linha C: Bill, apressado, cola o dinheiro no corpo, e é surpreendido por um capanga, que o nocauteia com o martelo, saindo correndo com o dinheiro e o envelope em mãos.

Bloco 5

- Linha B:
 - Na primeira cena, Bill vai até o apartamento da Loira tentar se desculpar. Ela revela que está sendo chantageada pelo Mafioso, que guarda fotos comprometedoras suas. Bill diz que pode consegui-las de volta com a ajuda de um amigo (Cobb). Loira lhe dá a combinação do cofre do clube do Mafioso, diz que as fotos estão lá, junto com uma quantia possivelmente grande de dinheiro.
 - Na cena seguinte, Bill encontra Cobb e lhe informa do plano de roubar o dono de um clube, para ajudar uma amiga. Então revela que está envolvido com a moça loira cujo apartamento invadiram. Cobb se enfurece, dá uma surra em Bill e vai embora, dizendo que Bill está por conta própria agora.
 - Na terceira cena, Bill aparece com o olho roxo em seu apartamento.
 - Na quarta cena, Cobb e a Loira conversam sobre seu plano. Fica clara a ideia da conspiração: uma testemunha podia atestar que vira Cobb invadindo um apartamento no qual havia o cadáver de uma senhora idosa, assassinada. Cobb fora interrogado pela polícia, mas disse que havia outro ladrão com aparência e

método similares aos dele atuando na área. Bill estava sendo manipulado para se tornar esse ladrão, e causar dúvida na investigação da polícia.

- Linha C: Bill chega em casa e acaba abrindo o envelope, que prometera não abrir. Fica irritado, as fotos não são comprometedoras, não poderiam estar sendo usadas para chantagem. Vai até o apartamento da Loira e a confronta. Ele lhe conta a verdade, que o estivera manipulando com Cobb. A ideia era que ele fosse preso em flagrante ao invadir o clube do Mafioso. Bill pergunta por que armaram contra ele, a Loira diz que ele praticamente se candidatou para isso quando começou a seguir Cobb, que logo o notou, pensando que fosse a polícia, mas que percebeu não ser o caso quando passou a segui-lo de volta; Bill então se dá conta de que foi manipulado o tempo todo; a Loira conta que no final das contas Bill não deveria ficar tão preocupado, pois que o complô de Cobb e da Loira teria como única motivação colocar confusão e dúvida na investigação da polícia, e não necessariamente incriminar Bill. Mas Bill, inconformado, diz que vai até a polícia contar toda a verdade.

Bloco 6: o grande *flashback* finalmente se encerra, e a narrativa volta ao presente. Bill conversa com seu interlocutor, que se revela um detetive da polícia, que logo contraria todo relato de Bill, afirmando que não existe investigação sobre a morte de nenhuma senhora idosa. Depois, apresenta evidências que, por outro lado, comprovam o envolvimento de Bill no assassinato da Loira. Intercalada à explicação dos fatos pelo detetive, ocorre um *flashback* em que Cobb mata a Loira, depois de explicar ter sido contratado pelo Mafioso, pois afinal ela guardara o tapete ensanguentado como meio de chantagear o sujeito, que estava cansado da brincadeira.

Considerando a narrativa acima descrita, pode-se concluir que “excluindo a introdução críptica que contém planos dispersos pertencentes à totalidade do filme, o tempo estético de *Following* é uma verdadeira articulação de três séries, correspondendo cada uma delas a um tipo de aparência física de Bill” (CHINITA, 2014, p. 47). A introdução críptica de que fala Chinita, foi referida na descrição do filme como Bloco 0.

Passamos agora então a uma análise que buscou, em um primeiro momento, identificar as normas do filme, para depois averiguar o modo como este, violando umas e cunhando outras, trabalha a criação de lacunas causais através de lacunas temporais providas do encadeamento

não linear dos eventos da fábula. Por fim, se identificaram as três modalidades diferentes de *flashback* presentes no filme, seguindo-se de uma discussão de suas funções e potências narrativas.

4.1.2 Normas extrínsecas e intrínsecas em “Following”

Tendo em vista uma narrativa que se constrói em cima de várias linhas temporais intercaladas, nesse ponto, o filme já quebra a norma extrínseca clássica que pressupõe um encadeamento linear da história (BORDWELL, 1985, p. 151). Ao mesmo tempo, com essa subversão, estabelece uma norma intrínseca própria: a que estabelece que a história é contada através de três linhas temporais intercaladas uma depois da outra, na lógica A-B-C-A-B-C... e assim por diante. Como percorre o filme todo, essa quebra de convenção do cinema clássico trata de uma proeminência, como diria Bordwell (1985, p. 153).

Para que as três linhas narrativas que se interpolam sejam claramente identificadas, evitando demasiadas confusões, Nolan insere um *frame* totalmente negro na passagem de uma para outra, demarcando a mesma. Tal padrão logo se faz notar, mantendo-se presente até o final, constituindo-se portanto como mais uma norma intrínseca do filme.

Já para o espectador, além de identificar claramente cada uma das linhas temporais, poder situar os acontecimentos de uma como precedente ou posterior aos acontecimentos de outra, Nolan aposta em uma estratégia visual em cima da caracterização de seu protagonista: na linha A, Bill aparece com cabelo comprido, barba por fazer e aparência casual; na linha B, cabelo curto, barba feita, e terno; na linha C, além cabelo curto e do terno, um olho roxo bastante saliente. Assim se estabelece mais uma norma intrínseca do filme: em cada uma das linhas temporais, o protagonista estará com uma aparência diferente, facilmente identificável.

Agora uma norma extrínseca do cinema clássico que “Following” (1998) respeita: a decupagem das cenas de diálogo entre duas pessoas, na qual sempre se apresenta a técnica do campo e contracampo, que diz respeito a quando, em uma sequência de planos A e B, o plano B apresenta o ponto de vista oposto daquele do plano A (AUMONT, 2003, p. 62). As conversas de Bill e Cobb, Bill e a Loira, Cobb e a Loira, e Bill e o Detetive, todas são decupadas dessa forma.

Há também alguns momentos de *foregrounding*. Um deles também diz respeito a uma proeminência, visto que impõe um padrão: o penúltimo plano do bloco 0 que precede o plano de

Bill conversando com o Detetive é feito em câmera lenta; e o último plano do filme também. A câmera lenta só é utilizada nesses dois momentos, por isso *foregrounding*. Em ambos, o que se vê é uma multidão caminhando na rua. Na primeira ocasião, este plano termina cortando para um plano de Cobb centralizado no enquadramento, quase encarando a câmera, bem brevemente, antes de seguir o plano de Bill conversando com o Detetive. Na segunda ocasião, o plano mostra Cobb em meio à multidão, olha para os lados, pessoas passam na frente da câmera, ocultando Cobb momentaneamente, mas, quando a visão da rua está desobstruída, Cobb já desapareceu. Uma metáfora para o fato de ter aparecido aleatoriamente na vida Bill, e sumido da mesma maneira. Para Cobb, Bill foi uma vírgula em sua jornada de crimes. Para Bill, Cobb foi sua maior ruína.

Outros dois instantes de *foregrounding* se referem aos *flashbacks* internos à narrativa. Entraremos em mais profundidade a respeito dos mesmos em tópico por vir, por ora apenas adiantamos que tanto o *flashback* narrado pela Loira quanto aquele que apresenta seu assassinato ao final da narrativa fogem do padrão de *flashback* visto ao longo do filme, se consistindo, portanto, de *foregrounding*, por irem contra a norma intrínseca estabelecida ao longo do filme: o primeiro é um *flashback* tradicional; e o outro se apresenta em montagem paralela ao momento presente, após o fim da narração; portanto, fora do conhecimento de Bill. Essas duas aplicações de *flashback* são pontuais, não ocorrendo no restante da narrativa.

