INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA

ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



NARRATIVAS BIFURCADAS NO CINEMA:

ESTUDO SOBRE OS LIMITES

DAS BIFURCAÇÕES NARRATIVAS

DISSERTAÇÃO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO CINEMATOGRÁFICO - ESPECIALIZAÇÃO EM NARRATIVAS

Gustavo de Queiroz Felipe

Amadora, Julho/2018

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA

ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

NARRATIVAS BIFURCADAS NO CINEMA:

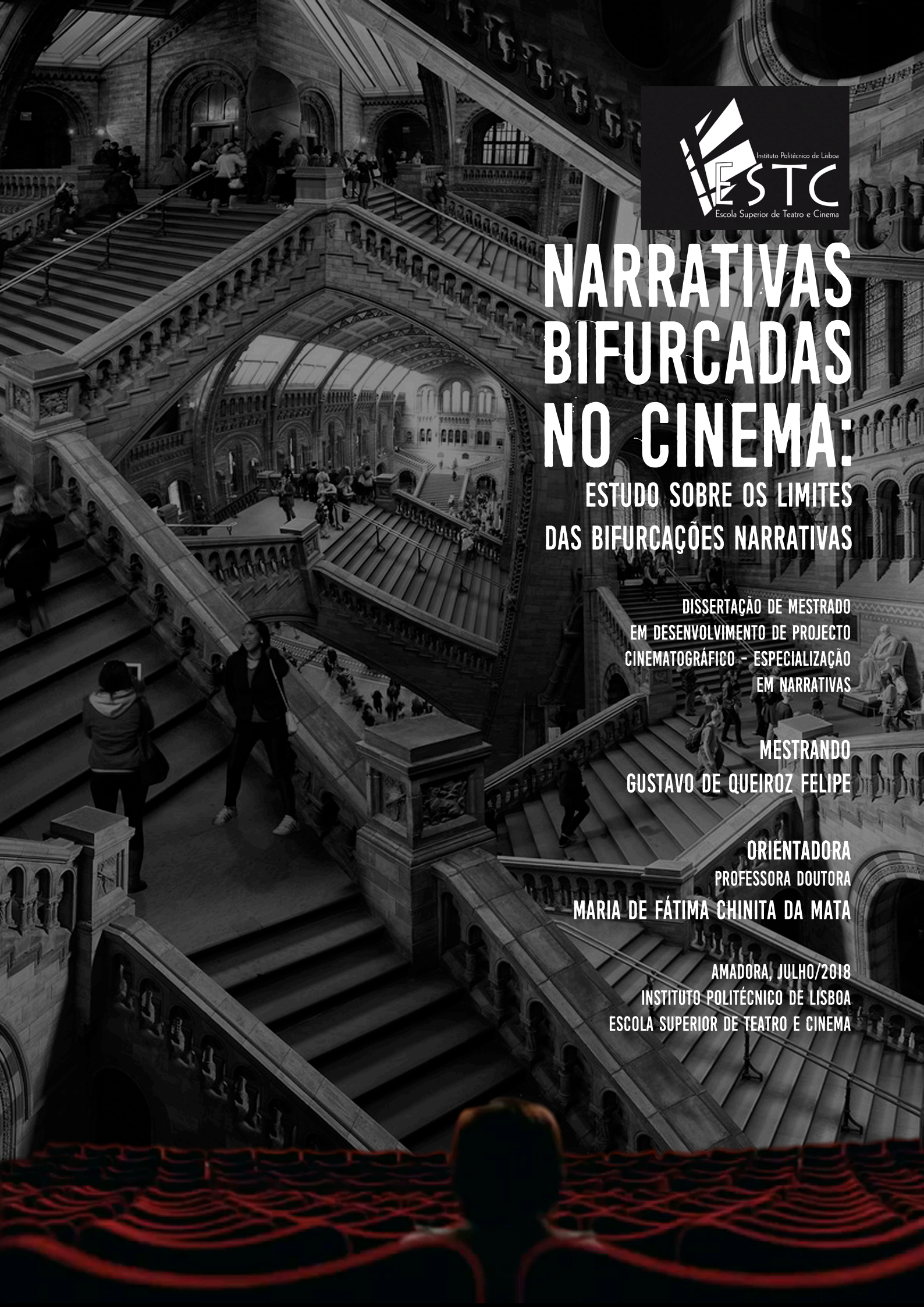
ESTUDO SOBRE OS LIMITES

DAS BIFURCAÇÕES NARRATIVAS

Gustavo de Queiroz Felipe

Dissertação submetida à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Mestrado em Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico - especialização em Narrativas Cinematográficas, realizada sob a orientação científica da Doutora Maria de Fátima Chinita da Mata, Professora Adjunta do Departamento de Cinema da Escola Superior de Teatro e Cinema do Instituto Politécnico de Lisboa.

Amadora, Julho/2018



Instituto Politécnico de Lisboa
ESTC
Escola Superior de Teatro e Cinema

NARRATIVAS BIFURCADAS NO CINEMA:

ESTUDO SOBRE OS LIMITES DAS BIFURCAÇÕES NARRATIVAS

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
EM DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO
CINEMATOGRÁFICO - ESPECIALIZAÇÃO
EM NARRATIVAS

MESTRANDO
GUSTAVO DE QUEIROZ FELIPE

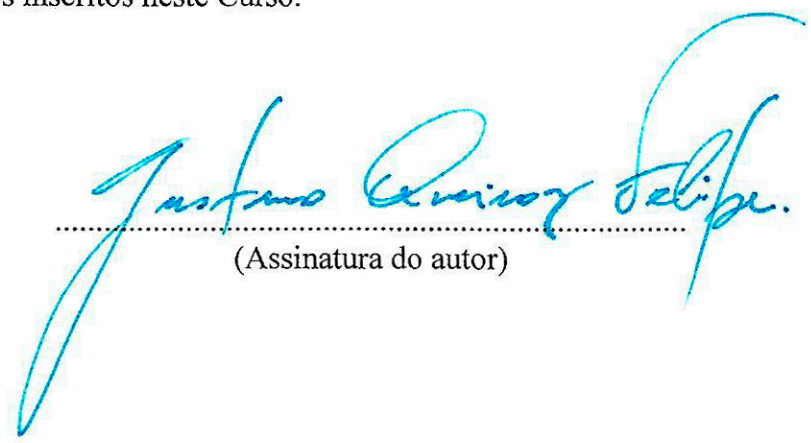
ORIENTADORA
PROFESSORA DOUTORA
MARIA DE FÁTIMA CHINITA DA MATA

AMADORA, JULHO/2018
INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

Imagem na página anterior | Fotomontagem realizada pelo autor com base nas imagens: Anónimo, foto de escadarias, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://farm9.static.flickr.com/8792/17138021488_f8e8464af1_b.jpg; Jaco Van Dormael, Nemo. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma].

Declaração:

Declaro que o presente trabalho foi escrito segundo as normas da NP 405, homologada pelo *Diário da República*, III Série, nº 128, em 3 de junho de 1994; que este trabalho resulta da minha investigação pessoal; o qual apresenta conteúdo original e que todas as fontes consultadas estão referenciadas nos termos das normas de organização e de edição comunicadas aos inscritos neste Curso.



.....

(Assinatura do autor)

RESUMO

Nas últimas décadas tem vindo a ser cada vez mais frequente o recurso, em âmbito cinematográfico, a estruturas narrativas complexas. Os filmes que recorrem a estas estruturas, junto com outras caraterísticas, criam no espectador alguma confusão interpretativa, assim obrigando-o a colocar em causa a natureza do que visualiza e, eventualmente, levando-o a rever o filme para melhor o compreender. No âmbito das narrativas complexas, inserem-se filmes que recorrem a estruturas narrativas bifurcadas (*forking-paths narratives*), que se caraterizam, entre outros aspetos, por permitir a existência de uma matriz infinita de ações simultâneas entre si. Importa referir que os argumentistas/realizadores, ao longo dos últimos anos, têm criado diferentes formas de exploração das estruturas narrativas bifurcadas e têm elevado o grau de utilização estética deste recurso, para o visionamento/consumo do público alvo que aprecia a sua descodificação. Neste contexto, a presente dissertação pretende refletir acerca das narrativas cinematográficas complexas estruturadas segundo bifurcações narrativas (eventualmente aliadas a outros recursos). Pretende-se pensar sobre o modo como são utilizados recursos estéticos em filmes estruturados em torno das bifurcações narrativas para cativar o espectador, e até que limite é possível aumentar o grau de complexidade das bifurcações, sem comprometer a compreensão do espectador, ao mesmo tempo, mantendo um certo equilíbrio entre o enigmático e o inteligível. Em paralelo, pretende-se apoiar os argumentistas e/ou realizadores na criação de novas obras cinematográficas que utilizem estes recursos narrativos e, ao mesmo tempo, o de fornecer a eventuais espectadores pistas interpretativas que orientem o visionamento. Para tal fim, analisar-se-á um *corpus* fílmico composto pelas obras: *Lola Rennt* (*Corre, Lola, Corre*, Tom Tykwer, 1998); *Sliding Doors* (*Instantes Decisivos*, Peter Howitt, 1998); *The Butterfly Effect* (*O Efeito Borboleta*, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004); *Mr. Nobody* (*Sr. Ninguém*, Jaco Van Dormael, 2009).

PALAVRAS CHAVE: Estruturas narrativas cinematográficas; Narrativas complexas; Narrativas bifurcadas; Limites das bifurcações narrativas.

ABSTRACT

Over the past few decades, films have been resorting increasingly to complex narrative structures. This and other characteristics of such films create some interpretative confusion in viewers, making them question the nature of what they see and perhaps leading them to see it again in order to understand it better. Among films using complex narratives, some resort to forking-paths narrative structures, chiefly distinguished for permitting the existence of a matrix of simultaneous intertwining actions. In recent years, scriptwriters and directors have created different forms of exploring forking-paths narrative structures and raised the degree to which they make aesthetic use of this resource, targetting viewers/consumers that enjoy decoding such narratives. In this context, the aim of the present dissertation is to reflect on complex film narratives structured on forking-paths narratives (possibly together with other resources). The intention is to reflect on how aesthetic resources are employed in films that are structured around forking-paths narratives in order to fascinate the viewer, and to what extent it is possible to increase the degree of complexity of such forking paths without jeopardising the viewer's comprehension, managing to maintain some balance between the enigmatic and the intelligible. Additionally, the intention is to offer support to scriptwriters and/or directors in creating new film works employing such narrative resources, while providing interpretative clues to guide possible spectators. To that end, the following works will be analyzed: Lola Rennt (Portuguese title Corre, Lola, Corre, Tom Tykwer, 1998); Sliding Doors (Instantes Decisivos, Peter Howitt, 1998); The Butterfly Effect (O Efeito Borboleta, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004); Mr. Nobody (Sr. Ninguém, Jaco Van Dormael, 2009).

KEYWORDS: Film narrative structures; Complex narratives; Forking-paths narratives; Limits of forking-paths narratives.

Agradecimentos

Nas narrativas da vida, sendo factuais ou fictícias, tive a privilégio de fazer parte de algumas. Nas que fui um personagem, protagonista ou não, convivi com outros personagens genuinamente valiosos, pela amizade, apoio e confiança que me depositaram. Sem eles, não teria certamente chegado ao fim deste trabalho.

Começo por agradecer à minha orientadora, Professora Doutora Fátima Chinita, pela exigência e pelas discussão e reflexão conjuntas.

Muito obrigado à Professora Doutora Silvia Jorge, pela revisão atenta e precisa dos meus escritos e à Professora Doutora Isabel Raposo pelas palavras de encorajamento sobre as dificuldades de se trilhar os caminhos das narrativas académicas.

Muito obrigado ainda à Dra. Luísa Marques, pelo apoio precioso em tudo o que envolveu minhas pesquisas na biblioteca da ESTC e nas pesquisas digitais. Obrigado a todos os membros do setor de Serviços da ESTC, em particular ao Tiago Ferrolho dos Assuntos Académicos e Fernanda Lopes das Finanças e Patrimônio, pelo apoio e pela força nas questões administrativas, estando eu desenvolvendo esta dissertação em Portugal ou no Brasil.

Agradeço igualmente aos vários personagens da minha narrativa de vida académica na Universidade Federal de Pernambuco que, tão gentilmente, me abriram os braços para esta fase do mestrado, em particular: à Profa. Ph.D. Solange Coutinho, ao meu ex-chefe Ph.D. Prof. Edilson Fernandes; às minhas colegas e amigas Christina Nunes, Eliane Aguiar e Jowania Rosas. O meu especial obrigado aos meus atuais chefes o Pró-Reitor Prof. Ph.D. Décio Fonseca, ao Diretor de Comunicação Prof. Ph.D. Paulo Cunha e aos meus amigos e colegas Henrique Lima e Fábio Marins. Todos eles, do seu jeito, deram-me forças para concluir a narrativa do Mestrado.

O meu profundo agradecimento a todos os familiares e amigos que estiveram sempre comigo, em especial à Josefa, minha falecida avó, aos meus pais, Florita e Ednaldo, e à minha irmã, Erika. Meu profundo agradecimento aos meus estimados amigos brasileiros, Lise Bastos, Iraci e Gustavo Monteiro, aos amigos portugueses, Anabela Couto, Carlos Pereira, Leonor Leins, Maria Carlos Loureiro, Teresa Cunha Gonçalves e à minha amiga francesa Pascale Malinowski. Um agradecimento particular ao Mario Lopes e a nossa amizade solidificada. Um outro agradecimento especial à minha madrinha de casamento e mãe lusitana de consideração, Dona Rosa, porque em sua tasca, localizada no topo das Escadinhas do Duque em Lisboa, aconteceram muitas narrativas que mudaram a minha vida. Agradeço, e sempre agradecerei o suporte psicológico do meu sogro Mugurel e espiritual da minha sogra Carmen.

Por fim, agradeço ao suporte vital de companheirismo e amor da minha esposa Fabiana Pavel, a qual me deu inspiração e divina força para concluir esta dissertação.

ÍNDICE GERAL

INTRODUÇÃO 1

1 O CINEMA E AS ESTRUTURAS NARRATIVAS BIFURCADAS

1.1 Das estruturas narrativas simples às complexas 11
1.1.1 O labirinto narrativo de Borges 15
1.2 As narrativas bifurcadas no cinema 17
1.2.1 As sete convenções de Bordwell e as *multi-draft narratives* 21
1.2.2 A modularidade das bifurcações narrativas 26
1.2.3 O mapeamento do tempo 31
1.2.4 As múltiplas interpretações das bifurcações narrativas 40
1.3 As bifurcações narrativas no âmbito mental 44
1.3.1 Breves considerações acerca de alguns fenómenos mentais 45
1.3.2 Da relação entre fenómenos mentais e estruturas narrativas no cinema 50
1.3.3 Da relação entre fenómenos mentais e encaixamentos narrativos 53

2 ANÁLISE FÍLMICA

2.1 Introdução à análise fílmica 61
2.2 As corridas de Lola 63
2.2.1 Resumo do filme 63
2.2.2 Estrutura do filme 67
2.2.3 Algumas considerações dos teóricos de referência 68
2.2.4 Análise 72
2.3 Os paralelismos de Helen 80
2.3.1 Resumo do filme 80
2.3.2 Estrutura do filme 84
2.3.3 Algumas considerações dos teóricos de referência 85
2.3.4 Análise 89
2.4 Viajando na mente de Evan 93
2.4.1 Resumo do filme 93

2.4.2 Estrutura do filme 101
2.4.3 Algumas considerações dos teóricos de referência 104
2.4.4 Análise 107
2.5 Nemo: do *Big Bang* ao *Big Crunch* 113
2.5.1 Resumo do filme 113
2.5.2 Estrutura do filme 121
2.5.3 Algumas considerações dos teóricos de referência 123
2.5.4 Análise 128

CONCLUSÃO 143

BIBLIOGRAFIA 147

FILMOGRAFIA 153

APÊNDICES

APÊNDICE I – *Corre, Lola, Corre* 159

APÊNDICE II – *Instantes Decisivos* 175

APÊNDICE III – *O Efeito Borboleta* 187

APÊNDICE IV – *Sr. Ningúem* 205

ÍNDICE DAS FIGURAS

Figura 1, Sabine Schenk, O tempo como uma série de nós. SCHENK, 2013, p.17.. 35

Figuras 2, 3 e 4, Tom Tykwer, A estética do filme recorda a dos *videogames*. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas] 73

Figuras 5 e 6, Tom Tykwer, O *croupier* representado em forma de desenho animado ou em *live action*. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas]..... 73

Figuras 7, 8 e 9, Tom Tykwer, Nas bifurcações A e B as freiras abrem caminho para Lola, ao contrário do que acontece na Bifurcação C. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas].....75

Figuras 10 e 11, Tom Tykwer, Aparente lembrança duma conversa entre Lola e Manni no final da primeira e da segunda bifurcações. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas].....79

Figuras 12, 13 e 14, Peter Howitt, *Dissolve* entre as cenas finais das duas bifurcações. HOWIT, *Instantes Decisivos*, 1998. [Fotogramas].....91

Figuras 15 e 16, Eric Bres e Mackye Gruber, Evan, Kayleigh e Tommy na cave da casa dos Miller enquanto o Senhor Miller faz um filme pornográfico. BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas] 95

Figuras 17, 18 e 19, Eric Bres e Mackye Gruber, Evan muda de cidade e promete a Kayleigh voltar para resgatá-la. BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]..... 96

Figuras 20 e 21, Eric Bres e Mackye Gruber, Kayleigh adulta nas bifurcações A e B. BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]..... 110

Figuras 22 e 23, Eric Bres e Mackye Gruber, Kayleigh adulta nas bifurcações C e D. BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]..... 111

Figura 24, Jaco Van Dormael, Anna, Elise e Jean crianças na rua. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma]..... 125

Figuras 25 e 26, Jaco Van Dormael, A dimensão da hipnose e as indicações que sugerem a Nemo sair da dimensão narrativa do âmbito mental. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 131

Figuras 27 e 28, Jaco Van Dormael, Breve história de ficção: Nemo é espectador na plateia do início e do final da história, mostrados segundo a estética teatral, enquanto que o desenvolvimento da mesma é mostrado com a estética fílmica. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 132

Figuras 29 e 30, Jaco Van Dormael, Nemo na viagem a Marte com queimadura no rosto (Bu) e sem (Bz). DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 132

Figuras 31 e 32, Jaco Van Dormael, A nave especial explode colidindo com um grupo de asteroides no regresso à Terra enquanto Nemo está hibernado (Bz2), e enquanto conversa com Anna (Bu2). DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 133

Figuras 33 e 34, Jaco Van Dormael, Nemo adulto apresenta um programa de divulgação científica nas bifurcações Aw e Bu. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 134

Figuras 35 e 36, Jaco Van Dormael, Anna é caraterizada pela cor vermelha, Elise pela cor azul. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 136

Figura 37, Jaco Van Dormael, Jean é caraterizada pela cor amarela. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma] 136

Figura 38, Jaco Van Dormael, A dimensão da hipnose e a predominância dum motivo a losangos. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma] 136

Figuras 39 e 40, Jaco Van Dormael, Nemo no céu antes de nascer e Nemo idoso, predominância da cor branca. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas] 136

ÍNDICE DOS DIAGRAMAS

Diagrama 1, Representação dos níveis diegéticos com base na teoria de Gerárd Genette..... 55

Diagrama 2, Síntese da estrutura narrativa do filme *Corre, Lola, Corre*, com base no Diagrama I no Apêndice I..... 67

Diagrama 3, Síntese da estrutura narrativa do filme *Instantes Decisivos*, com base no Diagrama II no Apêndice II..... 85

Diagrama 4, Síntese dos entrelaçamentos entre a linha narrativa principal e as bifurcações do filme *O Efeito Borboleta*, com base no Diagrama III no Apêndice III..... 102

Diagrama 5, Síntese da estrutura narrativa do filme *Sr. Ninguém*, com base no Diagrama IV no Apêndice IV..... 122

Diagrama 6, Dimensões narrativas do filme *Sr. Ninguém*..... 130

ÍNDICE DAS TABELAS

Tabela 1, As três bifurcações do filme *Corre, Lola, Corre* com a indicação sintética do enredo e do desenlace.....68

Tabela 2, Linha narrativa principal e bifurcações do filme *O Efeito Borboleta* com a indicação sintética da situação presente, do regresso no tempo e dos seus efeitos..... 103

ÍNDICE DOS DIAGRAMAS DOS APÊNDICES

Diagrama I, Mapa das bifurcações do filme *Corre, Lola, Corre*…….. 161

Diagrama II, Mapa das bifurcações do filme *Instantes Decisivos*……..... 177

Diagrama III, Mapa das bifurcações do filme *O Efeito Borboleta*…….....189

Diagrama IV, Mapa das bifurcações do filme *Sr. Ninguém*……..... 207

ÍNDICE DAS TABELAS DOS APÊNDICES

Tabela I, Descrição das situações nodais e eventos do filme *Corre, Lola, Corre* referentes ao Diagrama I, Apêndice I. As figuras na tabela são fotograma do filme……... 162-174

Tabela II, Descrição das situações nodais e eventos do filme *Instantes Decisivos* referentes ao Diagrama II, Apêndice II. As figuras na tabela são fotograma do filme……..... 178-185

Tabela III, Descrição das situações nodais e eventos do filme *O Efeito Borboleta* referentes ao Diagrama III, Apêndice III. As figuras na tabela são fotograma do filme……..... 190-203

Tabela IV, Descrição das situações nodais e eventos do filme *Sr. Ninguém,* referentes ao Diagrama IV, Apêndice IV. As figuras na tabela são fotograma do filme…….. 208-220