Por fim, se conflagra como *foregrounding* o momento em que a narrativa completa sua espiral, pois encerra a lógica de montagem alternada em três linhas que se seguia até ali. Quando, no bloco 4, indo da linha A direto para a linha C, e não de A para B, como vinha acontecendo. Essa quebra se dá em função de o final dessa quarta parte da linha A se constituir como o encerramento da mesma, encaixando no que seria o começo da primeira parte da linha B, no bloco 1, o que invariavelmente muda a dinâmica de alternância das linhas narrativas, como se esclarece poucas cenas depois. Exatamente depois de Cobb surrar Bill, pois aí torna-se possível inferir que toda a linha B se insere entre o momento em que Bill telefona para Cobb depois de cortar o cabelo (na linha A, bloco 4) e a cena na qual Bill apanha de Cobb e ganha o olho roxo (linha B do bloco 5). Inclusive é fácil de imaginar que o olhar pensativo de Bill no último plano da terceira cena da linha B do bloco 5 preceda precisamente o plano no qual surge com o olho roxo pela primeira vez (na linha C, no bloco 1).

Identificadas as normas de “Following” (1998) e seus padrões narrativas, as táticas do *syuzhet* que dizem respeito à suspensão de informação podem ser mais facilmente apontadas.

4.1.3 Táticas de *syuzhet*: as lacunas causais de “Following”

O bloco 0 se propõe a apresentar as características psicológicas do protagonista (como ele pensa, o que ele faz, quais são suas motivações para agir assim...), além de estabelecer que a trama é narrada pelo ponto de vista do mesmo, que relata sua história a alguém. E já reside aí a grande lacuna causal do filme, motor de toda trama: como Bill chegou até a pessoa para quem está contando sua história? Quais foram os eventos todos que precederam esse diálogo que abre o filme?

A narração sobre os planos mudos do protagonista caminhando sozinho e seguindo pessoas evidencia que aquelas cenas são a reconstituição de algo que o protagonista viveu e agora está se lembrando. Devido à narração, essas cenas se mostram como *flashbacks* subjetivos de fácil identificação, cuja utilização sucessiva já ilustra que assim se seguirá a narrativa: indo e voltando no tempo.

Porém, a partir do momento em que nosso protagonista entra no café, depois de informar ter quebrado sua regra mais importante, a narração cessa, e o filme segue então nas três linhas narrativas das quais já falamos, tornando o caráter subjetivo da narrativa menos óbvio, visto que tanto a narração se ausenta por completo, como as frequentes quebras temporais que passam a ocorrer parecem o ser arbitrariamente. Faz-se notar sua lógica de alternância A-B-C, porém sem indicativos do porquê da mesma.

Não é de imediato que se percebe qual linha temporal precede qual, mas através da lógica narrativa rigorosa pela qual a trama se desenrola, com lacunas causais sendo criadas e preenchidas de tempos e tempos, o desafio decorrente de tal tarefa não se mostra por demais duradouro. Mais lacunas causais relevantes para a trama são apresentadas no bloco 1: quando (e por que) Bill cortou o cabelo e como ficou com o olho roxo? Por que Bill se apresenta como “Daniel Lloyd”? Por que a Loira não quis falar sobre o mafioso? Por que Cobb soa como se tivesse brigado com Cobb? Será que foi ele que bateu em Bill? Por quê? E para que exatamente Bill pediu os conselhos de Cobb? Essas perguntas se mantêm sem resposta durante pelo menos metade do filme.

Ao final do bloco 2, mais lacunas causais surgem e podemos levantar algumas perguntas:

Na linha A: 1) qual é o apartamento de que Cobb fala? A cena é interrompida antes que se possa ter essa informação;

Na linha B: 2) por que Bill agia de forma tão desconfortável no apartamento da Loira? 3) por que foi mexer exatamente no banco do piano?; 4) ele estava procurando alguma coisa?; 5) o quê?; 6) o olhar da Loira durante o beijo de Bill significa alguma coisa?; 7) o quê?;

Na linha C: 8) o que Bill pretende fazer com o martelo? Em breve as respostas começam a aparecer e as peças do quebra-cabeça orquestrado por Christopher Nolan começam a se encaixar.

No começo do bloco 3, na linha A, já encontramos as respostas para boa parte das perguntas levantadas no bloco 2: quando no apartamento da Loira, Bill estava nervoso porque fora ele mesmo (junto com Cobb) quem havia invadido o local (2); e, sim, ele estava procurando algo específico no banco do piano (3, 4): o brinco perdido da Loira (5).

Perguntas levantadas no bloco 3:

Na linha B: 1) por que a Loira se ofende tanto com a pergunta de Bill sobre sua relação com o Mafioso? Por que ela sempre tenta fugir do assunto? 2) há alguma razão para Bill olhar com tanta atenção para o cartão de crédito?;

Na linha C: 4) Como Bill conseguiu a combinação do cofre?

Na linha A do bloco 4 ocorre a primeira grande reviravolta da trama, quando se descobre que Cobb e a Loira se conhecem e que conspiram algo contra Bill. Nesse trecho, algumas questões se esclarecem: porque e quando Bill cortou o cabelo; o cartão de crédito que Bill olha fixamente no final da terceira parte da linha B é o cartão que Cobb lhe dá aqui na quarta parte da linha A, e é do cartão que ele tira o nome “Daniel Lloyd” na hora de se apresentar para a Loira na primeira parte da linha B.

Da mesma forma, o olhar inseguro da Loira enquanto beija Bill na segunda parte da linha B pode ser explicado por ela estar na condição de seduzir Bill sem necessariamente gostar dele. E podemos inferir que os frequentes cortes que ela dá nas conversas são em função de manter Bill

curioso. No entanto, embora agora se tenha a informação de que Cobb e a Loira conspiram contra Bill, ainda não se sabe exatamente o que os dois estão planejando.

Já na linha B do bloco 5 fica claro então como Bill consegue a combinação do cofre, e a qual “trabalho” ele se referia quando falava com Cobb ao telefone na primeira parte da linha C - quando Cobb lhe sugere usar o martelo, cuja finalidade se descobre na linha C do bloco 4.

No final da linha B do bloco 5, por fim, se explica o que motiva Cobb a conspirar com a Loira para manipular Bill. Ou, pelo menos, é o que parece (veremos que não é bem assim). Terminadas as transições entre as três linhas temporais, que agora se encaixam em uma só, é possível estabelecer um paralelo entre a interação dos conspiradores com o protagonista. Ao primeiro contato com Bill: Cobb o confronta; a Loira o esnoba. Após iniciarem uma relação com Bill, ambos são receptivos em um primeiro momento, e severos no seguinte. No começo de cada seção das linhas A e B, respectivamente, Cobb e a Loira abraçam Bill, são bons com ele. Já ao final de cada seção da linha A Cobb critica Bill de alguma forma, e por fim chega inclusive a lhe espancar; e ao final de cada seção da linha B a loira foge do assunto, e em determinado momento abandona Bill, fingindo estar ofendida. Tal comportamento similar dos dois já poderia ser um indicativo da conspiração que tramam contra Bill. Tanto um como a outra agem de modo muito semelhante, mas a dinâmica de ir e voltar no tempo da narrativa mascara esse detalhe ao obrigar o espectador a tentar organizar mentalmente os eventos da história na ordem cronologicamente correta.

Na linha C do bloco 5, cena que precede a volta da narrativa à conversa, no presente, de Bill com o Detetive, fica clara a personalidade fraca de Bill, que, mesmo em uma situação de justificável cólera, se envergonha de falar que abriu o envelope por vontade própria. Logo, considerando que Cobb observou Bill por tempo suficiente, como a Loira informa, ele deve ter percebido que essas características comportamentais tornariam o protagonista adequado para ser manipulado. É algo que não é dito em nenhum momento, mas que pode ser inferido considerando as informações que nos são dadas.