INTRODUÇÃO

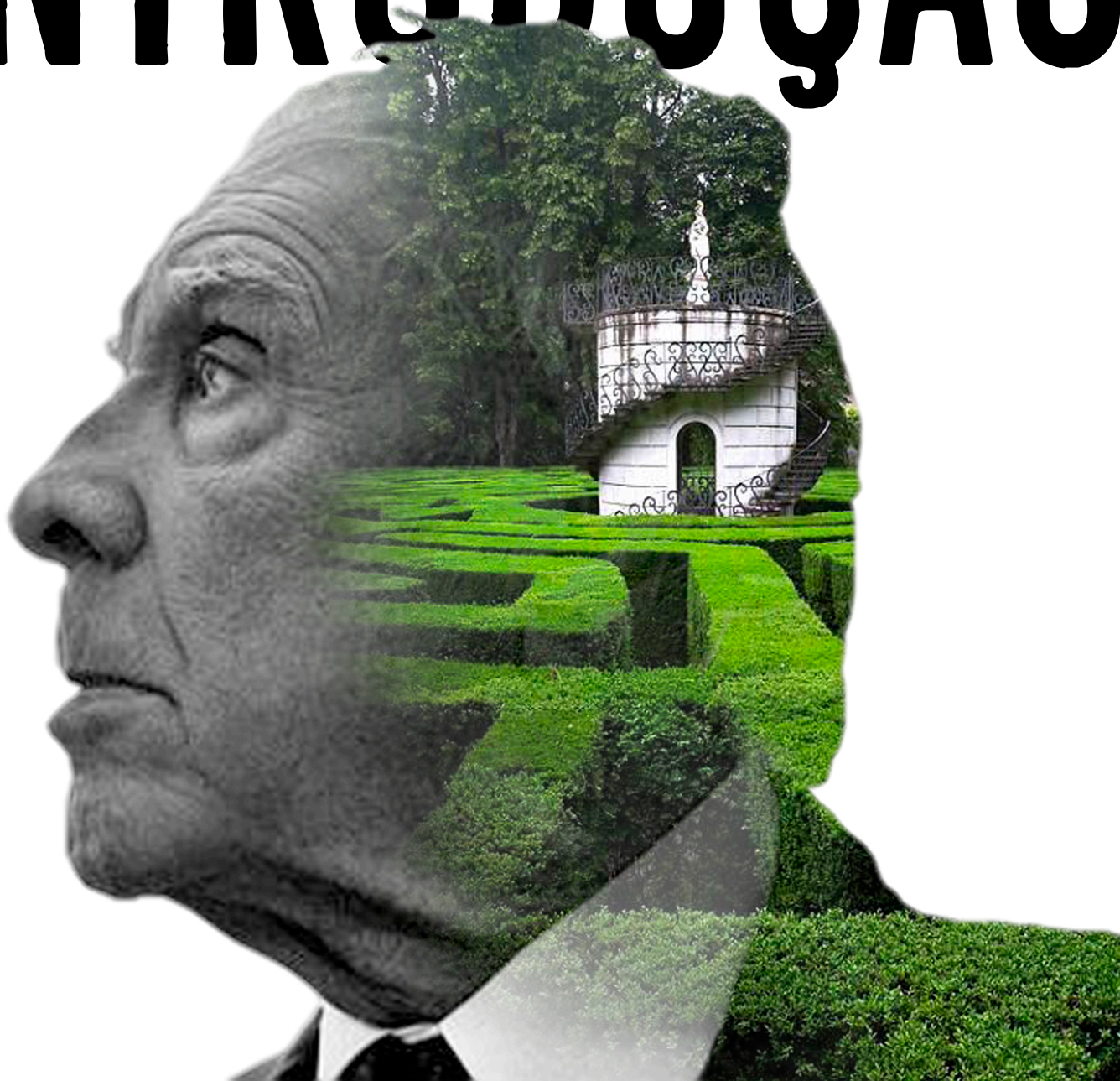


Imagem na página anterior | Fotomontagem realizada pelo autor com base nas imagens:
Anónimo, Labirinto do jardim de Villa Pisani, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://sb.ecobnb.net/app/uploads/sites/3/2014/01/labirinto-villa-pisani.jpg; Ferdinando Scianna, Jorge Luis Borges, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: http://media.aphelis.net/wpcontent/uploads/2014/01/SCIANNA_1984_Jorge_Luis_Borges_in_Italy_Magnum_no_PAR310427.jpg

Nas últimas décadas, o cinema contemporâneo tem vindo a recorrer de forma cada vez mais frequente a estruturas narrativas complexas, que diferem das estruturas narrativas caraterísticas do cinema clássico de Hollywood. Este último, segundo David Bordwell,[1] carateriza-se, entre outros aspetos, pela enunciação do discurso narrativo baseada no binómio causa-efeito das ações das personagens, bem como pela ordem linear com que os factos são apresentados ao espectador, orientando-o assim através do enredo até ao clímax do filme. Já os filmes com estruturas narrativas complexas, segundo Maria Poulaki,[2] caraterizam-se, entre outros aspetos, pela presença de: estruturas temporais e espaciais não sequenciais; múltiplos níveis de realidade; histórias paralelas e interconectadas, nas quais, em alguns casos, o destino ou as coincidências tornam-se fatores determinantes para o desenvolvimento do enredo. Poulaki sublinha também como estas narrativas criam no espectador alguma confusão interpretativa, assim obrigando-o a colocar em causa a natureza do que visualiza e, eventualmente, levando-o a rever o filme para melhor o compreender.

De acordo com Warren Buckland,[3] a partir da década de noventa do século XX, têm vindo a serem desenvolvidos e utilizados de forma crescente enredos complexos em filmes por ele denominados de *puzzle films* (filmes de *puzzles* cognitivos),[4] que produzem um jogo cognitivo entre a narrativa e a narração, apresentando-se como autorreflexivos por refletirem os elementos da história na própria estrutura fílmica, fazendo com que o espectador tenha de descodificar o enredo para compreender a história. Alguns destes filmes são estruturados como *mind-game films*, considerados por Thomas Elsaesser[5] como sendo filmes nos quais o ponto de vista psicológico dos personagens, aliado ao enredo, guia o espectador num intrincado jogo de perceção sobre a história. Tratam-se de filmes que, entre outros aspetos, podem recorrer a fenómenos mentais particulares (associados ao sonho, à hipnose ou ao devaneio, entre outros) ou a patologias do âmbito mental (como a paranoia, a esquizofrenia e a amnésia, entre outras) para construir enredos

[1] BORDWELL, David – Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures. In ROSEN, Philip – **Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader**. New York: Columbia University Press, 1986. pp. 17-34.
[2] POULAKI, Maria – Puzzled Hollywood and the return of complex films. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Hollywood puzzle films**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2014. pp. 35-53.
[3] BUCKLAND, Warren – Introduction: Puzzle Plots. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009. pp. 1-12.
[4] O autor da presente investigação opta por adotar o termo filme de *puzzle* cognitivo como tradução para português do termo inglês *puzzle film*.
[5] ELSAESSER, Thomas - The Mind-Game Film. In BUCKLAND, Warren – **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009. pp. 13-41.

complexos, eventualmente elevando o grau de dificuldade interpretativa do filme. As patologias mentais, que, segundo Elsaesser, podem ser consideradas patologias produtivas (*productive pathologies*) por oferecem ao protagonista a possibilidade de adquirir um outro nível de relacionamento com o seu entorno, têm o condão de criar no espectador não apenas dúvidas interpretativas, mas também momentos de reflexão ou confusão acerca de questões ontológicas como, por exemplo, identidade, reconhecimento social e subjetividade.

No âmbito das narrativas complexas, inserem-se também filmes que recorrem a estruturas narrativas bifurcadas (*forking-paths narratives*), que, segundo Bordwell,[6] diferem das estruturas narrativas clássicas por permitirem a possibilidade da existência de uma matriz infinita de ações simultâneas entre si. Neste contexto, a presente dissertação tem como **objeto de estudo** as narrativas cinematográficas complexas estruturadas segundo bifurcações narrativas (eventualmente aliadas a outros recursos, como, por exemplo, os caraterísticos dos *mind-game films*). A interpretação crítica das considerações teóricas de alguns autores de referência (em particular de David Bordwell, Allan Cameron,[7] Sabine Schenk[8] e Edward Branigan[9]) permitirá interpretar, ao longo da presente dissertação, as narrativas bifurcadas em âmbito cinematográfico como sendo caraterizadas por temporalidades diegéticas complexas que possibilitam aninhar diferentes hipóteses de uma mesma história, ou de partes dela (tendo como foco os acontecimentos relativos ao protagonista), numa única estrutura narrativa. Estas estruturas narrativas apresentam-se como um labirinto de tempo, sujeito à interpretação do espectador, formando uma rede de acontecimentos onde podem coexistir vários passados, presentes e futuros. Neste sentido, o espectador deixa de considerar as ações realizadas por um protagonista, e as suas consequências, como excludentes umas das outras, passando a considerá-las como múltiplas e coexistentes, mesmo sendo opções divergentes entre si. Tratam-se de filmes em que o espectador é levado a refletir sobre as

[6] BORDWELL, David - **Poetics of Cinema**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2007. pp. 171-172.
[7] CAMERON, Allan - **Modular Narratives in Contemporary Cinema**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2008.
[8] SCHENK, Sabine - **Running and Clicking: Future Narratives in Film**. Berlin/Boston: Hubert & CO. GmbH, 2013.
[9] BRANIGAN, Edward - Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's "Film Futures". SubStance, Vol. 31, No. 1, Issue 97. Online: University of Wisconsin Press, 2002. pp. 105-114.

dimensões de temporalidade e de causalidade, bem como sobre a existência de diferentes possibilidades dentro de um mesmo contexto diegético.

Importa referir que, ao longo da presente dissertação, será realçado o facto dos argumentistas/realizadores, ao longo dos últimos anos, terem criado diferentes formas de exploração das estruturas narrativas bifurcadas e terem elevado o grau de utilização estética deste recurso, para um público alvo que aprecia a sua descodificação. Ao mesmo tempo, os argumentistas/realizadores têm vindo a aumentar o número e/ou a complexidade dos enigmas presentes ao longo da estrutura, cuja descodificação permite que o espectador seja cativado a (re)assistir o filme para (melhor) interpretar a história. Paralelamente, ao longo da presente dissertação explicar-se-á como o uso da narrativa bifurcada no cinema tem vindo a ser objeto de estudo por parte de vários teóricos supramencionados, considerados de referência.

Todavia, importa referir que os autores de referência para a presente dissertação não abordam como tema principal a maneira como os argumentistas/realizadores destes filmes utilizam recursos estéticos para cativar o interesse do público alvo e/ou facilitar o seu entendimento. Neste sentido, a presente investigação tem como **objetivo central** perceber até que ponto a complexidade narrativa destes filmes pode tornar o visionamento estimulante, sem interferir na compreensão do espectador, e que tipo de recursos estéticos podem ser utilizados pelos argumentistas/realizadores para alcançar este fim. Considerando que, como referido anteriormente, a complexidade destas obras cinematográficas pode fazer com que seja necessário assistir mais do que uma vez o filme para (melhor) o entender, o **objetivo último** da presente investigação é apoiar os argumentistas e/ou realizadores na criação de novas obras cinematográficas que utilizem estes recursos narrativos. Ao mesmo tempo, pretende-se fornecer a eventuais espectadores pistas interpretativas que orientem o visionamento, baseadas nos estudos dos autores de referência e em descodificações feitas pelo autor do presente trabalho.

Deste modo, a principal **questão** que norteou a investigação é: de que maneira e até que limite é possível utilizar recursos estéticos em filmes organizados segundo estruturas narrativas bifurcadas para permitir o entendimento ou cativar o interesse por parte do espectador, eventualmente aumentando o grau de complexidade das bifurcações, mas sem comprometer a perceção e mantendo um certo equilíbrio entre o enigmático e o inteligível?

Do ponto de vista da **metodologia**, partiu-se da construção de um quadro teórico de referência através da recolha, sistematização e análise crítica bibliográfica e filmográfica. Ao mesmo tempo, foram visionados alguns filmes úteis para melhor compreender o quadro teórico, e foram efetuados numerosos visionamentos dos filmes que constituem o estudo de caso, ao fim de os compreender no detalhe. O **estudo de caso** é centrado na análise comparativa de um *corpus* fílmico que apresenta uma estrutura narrativa bifurcada, aliada, em alguns casos, a outros recursos como, por exemplo, o âmbito mental dos personagens ou encaixamentos narrativos. O *corpus* fílmico não tem um contexto geográfico-cultural específico. Escolheram-se para análise detalhada os filmes: *Lola Rennt* (*Corre, Lola, Corre*, Tom Tykwer, 1998); *Sliding Doors* (*Instantes Decisivos*, Peter Howitt, 1998); *The Butterfly Effect* (*O Efeito Borboleta*, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004); *Mr. Nobody* (*Sr. Ninguém*, Jaco Van Dormael, 2009).[10] A escolha baseia-se no facto destes filmes apresentarem diferentes formas de bifurcação narrativa e diferentes níveis de complexidade estrutural. Importa referir que, apesar destes filmes já terem sido analisados por alguns dos autores de referência, o facto de se apresentarem como exemplos relevantes de narrativas bifurcadas, possuindo cada um deles caraterísticas específicas, justifica a ampliação da reflexão em torno dos mesmos. Esta ampliação contribui para uma melhor compreensão das formas e constituição das estruturas destes filmes. A ordem dada à sucessão das análises segue uma lógica que procura refletir o aumento crescente da complexidade da estrutura narrativa dos filmes propostos. As análises são acompanhadas de diagramas/mapas (cf. apêndices) que permitem a visualização da totalidade da estrutura fílmica, tornando assim inteligíveis o contexto inicial, os diferentes tempos diegéticos presentes na narrativa, bem como a relação entre os seus vários elementos. Vista a complexidade destes diagramas, devida à própria estrutura narrativa dos filmes em análise, para facilitar ulteriormente a leitura, optou-se por incluir ao longo do texto também alguns diagramas e tabelas de síntese.

A dissertação foi estruturada em duas partes. Na **primeira parte** apresenta-se o enquadramento teórico, identificando os autores considerados de referência para o presente estudo. Inicia-se com uma reflexão ampla acerca das narrativas complexas, partindo de uma breve incursão na área da literatura para centrar-se na utilização destas narrativas em âmbito cinematográfico. Passa-se então para uma reflexão crítica acerca

[10] Ao longo do presente trabalho, serão adotados os títulos em português dos filmes referenciados, conforme a tradução do Internet Movie Database (IMDb), por ser de mais fácil compreensão por parte do público de língua portuguesa.

das narrativas bifurcadas no cinema, centrada na análise do quadro teórico de referência (Bordwell, Cameron, Schenk e Branigan). A ordem dada à análise destes quatro autores obedece a uma lógica didática. O primeiro autor é Bordwell, que é tido como referência também pelos demais autores, por estipular algumas convenções que caraterizam as narrativas bifurcadas e que considera estas narrativas na sua globalidade como sendo lineares. Segue-se Cameron, que amplia a reflexão de Bordwell e que procura refletir sobre estas narrativas não apenas de forma global, mas também nas suas partes (módulos). Já Schenk vai além das considerações de Bordwell e Cameron, procurando analisar a relação dos eventos destas narrativas com o tempo e a estrutura. Por último, Branigan, partindo das considerações de Bordwell, procura refletir não apenas acerca da estrutura e temporalidade destas narrativas, mas também sobre a forma em que estas podem ser compreendidas pelo público. Fazem-se então algumas considerações acerca do recurso temático relativo ao âmbito mental, bem como do recurso aos encaixamentos narrativos, considerando que alguns dos filmes analisados na segunda parte da dissertação apresentam estruturas narrativas bifurcadas aliadas a estes recursos. A **segunda parte** é dedicada à análise detalhada dos quatro filmes que constituem o estudo de caso. A análise de cada filme inicia com um resumo detalhado do enredo, com o objetivo de fornecer ao leitor um instrumento que sinalize aspetos e detalhes relevantes para uma melhor compreensão da análise propriamente dita, seguida pela descrição da estrutura narrativa, que remete ao diagrama em apêndice. Importa referir que, nem os resumos detalhados, nem os diagramas e/ou tabelas (em apêndice e/ou no texto), têm o objetivo de substituir o visionamento integral do filme em causa, mas sim facilitar o entendimento das suas partes após a visualização integral do filme por parte do leitor/espectador. Seguem-se algumas considerações feitas pelos autores de referência acerca do filme e, por último, a análise propriamente dita, que pretende apresentar as reflexões do autor da presente investigação. A **conclusão** faz uma reflexão crítica de síntese sobre a análise fílmica efetuada pelo autor, à luz das considerações teóricas tecidas na primeira parte.

I

O CINEMA E AS ESTRUTURAS NARRATIVAS BIFURCADAS

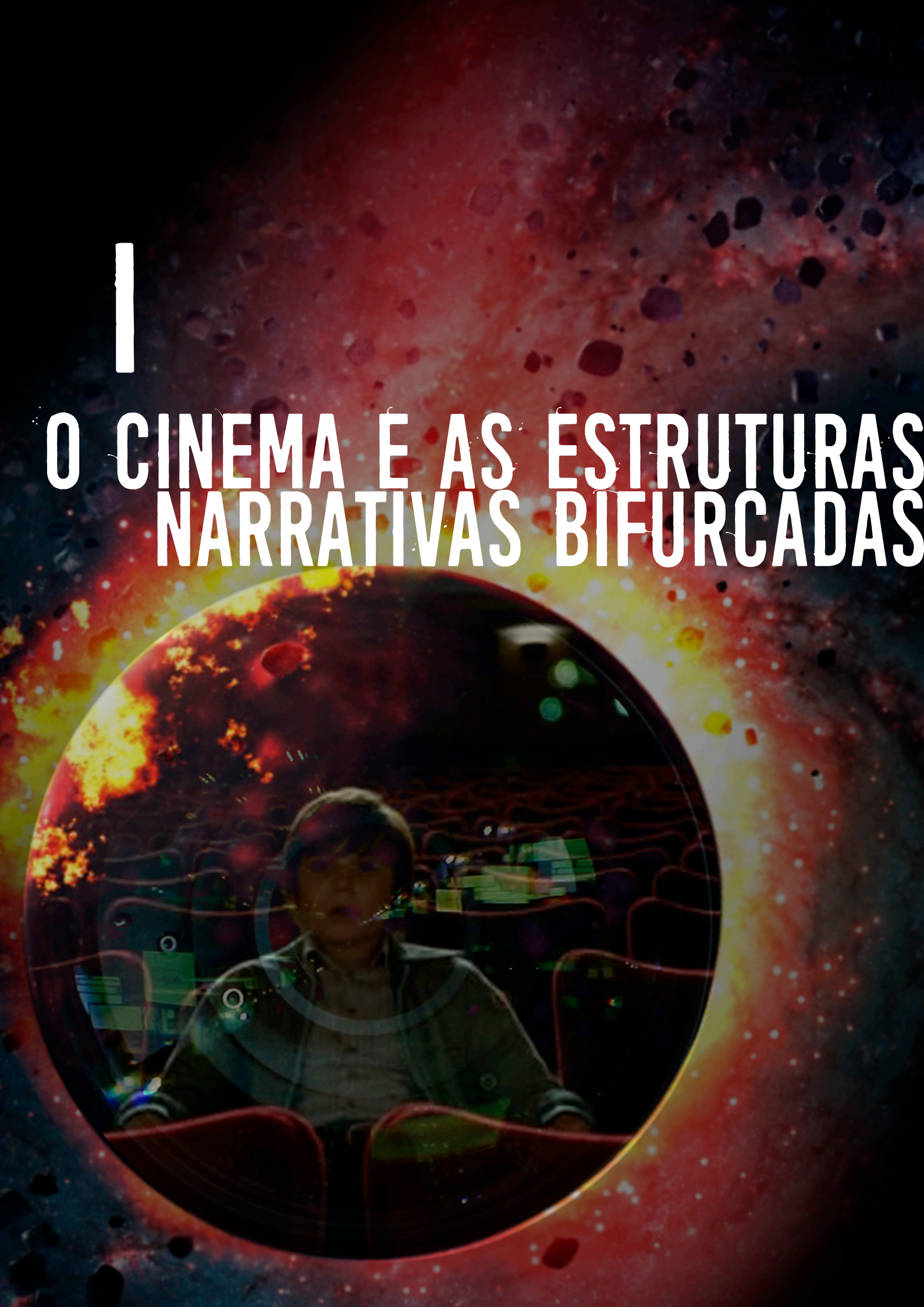


Imagem na página anterior | Fotomontagem realizada pelo autor com base nas imagens: Anónimo, ilustração do Big Bang, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://d.ibtimes.co.uk/en/full/1484751/big-bang.jpg; Jaco Van Dormael, Nemo. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma]

1.1 Das estruturas narrativas simples às complexas

As narrativas podem ser estudadas a partir do âmbito da representação temática ou da sua forma estrutural, ou seja, do modo como as suas partes podem ser combinadas assim levando a uma modificação do sentido global. As narrativas podem também ser estudadas como um fenómeno de narração, o *storytelling*, que envolve considerações sobre o ato de narrar ou sobre o processo de apresentação de uma história a um recetor, bem como a reflexão acerca dos conceitos de origem (quem narra), da sua função dentro de uma estrutura global narrativa, do efeito dos acontecimentos narrativos, do desenvolvimento temporal da informação ou da ação. Desta forma, é envolvido também o narrador que pode, ou não, ser um personagem, bem como as consequências das suas ações.[1]

De acordo com David Bordwell, o cinema clássico de Hollywood (1917 a 1960) "[…] apresenta indivíduos psicologicamente definidos que lutam para resolver um problema definido ou atingir objetivos específicos. No decorrer dessa luta, os personagens entram em conflito uns com os outros ou com circunstâncias externas".[2] Nesse sentido, o fim da história culmina com uma vitória ou derrota crucial do protagonista, com o evidente êxito, ou não, dos seus objetivos. A enunciação do discurso narrativo é baseada no binómio causa-efeito das ações dos personagens, bem como na ordem linear em que os factos são apresentados ao espectador, o qual é assim orientado através da história até ao clímax do filme. Desse modo, o enredo, ou a forma como é contada a maior parte das ficções cinematográficas de Hollywood, apresenta uma estrutura linear, através do encadeamento de um início, um meio e um fim.

Na segunda metade do século XX, a estética do discurso pós-modernista aponta para uma mudança na estrutura narrativa, apostando, por exemplo, numa maior utilização do discurso metaficcional. De acordo com Linda Hutcheon, entende-se por metaficção uma "[…] ficção sobre ficção – ou seja, a ficção que inclui dentro de si um comentário

[1] BORDWELL, David – Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures. In ROSEN, Philip – **Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader**. New York: Columbia University Press, 1986. p. 17.

[2] *Ibidem*, p. 18. [T.d.A], "[…] *presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. ln the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circunstances."*

sobre a sua própria narrativa e/ou identidade linguística".[3] Desta forma, pode-se dizer que, como género narrativo, a maior parte das ficções tradicionais corresponde a mimeses representacionais que descrevem uma ideia de história a ser contada a um recetor. Por exemplo, uma ficção épica tradicional conta uma sucessão causal entre factos históricos ou legendários. Mesmo que a ficção épica seja fiel a factos históricos, não corresponde a um retorno aos acontecimentos do passado, mas sim a uma narrativa que imita ou representa esse retorno no tempo. Segundo Hutcheon, por contraste às ficções tradicionais, a metaficção é uma narrativa que não está focada na mimese representacional da história a ser contada, mas sim na mimese do processo de narração da mesma. Neste sentido, o recetor deixa de ser passivo para se tornar ativo no processo imaginativo de narração ou se identifica como cocriador, interpretando um sentido diegético global. Por exemplo, numa ficção em que um narrador ou um personagem conta uma segunda narrativa, referenciando os acontecimentos da primeira, o recetor depara-se com uma estrutura narrativa que reflete no seu conteúdo a forma como é contada. Esta autorreflexividade exige por parte do recetor um esforço intelectual para identificar códigos ou signos, como ações, palavras, objetos de cenas, entre outros, enunciados nas duas ficções, para que ele dê um sentido global, como se toda a narrativa fosse uma linguagem.