De modo similar, na mesma cena, podemos observar que, por mais que a fala da Loira soe zombadora, ela parece não desprezar Bill totalmente; afinal, o consola dizendo que tudo ficará bem no final. Ao que parece, bem mais do que desejar a ruína de Bill, ela parece realmente acreditar em Cobb e querer ajudá-lo, tanto é que, como ela mesma fala, quando ela topou

participar do plano de Cobb, ela ainda nem sabia quem eles iriam manipular. Querer genuinamente ajudar Cobb, como se verá em seguida, foi seu maior erro.

Como, no interrogatório, o Detetive esclarece: encontraram o corpo dela naquela manhã; também encontraram um martelo com dois tipos de sangue. O Detetive supõe que um dos tipos deve pertencer ao sujeito que Bill mandou para o hospital depois de roubar o Mafioso, e em seguida comenta que todos os dedos da Loira foram esmagados. Bill deve tê-la torturado para conseguir a combinação. Afinal, os policiais encontraram, no apartamento de Cobb, uma caixa com vários itens que foram declarados roubados pela Loira semanas antes, incluindo roupas íntimas, fotos da falecida, e um brinco que combina perfeitamente com o utilizado por ela no momento de sua morte; Bill diz que foi Cobb, e questiona por que ainda não foram checar o endereço (de Cobb) que ele lhes informou; o policial responde que eles foram até o endereço, mas que não há nenhum Cobb lá; aliás, o apartamento pertence a um “D. Lloyd”, que estava viajando até há poucos dias, e que inclusive comentou que o local havia sido roubado, e que um de seus novos cartões de crédito ainda não havia chegado; Bill de novo diz que foi Cobb, que eles usavam o cartão para pagar por refeições em um restaurante; o policial diz que encontraram o tal cartão no apartamento de Bill; mais uma vez, Bill tenta dizer que foi Cobb que roubou o cartão, mas sua voz já perde a força, de modo que nem ele parece conseguir acreditar no que diz; o policial pergunta se é a letra de Cobb na assinatura do cartão; com um olhar totalmente desiludido e incrédulo, Bill diz que sim

Então, todas as peças finalmente se encaixam. Entende-se que Cobb havia manipulado não só Bill, como a Loira também, desde o começo. Todas as lacunas causais se completam, inclusive aquelas que nem se apresentavam enquanto tais, como a verdadeira motivação de Cobb, e decorrendo disso todas as suas ações: porque ele invadira o apartamento de D. Lloyd, porque dera o cartão de D. Lloyd para Bill, porque sugerira um martelo para Bill... Tendo em vista a natureza extremamente calculista e manipuladora de Cobb, pode-se chegar a outras conclusões sobre ações suas ao longo da trama. Por exemplo, é fácil cogitar a possibilidade de que ele sabia que o primeiro apartamento que invadiu com Bill pertencia a uma mulher que frequentava determinado restaurante. Assim, entrou no apartamento no horário em que a mulher iria estar lá, para que Bill fosse visto em flagrante. Mais tarde, foi com Bill a um restaurante que sabia que a mulher frequentava, esperando que Bill a notasse lá e depois ficasse suscetível ao comentário de

Cobb sobre mudar de aparência (para então ficar mais parecido com Cobb e se encaixar ainda mais na posição de bode expiatório).

Portanto, nota-se na construção do *syuzhet* de “Following” (1998) uma clara intenção da narrativa não linear em impor lacunas temporais padronizadas de modo a disfarçar as lacunas causais essenciais para a compreensão completa da fábula. Aí reiteramos como “Following” (1998) contém de forma incontestável a característica do *mind-game film* levantada por Elsaesser (2007, p. 17) que diz respeito ao protagonista iludido, que desconhece o fato de estar sendo manipulado por outro personagem. Em “Following” (1998), Bill está totalmente inconsciente da manipulação orquestrada por Cobb até os minutos finais, quando recebe a informação que o desestabiliza emocionalmente e que revela para o espectador o caráter subjetivo da narrativa.

Mas a narrativa de “Following” (1998) não é subjetiva em função de uma percepção alterada da realidade, como em “Uma Mente Brilhante” (2001) ou “O Sexto Sentido” (1999), em que os protagonistas são vítimas de si mesmos. Em “Following” (1998), a narrativa é dada, retrospectivamente, pelo ponto de vista de um protagonista mentalmente saudável, mas que foi vítima de uma violenta manipulação. Daí o porquê de sua reconstituição dos fatos levar a uma conclusão errônea: Bill não sabia daquilo tudo que estava, literalmente, em jogo. Sua narração descreve os fatos como ele os vivenciou, e não como de fato se sucederam. Sua narração compõe uma narrativa inteiramente calcada no uso do *flashback*, e é através destes que “Following” (1998) ganha contornos de narrativa não linear subjetiva.

4.1.4 Os *flashbacks* ilusórios de Christopher Nolan

Cobb joga com Bill, e o filme joga com o espectador, o mantendo distante da realidade dos fatos, uma vez que os apresenta pela perspectiva particular daquele que está sendo ludibriado. Porém, por contar com uma estrutura de *flashbacks* que, no início, se afirmam enquanto tais, pode-se afirmar que Nolan cria uma narrativa deceptiva que de certo modo se constitui como tal desde o princípio, mas que trabalha em várias frentes para sublimar esse detalhe. São *ilusórios* os *flashbacks* que compõem a narrativa de Nolan em duas medidas: tanto são *flashbacks* de um personagem que não faz ideia de estar iludido quanto a uma porção de fatos, o que torna sua recapitulação dos mesmos falha, pois que desconhece as circunstâncias nas quais os fatos estão

inseridos, ilustrando mais uma ilusão do que a realidade; quanto pelo fato de esses *flashbacks* terem seu caráter de subjetividade mascarado por uma série de táticas narrativas.

Em função de contar com um narrador-protagonista que narra uma história que, por sua vez, se apresenta em um longo *flashback*, a narrativa de “Following” (1998) é restrita a um ponto de vista particular. A focalização, portanto, é interna. Estamos junto com Bill durante o desenrolar todo da trama, por isso ao final sabemos tanto quanto ele. Porém, há momentos que parecem contradizer essa lógica: as duas cenas em que Cobb conversa com a Loira sem a presença de Bill, o *flashback* narrado pela Loira e a cena de assassinato da mesma, que também ocorre em *flashback*. Pois bem, é Bill o narrador, e, como se vem a saber, ele acabaria tendo conhecimento de estar sendo manipulado por Cobb e pela Loira. Logo, não é de todo estranho que uma narrativa construída a partir daquilo que ele sabe acabe por criar essas cenas de conspiração entre Cobb e a Loira para preencher lacunas internas à sua própria concepção da narrativa que conta. Bill não tinha como saber daquelas conversas, mas, sabendo o que ele sabia a respeito daquelas duas pessoas, ele poderia imaginar que conversas daquele tipo pudesse ocorrer. E, ao narrar sua história, poderia ter incluído esses momentos de modo a contextualizar e melhor estruturar a narração. Afinal, Bill pode estar narrando para o policial do jeito mais tradicional possível, contando a história do início ao fim, mas a maneira como a história é rememorada em sua mente poderia ocorrer de qualquer modo. Seria o modo como o protagonista estrutura suas memórias uma possível explicação para a lógica alternada em três frentes da narrativa de “Following” (1998)?

Tal ideia ganha força quando se analisa o bloco 0. Sob a narração, vemos cenas do protagonista antes de tudo acontecer. Ele caminhando pela cidade ou escrevendo de modo descompromissado em sua máquina de escrever, e então ele está seguindo Cobb. Depois que Bill aparece no presente conversando com o policial, quando volta o *flashback*, à medida em que vai direcionando a narração para detalhes específicos, quando cita que as coisas ruins passaram a ocorrer depois de ele quebrar suas próprias regras a respeito da prática do “*following*”, os planos de Bill andando na rua, que parecem aleatórios, na verdade já começam a seguir uma lógica narrativa bem estabelecida que resume todo o arco dramático do filme: aparece Bill de cabelo curto e terno olhando os pertences da Loira; aparece a Loira; aparece Bill encolhido no chão com a luva na boca; aparece Bill com o olho roxo; aparece Bill com óculos escuros observando o mafioso.

Sendo assim, poderia o *flashback* extenso que é dobrado, fatiado e seccionado em três tempos intercalados de modo a apresentar simultaneamente três momentos distintos da vida do protagonista ser interpretado como um meio de representar o estado mental do personagem? A narração é expressamente em primeira pessoa. Logo, a narrativa que se constrói a partir dela compreende o imaginário do protagonista. O conteúdo de cenas de *flashback* já vimos ser subjetivo (THOMPSON, 2008). Aqui questionamos se a forma específica do *flashback* também não poderia ser significativa para apresentar peculiaridades de uma mente perturbada. No caso de “Following” (1998), considerando a peculiar estrutura tri-linear com que o *flashback* se apresenta, essa pergunta aparece. Não foi prevista pela premissa do trabalho, nem este se propõe a respondê-la, mas a formula mesmo assim, visto que surgiu em meio às análises.

Independente de essa dúvida pontual, estabelecemos que a estrutura em três tempos do *flashback* coopera de modo central para sublimar que as cenas ali contidas sejam percebidas como internas a um *flashback*. Desta feita, afastam a demarcação de subjetividade da narrativa. Visto que a ordenação tri-linear dos eventos provoca o espectador a reordenar as cenas mentalmente na ordem cronológica correta, essa atenção focada em concatenar o fluxo de causa-e-efeito da narrativa suprime sua constituição subjetiva.

Quando no início do filme a narração cessa, e o *flashback* segue adiante, se espera que ele volte para o ponto de onde a narrativa no presente parou. Mas não é o que ocorre. Pelo menos não durante um bom tempo, não antes de uma quebra da linearidade que implica em troca de focalização, em tática similar àquela que Robert Enrico inaugurou em “La Riviere du Hibou” (1964). E Nolan é esperto o suficiente para fazer a primeira perna do *flashback* consideravelmente mais longa que as outras. A linha A do bloco 1 dura 10 minutos, o que é mais que o dobro da duração das demais partes do filme. As seções das linhas A e B variam entre 2 e 5 minutos de duração, enquanto que as seções da linha C se mantêm mais curtas, na média de 1 minuto e meio. A primeira seção da linha A, que segue de onde a narração cessa, tem uma duração maior de modo a acostumar o espectador a um ritmo narrativo determinado. Apenas para, a partir das primeiras seções das linhas B e C, subverter esse ritmo, desnordeando o espectador quanto a que tipo de narrativa o filme contém. Claro que, a partir de padrões e normas que já discutimos, “Following” (1998) logo se revela facilmente compreensível. Porém, sua qualidade de narrativa subjetiva fica mascarada durante a maior parte do filme em função de táticas do tipo.

Outro detalhe que permite esse mascaramento consiste nas cenas de conversa entre Cobb e a Loira. Já discutimos parágrafos acima que essas cenas parecem fugir da lógica de focalização interna que o filme tem no começo. Pois, então, é justamente por isso que funcionam como meio de ofuscar o caráter predominantemente subjetivo da narrativa.

Da mesma forma, o *flashback* que ilustra o conto da Loira é essencial para esse propósito de camuflar a subjetividade da narrativa. Como vimos, em função da narração em primeira pessoa que apresenta no início, o filme logo marca de modo claro a narrativa se tratar de um grande *flashback* que se estrutura de modo não usual, o que já se presta para descaracterizar o *flashback* enquanto tal - enquanto *flashback* subjetivo convencional do cinema clássico. Assim, quando um *flashback* nos moldes convencionais é inserido no meio dessa narrativa, por supor uma troca de focalização, o caráter subjetivo da mesma se torna mais uma vez sublimado, tornando-se ainda menos evidente. É o que ocorre quando a linha B do bloco 3 se interrompe para apresentar o *flashback* narrado pela Loira. O *flashback* dela é certamente subjetivo. Mas por ser um *flashback* dentro de outro *flashback* de outro personagem, o *flashback* da Loira não deixa de ser mais uma faceta da imaginação do nosso protagonista-narrador. Não se trata da subjetividade dela, e sim da de Bill, que insere uma informação que recebeu dessa personagem como se fosse uma memória *dela* dentro da narrativa que *ele* está contando. No entanto, a estrutura do filme trabalha para suprimir esse detalhe, pois que a narrativa de “Following” (1998) é propositalmente deceptiva em termos de demarcação de subjetividade.

A sequência final que intercala o interrogatório com o assassinato da Loira também subverte (ou parece subverter) a lógica de focalização interna da narrativa, pois que a narração já tinha terminado e aquelas informações Bill não tinha como saber, afinal estava sendo informado delas naquele momento. Ao receber essas informações bombásticas do policial, Bill exibe um olhar assustado, inconformado, de alguém que tenta organizar os pensamentos para entender a situação, e os planos da cena do assassinato da Loira são montados em oposição a esses olhares de Bill, em montagem alternada. De modo que, justamente por uma cena ser intercalada à outra, pode-se inferir se tratar da imaginação de Bill tentando preencher as últimas lacunas da história da qual é protagonista. Como toda a narrativa até ali seguia essa lógica, é possível supor que o padrão se mantenha. Mas, invés de memórias, temos agora suposições. Da mesma forma que assim o eram as cenas de Cobb e a Loira conversando entre si dentro do relato de Bill, visto que ele não havia efetivamente presenciado aqueles acontecimentos.

Portanto, considerando tanto o *flashback* narrado pela Loira, quanto a cena do assassinato da mesma como momentos integrantes da imaginação (e portanto da subjetividade) de Bill, algo que reforça essa interpretação é observar que no *flashback* do assassinato da Loira os planos de Cobb atacando a mesma ecoam visualmente, de modo preciso, as cenas do assassinato presenciado por ela e representado no *flashback* que tem sua narração. O detalhe é que a focalização interna nesses momentos é intencionalmente mascarada.

Como procuramos argumentar nas últimas páginas, é possível considerar “Following” (1998) como uma narrativa não linear subjetiva que utiliza *flashbacks* de diferentes maneiras para mascarar seu caráter subjetivo. Em nossa análise, ainda buscamos identificar um uso extensivo de focalização interna fixa mesmo em cenas que, a princípio, não pareciam passíveis de tal classificação, como aquelas de conversa entre Cobb e a Loira, ou mesmo o assassinato desta cometido por aquele. De qualquer modo, mesmo não sendo esse o caso, cuja discussão nem intenção do trabalho era, lembramos o que falavam Thompson (2008), Bordwell (2007), Herman e Vervaeck (2005), e Deleyto (1996): a troca de focalização é normal no cinema, e uma passagem de caráter subjetivo tende a ser utilizada para informar algo objetivamente. As cenas cujo conteúdo Bill não poderia saber por completo, portanto, podem se encontrar nessa categoria, do *flashback* subjetivo com informações objetivas, quando, a partir da tentativa do personagem de preencher buracos na trama, o *syuzhet* insere informações de modo objetivo através de *flashbacks* que contêm dados fora do alcance daquele que os narra.

Ou poderíamos apenas supor um agenciamento dos acontecimentos puramente arbitrário, seguindo uma prerrogativa autoral por parte do diretor, que buscou aquele que, em sua opinião, se mostrava como o caminho (não linear) mais eficaz de contar uma história específica? Pois bem, concordamos que o caminho não linear do filme foi escolhido por Christopher Nolan tendo propósitos muito claros, os quais já discutimos em extensão. Porém, discordamos que a trama do longa-metragem em questão siga uma ordem apenas arbitrária, à parte, sem relação com a narração do protagonista. Como buscamos esclarecer acima, o modo como a narrativa foi estruturada claramente leva em consideração o estado psicológico do narrador-personagem, com a não linearidade tendo se apresentado como a estratégia mais adequada para retratar o estado emocional do personagem.