Não é apenas o recurso à metaficção que pode permitir uma modificação na linearidade causal duma estrutura narrativa, pois esta modificação pode ser alcançada também pelo recurso ao encaixamento narrativo com um discurso que relaciona uma ligação lógica entre a história e a narração, criando efeitos de perceção para o recetor (cf. 1.3.3). No encaixamento narrativo, o aninhamento ou a conexão entre segmentos narrativos pode ser percebido a partir do ato de narração (a ação de narrar). A partir do que é narrado (os acontecimentos descritos após o ato de narração), o recetor da história tende a fazer uma ligação lógica entre o tempo da história (a linha de ação em que se desenrolam os acontecimentos) e o tempo de narração (a linha de narração em que os acontecimentos são enunciados para o recetor). Dessa forma, essa relação de ligação lógica entre o tempo da história e o tempo de narração pode gerar, segundo Gerárd Genette, efeitos de "[…] 'distorções temporais' (ou seja, infidelidades à ordem

[3] HUTCHEON, Linda - **Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox**. Waterloo, Canada: Wilfrid Laurier University Press, 1980. p.1. [T.d.A], *"*[...] *fiction about fiction - that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity"*.

cronológica dos acontecimentos)".[4] Um exemplo não referenciado por Genette pode ser a situação na qual o narrador duma ficção enuncia uma primeira narrativa em que dois personagens, A e B, se encontram e, ao se encontrarem, A interroga B pedindo-lhe que explique como o encontrou. B conta que, antes de A o questionar, ele encontrou A após ter dobrado uma esquina, tendo sido questionado por A sobre como o encontrou. A explica ter dobrado a esquina e perguntado a B como o encontrou. Desta forma, a narrativa global encontra-se num ciclo de repetidas iterações. Para o recetor da história torna-se confuso perceber qual questionamento é o acontecimento inicial da narrativa global. Nesse caso, a distorção temporal acontece porque ambas as personagens enunciam (encaixam), num fragmento narrativo ulterior, uma história igual à outra, invertendo a função de interrogador e de interrogado. Seguindo esta linha de raciocínio, é possível afirmar que, tanto o recurso à metaficção, quanto o recurso aos encaixamentos narrativos no *storytelling*, possibilitam modificar a causalidade linear duma narrativa para uma estrutura complexa e não-linear, porque o ponto de vista de narração para o recetor é modificado ao longo do discurso narrativo.

É importante salientar que, a partir de 1990, o mercado globalizado permitiu a popularização de computadores e plataformas digitais como, por exemplo, videojogos, *websites*, *web-arts*, CD-Roms, DVDs interativos, DVDs de filmes com finais alternativos, entre outras. Esses exemplos de média digital refletem a diversidade de meios através dos quais a sociedade do final do século XX aprendeu a usufruir de informações. Este meios facilitaram também uma mudança de comportamento dos usuários, principalmente dos espectadores de cinema, que aguçaram as suas capacidades cognitivas através de filmes que utilizam estruturas narrativas complexas criadas a partir do processamento de computadores e de DVDs de filmes com informações extras, como por exemplo finais alternativos dum mesmo filme e/ou cenas excluídas.[5] Do ponto de vista da estrutura das narrativas complexas, de acordo com Lev Manovich, é também na década de noventa do século XX que surgem as *database narratives*, que o autor define como sendo narrativas interativas construídas a partir de bancos de dados.[6] As *database narratives* afiguram-se como narrativas que, por meio da interação do usuário, podem ser transformadas em novos contextos narrativos. Através destes novos meios, a linguagem

[4] GENETTE, Gerárd - **Narrative Discourse**. New York: Cornell University Press, 1980. p.29. [T.d.A], *"*[…] *'temporal distortions' (that is, infidelities to the chronological order of events)"*.
[5] ELSAESSER, Thomas - The Mind-Game Film. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009. p.37.
[6] MANOVICH, Lev – **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001. p. 319.

da média digital disseminou a interatividade e a criação de contextos narrativos compostos a partir de *loops* (ciclos) narrativos, graças ao uso de ecrãs divididos e de complexas composições de imagens em movimento, em duas ou três dimensões espaciais, juntamente com a possibilidade de criar filmes gerados apenas pelo processamento de computadores (cf. 1.2.2).[7]

Segundo Bordwell, no final do século XX o cinema tornou-se "[...] mais experimental em várias frentes, em particular no que diz respeito a usos complexos do tempo e do ponto de vista".[8] Se inserem, neste contexto, as estruturas narrativas complexas que, segundo Maria Poulaki,[9] caraterizam-se, entre outros aspetos, pela presença de: estruturas temporais e espaciais não sequenciais; múltiplos níveis de realidade; histórias paralelas e interconectadas, nas quais, em alguns casos, o destino ou as coincidências tornam-se fatores determinantes para o desenvolvimento do enredo. De acordo com Warren Buckland, é também a partir da década de 1990 que são desenvolvidos e utilizados de forma crescente enredos complexos em filmes denominados de *puzzle films* (filmes de *puzzle* cognitivos),[10] que produzem um jogo cognitivo entre a narrativa e a narração, apresentando-se como autorreflexivos por refletirem os elementos da história na própria estrutura fílmica fazendo com que o espectador tenha de descodificar a estrutura para compreender a história.[11] Seguindo essa linha interpretativa, Thomas Elsaesser afirma que alguns filmes destes são estruturados como *mind-game films*, ou seja, são filmes que produzem um complexo jogo de *puzzle* cognitivos nos quais o ponto de vista psicológico das personagens, aliado ao enredo, guia o espectador num intrincado jogo de perceção sobre a história (cf. 1.3.2).[12]

Entre os vários tipos de enredos complexos de filmes, alguns podem apresentar, como sublinhado por Elseasser, "[…] narrativas incorporadas ou ′aninhadas′ (histórias

---

[7] *Ibidem*, pp. 314-333.
[8] BORDWELL, David - **Poetics of Cinema**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2007. p. 172. [T.d.A], *"*[…] *more experimental on several fronts, particularly in relation to complicated uses of time and point of view"*.
[9] POULAKI, Maria – Puzzled Hollywood and the return of complex films. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Hollywood puzzle films**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2014. pp. 35-53.
[10] O autor da presente investigação opta por adotar o termo filme de *puzzle* cognitivo como tradução para português do termo inglês *puzzle film*.
[11] BUCKLAND, Warren – Introduction: Puzzle Plots. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009. pp. 1-12.
[12] ELSAESSER, 2009, *op. cit.*, pp. 14-15.

dentro de histórias/filmes dentro do filme)"[13] e ser relacionados com os enredos das *forking-paths narratives* (narrativas bifurcadas - cf. 1.2). Ao longo destes filmes o espectador depara-se com uma narrativa que (re)conta variações de uma mesma história, levando-o a refletir sobre as dimensões de temporalidade e de causalidade, bem como sobre a existência de diferentes possibilidades dentro do mesmo contexto diegético. Este facto é visível na estrutura narrativa de alguns filmes de *forking-paths narratives* (narrativas bifurcadas) como, por exemplo, *Lola Rennt* (*Corre, Lola, Corre*, Tom Tykwer, 1998),[14] entre outros. A estrutura complexa destes filmes pode ser associada a literatura pós-modernista do conto de Jorge Luís Borges "El jardín de senderos que se bifurcan"[15] no qual a representação do desenvolvimento das ações ao longo do tempo diegético é sugerida de forma multilinear.

1.1.1 O labirinto narrativo de Borges

O conceito de coexistência paradoxal entre passados, presentes e futuros apresentado por Borges, no conto "O Jardim dos caminhos que se bifurcam" [16], fundamenta-se na física quântica, com base na qual é possível adotar a ideia de diferentes instâncias de tempo em mundos paralelos onde se encontram os mesmos indivíduos. Dessa forma, Borges sugere uma narrativa em que as ações tomadas pelos personagens, mesmo que contraditórias, devem ser interpretadas como múltiplas e, por sua vez, as suas consequências criam uma rede de tempos que se prolifera ao infinito.[17]

O conto do escritor argentino relata a história de Yu Tsun, agente do império alemão em Inglaterra na época da segunda guerra mundial. Fugindo do seu inimigo, o capitão Madden, Yu Tsun dirige-se ao encontro de Stephen Albert, estudioso da cultura chinesa, na aldeia de Ashgrove (Inglaterra). Depois de encontrar o sinólogo, Yu Tsun descobre que Albert estudara o livro dum antepassado seu, Ts'ui Pen, o qual tinha dedicado os

[13] ELSAESSER, 2009, *op. cit.*, p. 19. [T.d.A], "[...] *embedded or 'nested' (story-within-story/film-within-film) narratives"*.
[14] Ao longo do presente trabalho, serão adotados os títulos em português dos filmes referenciados, conforme a tradução do Internet Movie Database (IMDb), por ser de mais fácil compreensão por parte do público de língua portuguesa. Apenas para o filme *Jat go zi tau di daan sang* (*Too many ways to be No 1*, Ka-Fai Wai, 1997) será adotada a tradução em inglês do título original em cantonês, conforme a tradução do IMDb.
[15] BORGES, Jorge Luís – El jardín de senderos que se bifurcan. In BORGES, Jorge Luis – **Obras Completas**, 14ªed. (1ªed. 1974). Buenos Aires: Emecé Editores S.A, 1984. pp. 472-480.
[16] BORGES, 1984, *op. cit.*, pp. 472-480.
[17] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, pp. 171-172.

últimos anos da sua vida a construir um labirinto e a escrever um romance, que tinha o mesmo título do conto de Borges. Através de uma mensagem manuscrita Ts'ui Pen afirma deixar "[...] aos vários futuros (não a todos) o meu jardim de caminhos que se bifurcam".[18] Stephen Albert decifra o enigma na base do romance do antepassado de Yu Tsun, percebendo que o jardim e o labirinto são a mesma coisa: o próprio romance. Partindo desta constatação, Stephen Albert chega à conclusão que as contradições lógicas geradas no conto (como, por exemplo, quando um personagem está morto num capítulo e está vivo no próximo) devem-se ao facto de Ts'ui Pen acreditar "[...] em infinitas séries de tempos, em uma rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos".[19] Pode-se afirmar que Ts'ui Pen adotou o conceito de tempo como uma grandeza que se prolifera e bifurca de maneira simultânea e abrangente entre todas as possibilidades.

Neste conto Borges delineou a ação de um personagem como não sendo necessariamente ligada a uma lógica excludente do binómio causa e efeito, contrariando a lógica linear da maioria das narrativas clássicas, em que outras possibilidades de futuro são extintas ao tomar uma ação no presente. O contraste de tempo diegético entre a linearidade e a não-linearidade narrativa do conto de Borges fica evidente na sua conclusão, quando Yu Tsun decide assassinar Stephen Albert, trazendo o leitor de volta à narrativa principal. Apesar do conto ser finito, por ser constituído por um número definido de páginas, a imaginação do leitor é estimulada a criar infinitas bifurcações através da estrutura metaficcional que inter-relaciona uma narrativa principal com outros tempos diegéticos da própria narrativa. A estrutura narrativa bifurcada caraterística do conto pós-moderno de Borges, é retomada e reelaborada em várias formas narrativas, como, por exemplo, no cinema.