Além do mais, as três linhas intercaladas de “Following” (1998) servem de metáfora para a temática do filme, do voyeurismo passivo, nesse contexto implicado na ânsia de seguir pessoas

desconhecidas na rua e querer desvendar seus mistérios. Dentro do filme, seguimos as linhas narrativas nele dispostas. Não podemos evitar a vontade de conhecer mais sobre aqueles desconhecidos que surgem em cena, entender por que agem daquela maneira. É exatamente essa a motivação de Bill, a justificativa que apresenta nos lances iniciais do filme para sua prática de seguir pessoas. Assim, a narrativa tri-linear de “Following” (1998) pode também ser interpretada como uma alusão ao título do filme que designa a prática que levou o protagonista à sua ruína. Talvez não por sua natureza triádica, mas certamente pelas linhas narrativas que a compõem serem intrinsecamente relacionadas. Afinal, foi depois que começou a seguir pessoas não aleatórias que os problemas de Bill apareceram. Assim, é seguindo linhas narrativas não aleatórias que o filme se constrói, reservando para o final a revelação do maior problema de todos, que acaba por levar Bill para a prisão e o espectador para a sensação de “ó-meu-deus-tudo-mudou” de que fala Elsaesser (2007, p. 17). O que de quebra vai contra mais uma convenção do cinema clássico: o final feliz.

Fazendo-se valer de táticas de *syuzhet* que lançam de mais de uma aplicação do *flashback*, Nolan constrói um filme cuja pretensão maior é, como disse Elsaesser (2007, p. 17), fornecer ao espectador a chance tanto de experimentar o sentimento de surpresa do protagonista, quanto de assistir ao protagonista reagindo a esse sentimento, como em uma espécie de cumplicidade emocional. Personagem e público são enganados, e só descobrem isso no final, juntos.

5 Considerações Finais

O universo das narrativas não lineares subjetivas, como visto, tem se proliferado dentro do modo de narrativa do cinema clássico desde o começo dos anos 1990, seja em grandes produções de Hollywood, seja na cena do cinema independente (BERG, 2006). Os filmes que compõem esse conjunto diferenciado trabalham a subjetividade de seus personagens através de uma estrutura de apresentação não linear dos eventos da trama. Grande característica desse modo é o mascaramento da transição de uma narrativa até então objetiva para uma de caráter subjetivo ancorada na perspectiva psicológica de um protagonista que não está a par de algum detalhe fundamental da realidade que o cerca (ELSAESSER, 2007). Com fins de catarse dramática no clímax da história, a percepção parcial (e ilusória) a respeito da realidade dos eventos narrados revela-se como tal apenas em momento específico da narrativa.

Constantes quebras na linha cronológica da fábula geram lacunas na cadeia de causa-e-efeito da trama que serão ou não preenchidas de acordo com a ordenação do *syuzhet*. Se no filme de detetive perguntas evidentes logo se anunciam (BORDWELL, 1985), no filme de narrativa não linear subjetiva, pelo contrário, isso não ocorre: mistérios são disfarçados, não se fazem aparentes. Na narrativa não linear subjetiva, contrariando a norma do cinema clássico, o maior propósito é esconder o grande mistério da trama que geralmente se apresentaria no primeiro ato do roteiro. É apenas ao final, após uma virada inesperada da trama, que se descobre que havia mais um mistério para ser revelado.

A norma, na narrativa não linear subjetiva, é mascarar, esconder a subjetividade da narrativa (THOMPSON, 2008). Como esconder? O critério estilístico fica a cargo do cineasta, do contador da história. Da mesma forma que no cinema clássico a norma é marcar a transição de cena objetiva para cena subjetiva, aqui ocorre o oposto. No entanto, permanece a abertura para a criatividade na escolha de que forma a transição será mascarada.

A opção por um *syuzhet* de estrutura não linear revela-se como um princípio desse tipo de narrativa, tendo em vista o potencial que a apresentação não-cronológica dos eventos demonstra para ocultar e não evidenciar certos detalhes da fábula. Logo, considerando essa premissa, se torna apenas natural constatar que o *flashback* se apresente como uma ferramenta narrativa com amplas possibilidades de aplicação.

Herdado da literatura (BURCH, 2011), o *flashback* não é uma técnica cinematográfica propriamente dita, mas uma manobra narrativa, um salto para trás na ordem dos acontecimentos da fábula, que pode ocorrer a partir de diferentes técnicas cinematográficas. Uma vez empregado em momentos determinados da narrativa, o *flashback* compreende específicas funções dramáticas. No cinema clássico, a função do *flashback*, de modo geral, consiste em representar a memória de um personagem e, a partir dessa memória, apresentar uma informação da trama relevante para o desenvolvimento da mesma (BORDWELL, 2007). Na narrativa não linear subjetiva, a função do *flashback* não se reduz a tal, podendo possuir diversos propósitos que, ao contrário do que ocorre no modo clássico, nem sempre mostram imediatamente a que vieram.

“La Rivière du Hibou” (1964) já contava com uma aplicação do *flashback* que fugia da norma clássica. No filme de Robert Enrico, mais do que apenas ilustrar a memória de um personagem, o *flashback* é inserido na narrativa em momento pontual e certo para principalmente interromper o fluxo de ação cronológica. Pois a quebra da linearidade narrativa permite que se quebre também a objetividade da mesma que vigorava até então. O final do *flashback* não leva de volta à “realidade” vista antes, como poderia ser esperado no cinema clássico. Pelo contrário, quando o *flashback* chega ao fim, é instaurada uma nova linha narrativa, subjetiva, mas que não se demarca como tal (PANEK, 2006).

No caso de “Following” (1998), o *flashback* é apresentado em três tempos alternados, constituindo o que foi chamado de *flashback* tri-linear. A partir de uma decomposição da estrutura narrativa do filme, cena por cena, foi possível analisar como o *syuzhet* se constrói, determinar como as três linhas temporais do filme dialogam uma com a outra, identificar normas intrínsecas ao longa-metragem, e compreender como a não linearidade, com especial uso do *flashback*, serve para mascarar a subjetividade da trama.

As especificidades quanto às funções que o *flashback* exerce dentro da peculiar narrativa não linear subjetiva de “Following” (1998) se apresentaram na forma de quebras da linearidade, que, a princípio, indicam mudanças de focalização, embora essas não ocorram de fato, assim mascarando a perspectiva subjetiva com que a narrativa é construída.

Orientada a partir das memórias do protagonista, a narrativa se inicia se assumindo como subjetiva, porém logo lança mão de táticas de *syuzhet* para disfarçar este detalhe. A focalização interna é mascarada através de cenas construídas para soarem incongruentes com esse modelo de focalização. As conversas entre Cobb e a Loira, o *flashback* narrado por ela, e aquele que retrata

sua morte, são momentos estrategicamente inseridos no filme para desorientar a construção que o espectador faz da fábula. *A priori*, esses momentos não encaixam em uma narrativa de focalização interna, pois dizem respeito a eventos que o narrador não teria como saber. Porém, como explicado e discutido nas análises, se chega à conclusão que tais cenas se inserem no imaginário do protagonista, operando como preenchimentos de lacunas causais à sua própria narração. Logo, tais cenas servem a propósitos tanto internos à história, retratando a imaginação do protagonista, quanto externos, estruturando a narrativa de tal forma a disfarçar sua subjetividade.

As três linhas nas quais o *flashback* se desdobra servem para manipular a leitura que o espectador faz do filme, em eco direto à manipulação que o antagonista exerce sobre o protagonista. Assim, se observa que, na forma como é utilizado pelo roteiro de Christopher Nolan, o *flashback* aparece como uma potente ferramenta narrativa com propósitos maiores do que apenas apresentar memórias de determinados personagens, como ocorria no cinema clássico.

Subvertendo a norma hollywoodiana e fazendo jus à categoria das narrativas não lineares subjetivas, toda a estrutura narrativa de “Following” (1998) se ancora no uso de *flashbacks* para mascarar sua subjetividade e esconder informações relevantes, cuja revelação é feita apenas ao final, na ocasião de uma reviravolta que, enfim, torna aparente o caráter subjetivo que abrangia a narrativa o tempo todo.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

AUMONT, Jacques et all. **A Estética do Cinema**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009

BAL, Mieke. **Narratology: introduction to the theory of narrative**. Second Edition. Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 1997.

BERG, Charles Ramirez. A Taxonomy of Alternative Plots on Recent Films: Classifying the “Tarantino Effect”. **Film Criticism**. Volume: 31. Issue: 1-2, Fall-Winter 2006. Disponível em: <http://www.uestia.com/read/1G1-153620392/a-taxonomy-of-alternative-plots-in-recent-films-classifying>

Acesso em: 21 set. 2014

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. 2007. Capítulo 3. Disponível em:

http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf

Acesso em: 21 set. 2014

BORDWELL, David. **Three nights of a dreamer**. [S.I]: David Bordwell’s website on cinema, 05/11/2007. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/11/05/three-nights-of-a-dreamer/>

Acesso em: 21 set. 2014

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristen. **Film Art: An Introduction**. 4th edition, McGraw-Hill, 1992. p. 391-396. Disponível em:

http://www.davidbordwell.net/filmart/Marienbad_FilmArt_4th_1992_391.pdf

Acesso em: 21 set. 2014

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema**. Nova York: Columbia University Press, 1985.

BRANINGAN, Edward. **Point of View in the Cinema: a Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film**. Nova York: Mouton, 1984.

BRANINGAN, Edward. Ponto de vista. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria Contemporânea do Cinema: volume 2**. São Paulo: Editora Senac, 2004.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

CHINITA, Fátima. O Fio de Ariadne: as narrativas labirínticas de Christopher Nolan. In: CUNHA, Paulo; BRANCO, Sérgio Dias (org.). **Atas do III Encontro Anual da AIM**. Coimbra: AIM, 2014. p. 39-47. Disponível em: <http://aim.org.pt/atas/Atas-IIIEncontroAnualAIM.pdf>

Acesso em: 21 set. 2014

COHAN, Steven; SHIRES, Linda M. **Telling Stories: A Theoretical Analysis of Narrative Fiction**. Londres: Routledge, 1988. Disponível em:

<https://www.questia.com/read/109418512/telling-stories-a-theoretical-analysis-of-narrative>

Acesso em: 23 set. 2014

DELEYTO, Celestino. Focalisation in Film Narrative. In: ONEGA Susana; LANDA, Jose Angel Garcia. **Narratology: An Introduction**. London. Longman, 1996. p. 217-234. Disponível em:

<https://www.questia.com/read/22075159/narratology-an-introduction>

Acesso em: 23 set. 2014

EBERT, Roger. **Blow Up**. [S.I]: Roger Ebert.com, 08/11/1998. Disponível em:

<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-blow-up-1966>

Acesso em: 25 set. 2014

EIG, Jonathan. **A Beautiful Mind (fuck): Hollywood Structures of Identity**. [S.I]: Jump Cut 46, 2003. Disponível em: <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/>

Acesso em: 21 set. 2014

ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In: BUCKLAND, Warren (org.). **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. p. 13-41. Malden/Oxford: Wiley Blackwell, 2009. Disponível em:

http://media.johnwiley.com.au/product_data/excerpt/17/14051686/1405168617-2.pdf

Acesso em: 24 set. 2014

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse: an essay in method**. New York: Cornell University Press, 1983.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of Narrative Analysis**. University of Nebraska Press, 2005

HITCHCOCK, Alfred. **Alfred Hitchcock Explains the Plot Device He Called The MacGuffin**. [S.I]: Open Culture, 09/072013. Disponível em:

<http://www.openculture.com/2013/07/alfred-hitchcock-explains-the-plot-device-he-called-the-macguffin.html>

Acesso em: 29 set. 2014

HUYER, Guilherme. **Blow Up**. [S.I]: Fakeline, 30/06/2010. Disponível em:

<http://fakeline.wordpress.com/2010/06/30/blow-up/>

Acesso em: 21 set. 2014

O'CASEY, Ronan. **Corpse from "Blow Up"**. [S.I]: Roger Ebert's Journal, 10/02/1999.

Disponível em: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/corpse-from-blow-up-speaks>

Acesso em: 25 set. 2014

PANEK, Elliot. **The Poet and The Detective: Defining the Psychological Puzzle Film.** **Film Criticism.** Volume: 31. Issue: 1-2, Fall-Winter 2006, p. 62-88. Disponível em: <http://www.questia.com/read/1G1-153620393/the-poet-and-the-detective-defining-the-psychological>
Acesso em: 21 set. 2014

THOMPSON, Kristin. **Categorical Coherence: A Closer Look at Character Subjectivity.** [S.I]: David Bordwell's website on cinema, 14/10/2008. Disponível em <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/>
Acesso em: 21 set. 2014

STERNBERG, Meir. **Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978. Disponível em: http://books.google.com.br/books?id=q4G-ZbJ6-YC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
Acesso em: 29 set. 2014

VILLAÇA, Pablo. **Plano de Vôo.** [S.I]: Cinema em Cena, 20/10/2006. Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=3456>
Acesso em: 21 set. 2014

Referências Audiovisuais

2001: UMA Odisseia no Espaço (2001: A Space Odyssey). Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Intérpretes: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack, Douglas Rain e outros. Roteiro: Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer, 1968, som, cor, 160min.

ADAPTAÇÃO (*Adaptation.*). Direção: Spike Jonze. Produção: Edward Saxon, Jonathan Demme, Vincent Landay. Intérpretes: Nicolas Cage, Meryl Streep, Chris Cooper, Tilda Swinton e outros. Roteiro: Charlie Kaufman. Sony Pictures, 2002, som, cor, 114min.

AMADEUS (*Amadeus*). Direção: Milos Forman. Produção: Saul Zaentz. Intérpretes: F. Murray Abraham, Tom Hulce, Elizabeth Berridge, Roy Dotrice, Simon Callow, Christine Ebersole e outros. Roteiro: Peter Shaffer. The Saul Zaentz Company, 1984, som, cor, 160min.

AMNÉSIA (*Memento*). Direção: Christopher Nolan. Produção: Jennifer Todd, Suzanne Todd. Intérpretes: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Jorja Fox, Stephen Tobolowsky e outros. Roteiro: Christopher Nolan. Newmarket Capital Group, 2000, som, cor, 113min.

ANO Passado em Marienbad (*L'Année dernière à Marienbad*). Direção: Alais Resnais. Produção: Anatole Dauman, Pierre Courau, Raymond Froment. Intérpretes: Delphine Seyrig, Giorgio Albertazzi, Sacha Pitoëff e outros. Roteiro: Alain Robbe-Grillet. Cocinor, 1961, som, preto e branco, 94min.

ANTI-Herói Americano (*American Splendor*). Direção: Robert Pulcini, Shari Springer Berman. Produção: Ted Hope. Intérpretes: Paul Giamatti, Shari Springer Berman, Harvey Pekar e outros. Roteiro: Robert Pulcini, Shari Springer Berman. Good Machine, Dark Horse Entertainment, 2003, som, cor, 101min.

BEIJOS e Tiros (*Kiss kiss, Bang bang*). Direção: Shane.Black Produção: Joel Silver. Intérpretes: Robert Downey Jr., Val Kilmer, Michelle Monaghan e outros. Roteiro: Shane Black. Warner Bros., 2005, som, cor, 103min.