[18] BORGES, 1984, *op. cit.*, p. 477. [T.d.A], "[…] *a los varios porvenires (no a todos) mi jardín de senderos que se bifurcan"*.
[19] *Ibidem*, p. 479. [T.d.A], "[…] *en infinitas series de tiempos, en uma red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos"*.

1.2 As narrativas bifurcadas no cinema

O conceito de bifurcação narrativa de Borges pode ter correspondência na física quântica, a qual pressupõe a possibilidade da existência de uma matriz infinita de possibilidades de ações contemporâneas entre si. A possível existência desta matriz contrapõe-se ao princípio na base da maioria das narrativas, em que cada ação tomada num tempo elimina a ampla gama de outras possíveis ações, favorecendo o encadeamento de algumas consequências e a compreensão moral da história.[20]

São exemplo de narrativas bifurcadas cinematográficas filmes como: *Przypadek* (*Sorte Cega*, Krysztof Kieslowski, 1987); *Jat go zi tau di daan sang* (*Too many ways to be No 1*, Ka-Fai Wai, 1997); *Lola Rennt* (*Corre, Lola, Corre*, Tom Tykwer, 1998); *Sliding doors* (*Instantes Decisivos*, Peter Howitt, 1998). Para melhor compreender a análise feita por autores como David Bordwell, Allan Cameron,[21] Sabine Schenk[22] e Edward Branigan,[23] cujas teorias serão mais detalhadamente analisadas afrente, é apresentada de seguida uma breve sinopse dos principais filmes que apoiam estas teorias.

Witek (interpretado por Boguslaw Linda) é o protagonista do filme *Sorte Cega*. É um estudante de medicina na Polónia de 1981 que, após a morte do pai, decide pedir um ano de licença dos estudos e viajar para Varsóvia. Na estação de comboios, Witek depara-se com pequenos acontecimentos que o levam a três diferentes percursos de vida, fazendo com que o filme seja estruturado por um prólogo e três partes (ou, neste caso, bifurcações). No primeiro caso, Witek consegue apanhar o comboio no qual encontra Werner (interpretado por Tadeusz Lomnicki), um senhor de idade envolvido no partido comunista, que o introduz ao partido no qual Witek se inscreve. Após uma discussão com um dirigente do partido (interpretado por Jerzy Stuhr), que Witek acusa de ter ordenado a encarceração de Czuszka (interpretada por Boguslawa Pawelec) – uma antiga namorada que Witek reencontra em Varsóvia e com quem se envolve sentimentalmente, embora tenha opiniões políticas diferentes –, é-lhe negada a possibilidade de acompanhar alguns

[20] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, pp. 171-172.
[21] CAMERON, Allan - **Modular Narratives in Contemporary Cinema**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2008.
[22] SCHENK, Sabine - **Running and Clicking: Future Narratives in Film**. Berlin/Boston: Hubert & CO. GmbH, 2013.
[23] BRANIGAN, Edward - Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's "Film Futures". SubStance, Vol. 31, No. 1, Issue 97. Online: University of Wisconsin Press, 2002. pp. 105-114.

membros do partido numa viagem a Paris. No segundo caso, Witek não consegue alcançar o comboio e, enfurecido, agride um guarda da estação. É julgado e condenado a trinta dias de serviço comunitário. Assim conhece um grupo de estudantes contrário ao regime e envolve-se nas atividades do grupo. Durante uma reunião do grupo reencontra Daniel (interpretado por Jacek Sas-Uhrynowski), um amigo de infância, e a irmã dele, Werka (interpretada por Marzena Trybala), com a qual se envolve sentimentalmente. Witek é suspeito de ter referido à polícia a existência de um esconderijo onde o grupo anticomunista imprimia prensa clandestina. Neste caso também, Witek é impedido de ir para Paris. No terceiro caso, Witek não consegue apanhar o comboio e, na estação, encontra Olga (interpretada por Monika Gozdzik), uma colega de curso. O jovem decide retomar os estudos, forma-se em medicina, casa com Olga e opta por não se envolver na vida política. O reitor da faculdade de medicina (interpretado por Zygmunt Hübner), ao lado do qual Witek trabalha no hospital, pede-lhe para o substituir numas aulas que deve dar na Líbia. Witek aceita e apanha um avião que o levará à Líbia via Paris. Logo após ter levantado voo, o avião explode.

O filme *Too many ways to be No 1* é estruturado em três partes (ou bifurcações), cada uma das quais relata três diferentes percursos de vida de Wong Kau (interpretado por Ching Wan Lau), o protagonista. O filme começa com a imagem de um relógio de pulso que marca as quatro horas e cinquenta e cinco minutos, enquanto um vidente lê o futuro de Kau. Não é exibido o momento em que o vidente revela ao protagonista o seu futuro. O filme continua com Kau que sai intrigado da sala do vidente e com o seu encontro na rua com o amigo Bo (interpretado por Tat-Ming Cheung). Na primeira parte do filme, Bo convence Kau a entrar no gangue *Black Star* para roubar cinco carros de luxo. Wong Kau envolve-se numa briga dentro de uma casa de massagens, junto com os outros membros do gangue, por não terem pago a conta e Bo acaba por ser atropelado e morrer durante a fuga. O gangue segue o plano de roubar os carros e todos morrem numa emboscada da polícia contra outro gangue de Taiwan. Inicia-se então a segunda parte, na qual o relógio de pulso, com o visor partido, marca o horário em que acontece(u) a discussão entre Kau e Bo, quando este tenta(va) convencer o protagonista a participar no roubo dos carros. Kau evita a briga na casa de massagens, paga a conta e decide abandonar os outros membros do gangue, não participando no roubo dos carros. Porém, um amigo de Bo encontra Kau e os dois envolvem-se numa troca de tiros para assassinar os chefes de gangues rivais de Mainland China e entram em confronto com o gangue de Taiwan.

Kau acaba numa cadeira de rodas, como consequência das brigas. Inicia-se então a terceira parte do filme que começa como a primeira, com o relógio de pulso a marcar as quatro horas e cinquenta e cinco minutos, e segue mostrando o vidente a revelar que Kau entrará num gangue com o objetivo de ganhar dinheiro: caso seja bem-sucedido, ficará com problemas de saúde; caso falhe, morrerá. O filme segue como nas outras duas partes, com Kau saindo da sala do vidente e encontrando Bo na rua. Todavia, depois de Bo tentar convencer Kau a participar no roubo de carros e de os dois amigos discutirem, como acontece na segunda narrativa, Kau afasta-se do amigo e vai embora. Desta forma, o filme acaba com Kau que contraria os dois destinos possíveis previstos pelo vidente.

No filme *Corre, Lola, Corre,*[24] Lola (interpretada por Franka Potente), a protagonista, recebe um telefonema do namorado Manni (interpretado por Moritz Bleibtreu) que lhe conta desesperado que perdeu um saco com cem mil marcos alemães que deveria ter entregue ao bandido Ronnie, para quem trabalha, o qual o matará ao descobrir a falta do dinheiro. Lola, às onze horas e quarenta minutos, desliga o telefone e inicia uma corrida para conseguir cem mil marcos alemães na tentativa de salvar a vida de Manni até ao meio dia, horário no qual Manni terá que entregar o dinheiro ao bandido. Este filme, após o prólogo, estrutura-se em três versões diferentes da narrativa (bifurcações), que se desenvolvem em retornos cíclicos a partir do instante em que Lola desliga o telefone. Cada parte desenvolve-se dentro de um prazo diegético de vinte minutos marcados por relógios vistos por Lola. Ao longo de cada uma das três corridas, pequenos acontecimentos provocam, ou não, alguns atrasos que, por sua vez, provocam grandes mudanças no desenvolvimento da história, levando a três finais diferentes para cada uma das partes: no fim da primeira, Lola morre; no fim da segunda, Manni morre; no fim da terceira, Lola consegue o dinheiro necessário para salvar a vida de Manni. Ao mesmo tempo, nas três diferentes partes, o filme apresenta outras narrativas paralelas (ou mini-narrativas), de personagens secundários que cruzam o caminho da protagonista.

Em *Instantes Decisivos*[25] são narradas duas versões da vida de Hellen (interpretada por Gwyneth Paltrow), a protagonista, após o momento em que é demitida e tenta procurar um novo emprego. A narrativa desdobra-se (bifurca-se) quando a protagonista tenta apanhar o metro para casa e, a partir de um *freeze frame* (quadro paralítico), o tempo anda ao contrario quando a protagonista é mostrada a subir as escadas literalmente para

[24] Para uma análise mais detalhada do filme *Corre, Lola, Corre* ver 2.2.
[25] Para uma análise mais detalhada do filme *Instantes Decisivos* ver 2.3.

trás (*rewind mechanism*). Na primeira versão narrativa, Helen apanha o metro e descobre que o seu companheiro, Gerry (interpretado por John Lynch), tem um caso com a ex-namorada, Lydia (interpretada por Jeanne Tripplehorn). Esta descoberta leva Helen a deixar Gerry. Em seguida, os eventos levam-na a iniciar uma nova história de amor com James (interpretado por John Hannah), um rapaz que conheceu no metro no dia em que foi despedida. No final, Hellen, grávida de James, sofre um acidente e morre. Na segunda versão narrativa, a protagonista perde o metro e não descobre de imediato o envolvimento entre Gerry e Lydia. Consegue encontrar dois trabalhos, um de dia e um à noite, que lhe permitem manter Gerry para que este tenha o tempo para escrever o seu primeiro romance. Gerry continua o seu caso com Lydia, que, entretanto, engravida. Lydia, na tentativa de separar Gerry e Hellen, monta uma armadilha que lhe permite contar aos dois ao mesmo tempo da sua gravidez. Hellen, que também está grávida de Gerry, furiosa com a situação, cai das escadas do prédio de Lydia e é levada para o hospital. Hellen perde o bebé, mas não morre. Acaba o seu relacionamento com Gerry e, ao sair do hospital, conhece James no elevador. O público acompanha o filme comparando as duas versões da história através do visionamento alternado dos diferentes acontecimentos da vida da protagonista, mostrados como se fossem duas possibilidades do mesmo instante da vida de Hellen.

Estes exemplos cinematográficos de narrativas bifurcadas são interpretados de forma diferente por alguns autores de referência, em particular David Bordwell, Alan Cameron, Sabine Schenk e Edward Branigan. Bordwell, na sua monografia *Poetic of Cinema*,[26] afirma que as primeiras bifurcações apresentadas devem ser consideradas como rascunhos funcionais à apresentação da última bifurcação, que representa o clímax da história e resolve o problema dramático do protagonista. Desta forma, as narrativas bifurcadas continuam, de facto, a seguir uma lógica linear e o binómio causa-efeito. Já Cameron, na sua monografia *Modular Narratives in Contemporary Cinema*,[27] considera que cada bifurcação pode ser vista como um módulo narrativo que o público pode interpretar ou vivenciar como uma versão possível da história, sendo cada uma delas válida. Na interpretação dada por Schenk na sua monografia *Running and Clicking: Future Narratives in Film*,[28] nas narrativas do passado e do presente a narração é estruturada segundo um modelo linear de causa e efeito, enquanto que nas narrativas do

[26] BORDWELL, 2007, *op. cit.*.
[27] CAMERON, 2008, *op. cit.*.
[28] SCHENK, 2013, *op. cit.*.

futuro a estrutura pode seguir desencadeamentos multilineares. Este facto permite a interpretação das narrativas do futuro como um espaço aberto ao mapeamento de diversas possibilidades. Segundo a interpretação que Branigan dá no seu artigo *"Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's 'Film Futures'"*,[29] a causa e o efeito de cada versão da narrativa são interpretados pelo espectador. Isso acontece porque, apesar do argumentista/realizador ter traçado as linhas da história, ele deixa questões em aberto que o expectador pode individuar e interpretar em função do seu próprio pensamento e experiência de vida.