BLOW-Up - Depois Daquele Beijo (*Blowup*). Direção: Michelangelo Antonioni. Produção: Carlo Ponti. Intérpretes: David Hemmings, Vanessa Redgrave, Sarah Miles, John Castle, Jane Birkin e outros. Roteiro: Michelangelo Antonioni, Tonico Guerra, Edward Bond..Metro-Goldwin-Mayer, 1966, som, cor, 111min.

BRILHO Eterno de uma Mente Sem Lembranças (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*). Direção: Michel Gondry. Produção: Anthony Bregman, Steve Golin. Intérpretes: Jim Carrey, Kate Winslet, Tom Wilkinson, Kirsten Dunst, Mark Ruffalo, Elijah Wood, David Cross e outros. Roteiro: Charlie Kaufman. Focus Features, 2004, som, cor, 108min.

CÃES de Aluguel (*Reservoir Dogs*). Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Intérpretes: Harvey Keitel, Tim Roth, Steve Buscemi, Michael Madsen e outros. Roteiro: Quentin Tarantino. Live Entertainment, 1992, som, cor, 99min.

CLUBE da Luta (*Fight Club*). Direção: David Fincher. Produção: Art Linson, Céan Chaffin, Ross Grayson Bell. Intérpretes: Edward Norton, Brad Pitt, Helena Bonham Carter, Meat Foaf, Zach Grenier e outros. Roteiro: Jim Uhls. Fox 2000 Pictures, 1999, som, cor, 139min.

CONVERSAÇÃO, A (*The Conversation*). Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Intérpretes: Gene Hackman, John Cazale, Allen Garfield, Frederick Forrest, Cindy Williams e outros. Roteiro: Francis Ford Coppola. The Coppola Company, 1974, som, cor, 113min.

DAMA do Lago, A (*Lady in the Lake*). Direção: Robert Montgomery. Produção: Gergoe Haight. Intérpretes: Robert Montgomery, Audery Totter, Lloyd Nolan, Tom Tully, Leon Ames, Jayne Meadows e outros. Roteiro: Steve Fischer. Metro-Goldwyn-Mayer, 1946, som, preto e branco, 105min.

DEXTER. Direção: Michael Costa e outros. Produção: Dennis Bishop e outros. Intérpretes: Michael C. Hall, Jennifer Carpenter, James Remar, David Zayas, C.S. Lee, Lauren Vélez, Julie Benz, Desmond Harrington e outros. Roteiro: James Manos Jr. e outros. Showtime Networks, 2006, som, cor, 55min.

ELEFANTE (*Elephant*). Direção: Gus Van Sant. Produção: Dany Wolf. Intérpretes: Alex Frost, Eric Deulen, John Robinson, Carrie Finklea, Elias McConnell e outros. Roteiro: Gus Van Sant. HBO Films, 2003, som, cor, 81min.

ENTER The Void - Viagem Alucinante (*Enter The Void*). Direção: Gaspar Noé. Produção: Brahim Chioua, Marc Missonnier, Olivier Delbosc, Pierre Buffin, Vincent Maraval. Intérpretes: Paz de la Huerta, Nathaniel Brown, Cyril Roy, Olly Alexander, Masato Tanno, Ed Spear, e outros. Roteiro: Gaspar Noé, Lucile Hadzihalilovic. Fidélité Films, 2010, som, cor, 161min.

ESCAFANDRO e a Borboleta, O (*Le scaphandre et le papillon*). Direção: Julian Schnabel. Produção: Jon Kilik, Kathleen Kennedy. Intérpretes: Mathieu Almaric, Emmanuelle Seigner, Marie-Josée Croze, Anne Consigny, Niels Arestrup e outros. Roteiro: Ronald Harwood. Pathé Penn Productions, 2007, som, cor, 112min.

FEITIÇO do Tempo (*Groundhog Day*). Direção: Harold Ramis. Produção: Harold Ramis, Trevor Albert. Intérpretes: Bill Murray, Andie McDowell, Chris Elliot, Stephen Tobolowsky e outros. Roteiro: Danny Rubin, Harold Ramis. Columbia Pictures Corporation, 1993, som, cor, 101min.

FOLLOWING. Direção: Chrispher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas, Jeremy Theobald. Intérpretes: Jeremy Theobald, Alex Haw, Lucy Russell, John Nolan e outros. Roteiro: Christopher Nolan. Next Wave Films, Syncopy, 1998, som, preto e branco, 69min.

FORREST Gump – O Contador de Histórias (*Forrest Gump*). Direção: Robert Zemeckis. Produção: Steve Starkey, Steve Tisch, Wendy Finerman. Intérpretes: Tom Hanks, Rebecca Williams, Sally Field, Sam Anderson, Margo Moorer, Peter Dobson, Robin Wright, Gary Sinise e outros. Roteiro: Eric Roth. Paramount Pictures, 1994, som, cor, 142min.

GRANDE Mentira, A (*The Debt*). Direção: John Madden. Produção: Eduardo Rossoff, Kris Thykier, Matthew Vaughn. Intérpretes: Helen Mirren, Jessica Chastain, Tom Wilkinson, Sam Worthington, Ciáran Hinds, Marton Csokas, Jesper Christensen e outros. Roteiro: Matthew Vaughn, Jane Goldman, Peter Straughan. Miramax Films, 2012, som, cor, 113min.

GRAVIDADE (*Gravity*). Direção: Alfonso Cuarón. Produção: Alfonso Cuarón, David Heyman. Intérpretes: Sandra Bullock, George Clooney, Ed Harris. Roteiro: Alfonso Cuarón, Jonás Cuarón. Warner Bros., 2013, som, cor, 91min.

GUERRA ao Terror (*The Hurt Locker*). Direção: Kathryn Bigelow. Produção: Greg Shapiro, Kathryn Bigelow, Mark Boal, Nicolas Chartier. Intérpretes: Jeremy Renner, Anthony Mackie, Brian Geraghty, Evangeline Lilly e outros. Roteiro: Mark Boal. Voltage Pictures, 2008, som, cor, 131min.

HALLOWEEN – A Noite do Terror (*Halloween*). Direção: John Carpenter. Produção: . Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Donald Pleasence, P. J. Soles, Charles Cyphers, Nancy Kyes e outros. Roteiro: Debra Hill, John Carpenter. Compass International Pictures, 1978, som, cor, 91min.

HOUSE of Cards. Direção: David Fincher e outros. Produção: David Fincher e outros. Intérpretes: Kevin Spacey, Kate Mara, Robin Wright, Michael Kelly, Corey Stoll, Kristen Connolly e outros. Roteiro: Beau Willimon e outros. Netflix Productions, 2013, som, cor, 55min.

HOUSE of Lies. Direção: Stephen Hopkins e outros. Produção: Lou Fusaro. Intérpretes: Don Cheadle, Kristen Bell, Ben Schwartz, Josh Lawton, Dawn Olivieri e outros. Roteiro: Michael Carnahan. Showtime Networks, 2012, som, cor, 29min.

INVENÇÃO de Hugo Cabret, A (*Hugo*). Direção: Martin Scorsese. Produção: Grahame King, Johnny Depp, Martin Scorsese, Tim Headington. Intérpretes: Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Jude Law, Ben Kingsley e outros. Roteiro: John Logan. Paramount Pictures, 2011, som, cor, 126min.

INSÔNIA (*Insomnia*). Direção: Christopher Nolan. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Edward McDonnell, Paul Junger Witt. Intérpretes: Al Pacino, Hilary Swank, Robin Williams, Paul Dooley, Martin Donovan e outros. Roteiro: Hillary Seitz. Alcon Entertainment, 2002, som, cor, 118min.

INTRIGA Internacional (North by Northwest). Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason, Jessie Royce Landis, Leo G. Carroll e outros. Roteiro: Ernest Lehman. Metro-Goldwyn-Mayer, 1959, som, cor, 136min.