Dada a relevância, para o presente trabalho, destas quatro linhas de interpretação acerca das estruturas das narrativas bifurcadas no cinema, os subcapítulos seguintes são dedicados a análise mais detalhada de cada uma delas.

1.2.1 As sete convenções de Bordwell e as *multi-draft narratives*

Bordwell, na sua monografia *Poetic of Cinema*,[30] apoia a sua teoria no argumento de Gary Saul Morson, que afirma que "[s]endo que todas as escolhas são feitas em algum lugar, a totalidade do bem e do mal na existência torna-se um jogo de soma zero…. Qual é a diferencia do o que eu faço, se eu faço também o oposto?". [31] Esse argumento implica que, caso as ações humanas estivessem de acordo com a ideia de tempo adotada pelo conto borguiniano, as histórias não teriam um sentido lógico porque a soma de todas as ações e tempos opostos levariam à neutralidade. Seguindo esta linha de pensamento, Bordwell afirma que as estruturas fílmicas devem ser planeadas linearmente, respeitando as implicações entre passado, presente e futuro, para que o espectador perceba o clímax e o desfecho da história, auxiliando a compreensão do mesmo. Isso acontece porque as narrativas não são construídas com a lógica da física ou da filosofia, mas sim com a lógica

[29] BRANIGAN, 2002, *op. cit*..
[30] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p. 184.
[31] MORSON, Gary Saul - **Narrative and Freedom: The Shadows of Time**, 1994, p. 232. Cit. por BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p. 172. [T.d.A.], "[b]*ecause all choices are made somewhere, the totality of good and evil in existence becomes a zero-sum game.... What difference does it make what I do, if I also do the opposite?"*.

da psicologia popular. Neste sentido, segundo Bordwell, a construção do enredo das narrativas bifurcadas deve seguir sete "convenções"[32] por ele estipuladas.

A primeira convenção refere-se ao facto de as narrativas cinematográficas bifurcadas terem de obedecer à lógica linear para serem percebidas pelos espectadores, uma vez que a maioria deles raciocina de forma linear e se sente confortável perante um leque limitado de possibilidades. Para que isso aconteça, a bifurcação narrativa no cinema é condicionada ao destaque de alguns factos principais em relação a outros. Para explicar a sua argumentação, Bordwell refere alguns exemplos. No filme *Sorte Cega*, o facto de Witek conseguir agarrar ou não o corrimão do comboio para Varsóvia leva ao seu envolvimento, ou não, com o partido comunista. No filme *Too many ways to be No 1*, a aceitação, ou não, do convite de Bo por parte de Kau, determina o seu envolvimento, ou não, no roubo dos carros, assim como acontece com o facto de Kau evitar, ou não, envolver-se na briga na casa de massagens. Portanto, segundo essa convenção, o espectador compreende o limite do número de possibilidades geradas por um acontecimento como sendo um elemento facilitador para a perceção das diferentes versões da história.

A segunda convenção refere-se à forma como as bifurcações narrativas são sinalizadas ao público ao longo do filme através de alguns expedientes, como, por exemplo, *freeze frame* (quadros paralíticos), conteúdo dos diálogos entre as personagens, planos repetidos, mecanismos que fazem com que a perceção do tempo ande para trás, entre outros. Essas situações são percetíveis, por exemplo, no filme *Sorte Cega*, quando a imagem é parada (*freeze frame*) no final da primeira e da segunda bifurcações e o filme retorna à cena em que o protagonista corre em direção à estação de comboios ou quando o mesmo menciona, num diálogo na segunda versão narrativa, que se tivesse apanhado o corrimão do comboio não teria sido preso e não teria tido contato com o grupo anticomunista.

A terceira convenção trata da repetição de informações nas bifurcações. Segundo a interpretação de Bordwell, na medida em que as diferentes versões são apresentadas ao público, há palavras, personagens ou situações que são repropostas no filme, com o intuito de permitir a comparação entre as diferentes versões da história. Por exemplo, no filme *Sorte Cega*, Daniel, o amigo de faculdade de Witek, está presente nas três versões da

[32] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p. 174. [T.d.A.], *"conventions"*.

narrativa e a tia de Witek em duas, permitindo que o espectador perceba as mudanças nos seus comportamentos ao logo da história. No filme *Too many ways to be No 1*, Kau é convidado por Bo a participar do contrabando de carros nas três versões.

A quarta convenção estipula que alguns recursos, como, por exemplo, condições, horários e prazos a serem cumpridos em todas as versões da história, servem para criar coesão entre as bifurcações do filme. Por exemplo, em *Sorte Cega*, apesar dos fatores condicionantes serem pouco definidos, em ambas as versões da história Witek encontra Daniel, mas em momentos temporais diferentes, num caso quando crianças, no outro já adultos; o mesmo acontece com o seu encontro com Werka, com a qual numa das versões tem um relacionamento escondido, enquanto que na outra não se encontram. Na versão da história na qual Witek e Werka têm um relacionamento escondido, no inicio os dois, que se tinham conhecido na infância, se reencontram quando adultos numa reunião do grupo antirregime. A partir deste momento começam a se encontrar as escondidas, mas um dia, por uma série de circunstâncias, os dois procuram um pelo outro nas respetivas habitações e, por isso, desencontram-se. Neste caso existe uma relação de causa e efeito derivada do tempo. Já em *Too many ways to be No 1*, as ações de Kau estão condicionadas a alcançar os bandidos de Taiwan na primeira narrativa, enquanto na segunda narrativa a condição é a de matar os chefes dos gangues rivais de Mainland China.

A quinta convenção trata da existência de paralelismos entre as várias bifurcações. Por exemplo, em *Sorte Cega*, Witek envolve-se afetivamente com uma mulher diferente em cada uma das três bifurcações: Chyushka, Werka e Olga. Ao mesmo tempo, após a morte do pai, o protagonista encontra personagens masculinos, diferentes em cada bifurcação, que substituem a figura paterna: Werner, amigo do pai, na primeira narrativa; o padre comunista, na segunda; o reitor da faculdade de medicina, na terceira. No filme *Too many ways to be No 1*, na primeira versão narrativa, Kau participa em alguns crimes (assassinatos e contrabando de carros); na segunda, participa em outros crimes (tentar assassinar os chefes de dois gangues rivais de Mainland China).

A sexta convenção pressupõe que a primeira bifurcação narrativa apresentada no filme tenha uma duração maior que as seguintes bifurcações, porque mostra alguns dos pormenores do contexto da história que o espetador aprende nesta primeira versão e associa automaticamente aos acontecimentos das versões seguintes. Dessa maneira, a primeira versão da história molda as expectativas do espectador sobre as demais versões.

Ao mesmo tempo, Bordwell afirma que não é apenas o espectador a aprender das subsequentes bifurcações, mas também o protagonista da história, o qual tem a capacidade de aprender e se desenvolver do ponto de vista psicológico, melhorando as suas habilidades ao longo do tempo narrativo, linear, de todo o filme. Esta circunstância verifica-se quando situações e características dos personagens, em uma ou mais bifurcações narrativas, são consequência de experiências vividas pelos mesmos personagens nas versões narrativas anteriores. Segundo esta linha de raciocínio, na última bifurcação apresentada no filme o protagonista terá um conhecimento maior do que tinha no início da primeira bifurcação, eventualmente permitindo o desfecho da problemática apresentada no começo da narrativa.

Para exemplificar a diferença de duração entre as subsequentes bifurcações narrativas, bem como a aprendizagem do espectador, Bordwell evidencia algumas características nos filmes por ele analisados. Por exemplo, no filme *Sorte Cega*, a cena da corrida de Witek em direção ao comboio é cada vez mais curta em cada versão da história (respetivamente 88, 67 e 59 segundos na primeira, na segunda e na terceira). Neste caso, a diminuição progressiva do tempo narrativo deve-se ao facto do público estar gradualmente ciente dos acontecimentos daquele trecho narrativo, graças ao que foi já exibido na primeira e segunda bifurcação.

Para exemplificar a forma como o personagem aprende ao longo das subsequentes bifurcações, Bordwell aponta alguns exemplos. No filme *Sorte Cega*, no final da primeira versão narrativa, Witek parecer ter amadurecido do ponto de vista psicológico, ganhando consciência das consequências do seu envolvimento na política. Provavelmente será esta tomada de consciência que levará Witek, na segunda e terceira versão, a tomar decisões opostas à primeira: estar contrário à ideologia comunista ou adotar uma ideologia politicamente neutra. Na primeira bifurcação do filme *Too many ways to be No 1*, Kau aprende a liderar o gangue, aprendizagem esta que é evidente na sua postura na segunda bifurcação. Já na terceira bifurcação, coincidente com o desfecho do filme, Kau, após ter aprendido com as versões narrativas anteriores e ter compreendido a revelação do vidente, opta por tomar um rumo não previsto pelo vidente, traçando assim um novo futuro para si.

Na sétima convenção, Bordwell sugere que os enredos bifurcados seriam melhor descritos como *multiple-draft narratives* (múltiplos rascunhos narrativos),[33] porque quanto vivenciado ou narrado pelas personagens ao longo das narrativas bifurcadas culmina, de facto, no clímax da última versão da história, sendo esta cognitivamente satisfatória para o público e, desta forma, as versões anteriores se apresentam como rascunhos que levam até a última. A título de exemplo, no fim da terceira versão da narrativa do filme *Sorte Cega*, o avião em que Witek embarca para Paris, e que o protagonista deveria ter apanhado também nas duas versões anteriores, mas que por motivos diferentes foi impedido de apanhar, explode. Dessa maneira, o espectador consegue perceber o primeiro plano do prólogo do filme, em que o protagonista, sentado na cadeira dum avião, grita. Da mesma forma, em *Too many ways to be No 1*, o espectador descobre só na terceira bifurcação que o vidente tinha, desde a primeira bifurcação, delineado a possibilidade da existência de apenas dois destinos para Kau: morrer ou ganhar dinheiro e fama, mas ficar paralítico. A narrativa desenvolve-se no desfecho final que mostra Kau a recusar o convite de Bo. Desta forma, Kau contraria o destino que tinha sido traçado para ele e salva a sua vida.

Neste contexto, segundo Bordwell, a ideia de Borges é inovadora por conceber infinitos tempos narrativos numa mesma história. Contudo, o sentido narrativo deve ser respeitado em relação ao tradicional desenvolvimento da história, porque a compreensão humana sobre as causas e os efeitos em função dos tempos passado, presente e futuro é linear. Portanto, ainda segundo o autor, não é de surpreender que o argumentista/realizador potencialmente harmonize a quantidade de informações (por exemplo, imagem, discurso, ruído e música) num filme, sendo que o momento da sua projeção nas salas de cinema é linear e, duma maneira geral, não é parado ou retrocedido. Desse modo, embora os artistas estejam "[...] testando sempre os limites da compreensão da história",[34] os múltiplos rascunhos narrativos devem respeitar a convenção temporal-linear da narrativa, para melhor prender a atenção e permitir inferências por parte do espectador.