JANELA Indiscreta (*Rear Window*). Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart, Grace Kelly, Wendell Corey, Thelma Ritter, Raymond Burr e outros. Roteiro: John Michael Hayes. Paramount Pictures, 1954, som, cor, 112min.

MAGNÓLIA (*Magnolia*). Direção: Paul Thomas Anderson. Produção: JoAnne Stellar, Paul Thomas Anderson. Intérpretes: Tom Cruise, John C. Reilly, Julianne Moore, William H. Macy, Philip Seymour Hoffman, Alfred Molina e outros. Roteiro: Paul Thomas Anderson. New Line Cinema, 1999, som, cor, 188min.

MANÍACO (*Maniac*). Direção: Franck Khalfoun. Produção: Alexandre Aja, Thomas Langmann, William Lustig. Intérpretes: Elijah Wood, Nora Arnezeder, Brian Ames, America Olivo, Genevieve Alexandra, Liane Balaban e outros. Roteiro: Alexandre Aja, Grégory Levasseur. La Petite Reine, Canal+, 2112, som, cor.

MENTE Brilhante, Uma (*A Beautiful Mind*). Direção: Ron Howard. Produção: Brian Grazer. Intérpretes: Russell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris, Paul Bethany e outros. Roteiro: Akiva Goldsman. Universal Pictures, 2001, som, cor, 135min.

MINORITY Report – A Nova Lei (Minority Report). Direção: Steven Spielberg. Produção: Bonnie Curtis, Gerald R. Molen, Jan de Bont, Walter F. Parkes. Intérpretes: Tom Cruise, Max Von Sydow, Steve Harris, Colin Farrell, Samantha Morton e outros. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2002, som, cor, 145min.

NATUREZA Selvagem, Na (*Into The Wild*). Direção: Sean Penn. Produção: Art Linson, Bill Pohlad, Sean Penn. Intérpretes: Emile Hirsch, Catherine Keener, Kristen Stewart, Jena Malone, Hol Holbrook, Vince Vaughn, William Hurt, Marcia Gay Harden e outros. Roteiro: Sean Penn. Paramount Vantage, 2007, som, cor, 148min.

NOIVO Neurótico, Noiva Nervosa (*Annie Hall*). Direção: Woody Allen. Produção: Charles H. Joffe, Jack Rollins. Intérpretes: Diane Keaton, Woody Allen, Shelley Duvall, Tony Roberts, Carol Kane, Paul Simon, e outros. Roteiro: Woody Allen, Marshall Brickman. Rollins-Joffe Productions, 1977, som, cor, 93min.

P.S. EU te Amo (*P.S. I Love You*). Direção: Richard LaGravenese. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Molly Smith, Wendy Finerman. Intérpretes: Hilary Swank, Gerard Butler, Nellie McKay, Kathy Bates, Jeffrey Dean Morgan, Lisa Kudrow, e outros. Roteiro: Richard LaGravenese, Steven Rogers. Alcon Entertainment, 2007, som, cor, 126min.

PÂNICO nos Bastidores (*Stage Fright*). Direção: Alfred Hitchcock. Produção: . Intérpretes: Jane Wyman, Marlene Dietrich, Michael Wilding, Richard Todd, Alastair Sim e outros. Roteiro: Alma Reville, James Bridie, Ranald MacDougall, Whitfield Cook. Warner Bros., 1950, som, preto e branco, 110min.

PLANO de Vôo (*Flightplan*). Direção: Robert Schwentke. Produção: Brian Grazer. Intérpretes: Jodie Foster, Sean Bean, Peter Sarsgaard, Kate Beahan e outros. Roteiro: Billy Ray, Peter A. Dowling. Touchstone Pictures, 2005, som, cor, 98min.

PSICOSE (*Psycho*). Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Janet Leigh, Anthony Perkins, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam, e outros. Roteiro: Joseph Stefano. Shamley Productions, 1960, som, preto e branco, 109min.

PULP Fiction – Tempos de Violência (*Pulp Fiction*). Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Intérpretes: John Travolta, Samuel L. Jackson, Bruce Willis, Uma Thurman, Rosana Arquette, Bing Rhames. Roteiro: Quentin Tarantino e Roger Avary. Miramax Films, 1994, som, cor, 154min.

QUEM é o Infiel? (*A Letter to Three Wives*). Direção: James L. Mankiewicz. Produção: Sol C. Siegel. Intérpretes: Jeanne Crain, Linda Darnell, Ann Sothorn, Kirk Douglas, Paul Douglas e outros. Roteiro: James L. Mankiewicz, Vera Caspary. Twentieth Century Fox Film Corporation, 1949, som, preto e branco, 103min.

RIVIÈRE du Hibou, La. Direção: Robert Enrico. Produção: Marcel Ichac, Paul de Roubaix. Intérpretes: Roger Jacquet, Anne Cornaly, Anker Larsen e outros. Roteiro: Robert Enrico. Filmart, 1962, som, preto e branco, 28min.

SANEAMENTO Básico. Direção: Jorge Furtado. Produção: Zu Escobar. Intérpretes: Fernanda Torres, Camila Pitanda, Bruno Garcia, Wagner Moura, Paulo José, Lázaro Ramos e outros. Roteiro: Jorge Furtado. Casa de Cinema de Porto Alegre, 2006, som, cor, 112min.

SEXTO Sentido, O (*The Sixth Sense*). Direção: M. Night. Shyamalan. Produção: Barry Mendel, Frank Marshall, Katherleen Kennedy. Intérpretes: Bruce Willis, Haley Joel Osment, Toni Collette, Olivia Williams, Trevor Morgan e outros. Roteiro: M. Night Shyamalan. Hollywood Pictures, 1999, som, cor, 107min.

STAR Wars: O Império Contra-Ataca (*Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*). Direção: Irven Kershner. Produção: George Lucas. Intérpretes: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels, David Prowse, James Earl Jones e outros. Roteiro: Lawrence Kasdan, Ligh Brackett. Lucasfilm, 1980, som, cor, 124min.

SUSPEITOS, Os (*The Usual Suspects*). Direção: Bryan Singer. Produção: Bryan Singer, Michael McDonnell. Intérpretes: Gabriel Byrne, Kevin Spacey, Benício Del Toro, Giancarlo Esposito, Kevin Pollak, Pete Postlethwaite e outros. Roteiro: Christopher McQuarrie. PolyGram Filmed Entertainment, 1995, som, cor, 106min.

VENTOS da História, Os (*Fényes szelek*). Direção: Miklós Jancsó. Produção: József Bajusz, Ottó Föld. Intérpretes: Andrea Drahota, Kati Kovács, Lajos Balázsovits, András Kozák e outros. Roteiro: Gyula Hernádi, Miklós Jancsó. Játékfilmstúdió, 1969, som, cor, 1980.

VÍCIO Frenético (*Bad Lieutenant: Port of Call - New Orleans*). Direção: Werner Herzog. Produção: Alan Polsky, Edward R. Pressman, Gabe Polsky, John Thompson, Stephen Belafonte. Intérpretes: Nicolas Cage, Eva Mendes, Val Kilmer, Xzibit, Fairuza Balk, Shawn Hatossy,

Jennifer Coolidge e outros. Roteiro: William M. Finkelstein. Millennium Films, 2009, som, cor, 122min.

VIDA Secreta de Walter Mitty, A (*The Secret Life of Walter Mitty*) . Direção: Ben Stiller .
Produção: Ben Stiller. Intérpretes: Ben Stiller, Kristen Wiig, Patton Oswalt, Sean Penn, Jon Daly,
Adam Scott, Shirley McLaine e outros. Roteiro: Steven Conrad. Twentieth Century Fox Film
Corporation, 2013, som, cor, 114min.

VINGADOR do Futuro, O (*Total Recall*). Direção: Paul Verhoeven. Produção: Buzz Feitshans,
Ronald Shusett. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone, Michael Ironside, Rachel
Ticotin, Ronny Cox e outros. Carolco Pictures, 1990, som, cor, 113min.