[33] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, pp. 183-184.
[34] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p. 187. [T.d.A], "[…] *testing the limits of story comprehension"*.

1.2.2 A modularidade das bifurcações narrativas

Uma das principais características das bifurcações narrativas, como anteriormente descrito, é o facto de proporcionarem diferentes versões duma mesma história. Neste contexto, mudanças factuais não alteram apenas a motivação de causa e efeito, mas também a conceção do público acerca da narrativa.

De acordo com Allan Cameron, na sua monografia *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, [35] as narrativas bifurcadas justapõem versões alternativas duma mesma história, mostrando como seria o seu desfecho caso fossem alterados grupos de factualidades da narrativa, sejam eles pequenos ou grandes. Seguindo esse raciocínio, as bifurcações dão um caráter de modularidade à história, por permitirem ao espectador observar a mudança de causa e efeito a partir dos seus módulos de tempos diegéticos. Isso acontece porque cada módulo da mesma história pode ser interpretado como um módulo de tempo isolado, sendo possível criar linhas de enredos contraditórias ao contexto inicial do filme. Segundo Cameron, para que a complexidade da narrativa fílmica tenha uma estrutura de causalidade linear, como teorizado por Bordwell (cf. 1.2.1), deveria existir um mecanismo de causa-efeito que permitisse a sucessão dos módulos. Cameron evidencia o facto desta situação nem sempre se verificar, levando-o a considerar que apenas cada módulo que compõe o complexo da narrativa bifurcada apresenta uma estrutura linear, não acontecendo o mesmo para a narrativa fílmica no seu todo. Ao mesmo tempo, o autor sublinha como, apesar das bifurcações narrativas cumprirem geralmente requisitos de coerência e causalidade, existem também implicações temporais para cada um destes requisitos.

Um exemplo destas considerações é representado pelo filme *Corre, Lola, Corre*, no qual os diferentes módulos são autoconclusivos e terminam com a morte de Lola, com a de Manni ou com a salvação dos dois personagens. Todavia, apesar de cada módulo narrativo parecer linear, a estrutura geral do filme articula o tempo de forma multilinear porque, ao contrário da narrativa clássica, a narrativa deste filme, no seu complexo, abre portas para múltiplas possibilidades de desfecho.[36] Um outro exemplo dado por Cameron

[35] CAMERON, 2008, *op. cit.*, p.10.
[36] *Ibidem*, pp. 11-12.

é o filme *Groundhog Day* (*O Feitiço do Tempo*, Harold Ramis, 1993) cujo protagonista é o telejornalista Phil Connors (interpretado por Bill Murray), com uma personalidade pouco apreciada por quem o rodeia, que se desloca para uma cidade da Pensilvânia para cobrir o feriado do Dia da Marmota.[37] Devido a uma tempestade, o protagonista e a sua equipa de reportagem são obrigados a passar a noite na cidade. Contudo, Phil fica preso num *loop* temporal: ao acordar todas as manhãs às sei horas o dia passa sempre da mesma maneira que o dia anterior. Phil aprende a utilizar os eventos que se repetem a seu favor (gastar dinheiro, conquistar mulheres, entre outros), até que se cansa desta situação e decide tornar-se um homem melhor. Quando passa a ser um homem apreciado e amado pelos outros e conquista Rita (interpretada por Andie MacDowell), a produtora do telejornal, o *loop* temporal desaparece. Importa salientar que, segundo Cameron, este filme apresenta a peculiaridade de não propor a representação da "[…] própria memória, […] [mas] estabelece uma dialética entre a memória e o esquecimento, e âncora a narrativa na resolução desta dialética".[38] Isso acontece porque, enquanto Phil tem plena memória dos acontecimentos dos dias repetidos e, por isso, muda as suas ações, os outros personagens não têm nenhuma lembrança. Todavia, apesar de Cameron indicar este filme como exemplo de narrativa bifurcada, é possível interpretá-lo como não sendo. Esta consideração deve-se ao facto de, apesar da regressão temporal, o protagonista modificar as suas ações e pensamentos a cada dia que passa em função das memórias dos dias anteriores, seguindo assim um percurso linear.

A conceção modular de Cameron acerca das narrativas bifurcadas diverge da conceção linear de Bordwell. Para Cameron, as bifurcações de tempo diegético podem ser interpretadas pelo espectador isoladamente e o próprio espectador opta por eleger como conclusiva uma ou outra bifurcação. Desta forma, mesmo existindo, nos vários módulos narrativos, a repetição de personagens, situações, ações, horários, entre outros aspetos, esses são elementos que permitem ao espectador comparar os módulos narrativos e interpretá-los de forma independente, fazendo inferências coerentes. Por exemplo, no caso do filme *Corre, Lola, Corre,* cada versão da história corresponde a um módulo

[37] O Dia da Marmota (*Groundhog Day*) é uma festa tradicional dos Estados Unidos e do Canadá que se celebra no dia 7 de fevereiro. Segundo a tradição, neste dia se observa a saída de uma marmota da sua toca. Se a marmota ao sair não consegue ver a sua própria sombra, por ser um dia nublado, o inverno acabará em breve, se a marmota ao sair se assusta com a sua própria sobra, produzida pelo sol, e volta para dentro da toca, o inverno demorará mais seis semanas. [Em linha] [Consult. 23, Ago. 2016]. Disponível em: http://www.groundhog.org/about/history>.

[38] CAMERON, 2008, *op. cit.*, p.80. [T.d.A], "[…] *memory itself,* […] *establishes a dialectic between memory and forgetting, and stakes the narrative upon the resolution of this dialectic"*.

narrativo que o espectador pode interpretar isoladamente, colocando-se a hipótese: e se a história pudesse ser contada assim? Para Bordwell, o espectador interpreta as diferentes bifurcações narrativas em função do clímax da história, sendo a última bifurcação apresentada a conclusão do filme. Segundo esta perspetiva, em *Corre, Lola, Corre*, as primeiras duas bifurcações são funcionais à terceira, que representa o clímax da história e conduz à resolução do problema dramático da protagonista.

Cameron compara as estruturas narrativas bifurcadas às estruturas narrativas com modularidades anacrónicas. Segundo o autor, "[a]s narrativas modulares anacrónicas modificam a estrutura do *flashback* do cinema clássico de Hollywood, destruindo a tradicional hierarquia temporal entre a narrativa primária e a secundária".[39] Por exemplo, o filme *It's a Wonderful Life* (*Do Céu caiu uma Estrela*, Frank Capra, 1946) conta como Deus concede a Clarence (interpretado por Henry Travers), anjo da guarda, a missão de impedir que o protagonista, George Bailey (interpretado por James Stewart), se suicide na véspera de Natal por causa duma dívida que poderia causar a falência da sua empresa de financiamento para construções na cidade de Bedford Falls (cidade fictícia nos Estados Unidos), comprometendo igualmente a vida das pessoas de menores recursos da cidade. O protagonista deseja nunca ter nascido e, como num passe de mágica, o anjo faz desaparecer da memória das pessoas a existência de George. Clarence acompanha George na Bedford Falls do presente, mas num presente em cujo passado George não existiu. Assim, o protagonista convive, por poucas horas, com as pessoas da comunidade que, subitamente, não se recordam dele e, ao mesmo tempo, têm uma vida diferente da que tinham antes da intervenção de Clarence. George percebe que estas pessoas têm uma vida menos confortável da que teriam caso ele tivesse existido no seu passado, quando foram ajudadas por George. Ao se aperceber disso, George pede a Deus para ignorar o seu pedido de não existência. Como num passe de mágica, ele é reconhecido imediatamente na rua, fazendo com que ele perceba que o seu pedido foi realizado. George corre até casa, onde encontra a sua família e a comunidade prontos a ajudá-lo a resolver o problema financeiro da sua empresa. No caso deste filme, a narrativa não retorna no tempo, porque a linha temporal da existência de George continua linear. Isso porque o protagonista vivencia a vida dos seus caros em primeira pessoa e interage com eles, mas num presente

[39] CAMERON, 2008, *op. cit.*, p.6. [T.d.A], "[a]*nachronic modular narratives modify the flashback structure of classical Hollywood cinema, undermining the traditional hierarchy between primary and anterior narrative temporality*".

fruto dum passado no qual ele nunca existiu. Desta forma, o protagonista não retorna atrás no tempo para começar novamente a sua jornada, como aconteceria numa narrativa bifurcada. A articulação do tempo é neste caso construída de forma a que o protagonista possa perceber as causas das suas escolhas, no interior dum único módulo narrativo.

Segundo a interpretação de Cameron, tanto as narrativas bifurcadas quanto as narrativas anacrónicas permitem ao público refletir sobre a organização do passado, do presente e do futuro. Porém, cada uma o faz de forma diferente: as narrativas bifurcadas criam diversos níveis de perceção, possibilitando o entendimento do mesmo enredo de diferentes maneiras; enquanto as narrativas anacrónicas misturam factos futuros e/ou passados, criando níveis de suspense, expectativas ou reviravoltas, para que o espectador possa desvendar o enredo.

A possibilidade de o espectador refletir sobre a organização narrativa entre passado, presente e futuro acontece em filmes como, por exemplo, *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2002).[40] O protagonista do filme é Donnie (interpretado por Jake Gyllenhaal), um adolescente aparentemente com algum tipo de problema psiquiátrico. À meia noite do dia 2 de outubro de 1988, uma voz convida-o a sair de casa. A voz é a de Frank (interpretado por James Duval), uma estranha figura com uma máscara sinistra de um coelho, que o leva até um campo de golfe onde lhe revela que o mundo acabará em 28 dias, 6 horas, 42 minutos e 12 segundos. Donnie acorda no campo de golfe e, ao voltar para casa, descobre que durante a noite a turbina dum avião caiu em cima do seu quarto, o que poderia ter causado a sua morte. A partir desse momento, Donnie retoma a sua vida de estudante e continua a encontrar-se com Frank, que o convence a ser autor de alguns atos como, por exemplo, o de destruir a canalização da sua escola ou incendiar a casa dum guru famoso na região. Ao mesmo tempo, Donnie, devido à interferência de Frank, começa a questionar-se acerca da sua sanidade mental. Isso deve-se também à leitura dum livro sobre como viajar no tempo, leitura esta que lhe permite começar a ver fluxos energéticos a sair das pessoas, bem como falar com Frank através de espelhos. Na madrugada de 31 de outubro, Donnie observa, do alto duma colina, um ciclone que se cria em cima da sua casa. Passados os 28 dias, 6 horas, 42 minutos e 12 segundos, a narrativa retorna para a meia noite do dia 2 de outubro. Donnie não é mais chamado por Frank, continua a dormir

[40] O filme possui duas versões, uma do produtor e outra do realizador (com duração maior de 20 minutos). O autor do presente trabalho opta por analisar a versão do realizador, considerando-a a mais completa.

na sua cama, até a turbina do avião cair e matá-lo. O filme termina com a tristeza das pessoas que tinham convivido com Donnie naqueles vinte e oito dias. O filme é desenvolvido segundo uma narrativa em que existe uma linha temporal contínua até ao final quando, de repente, o tempo parece voltar para traz. Cameron alerta para o facto deste filme produzir no espectador a incerteza de estar a acompanhar uma alucinação esquizofrénica (cf. 1.3) ou uma bifurcação narrativa.[41]

Cameron sublinha como as bifurcações narrativas podem permitir ao espectador perceber também a progressão simultânea entre diferentes presentes diegéticos, apresentados de forma paralela. Isso acontece, por exemplo, no caso do filme *Instantes Decisivos*, no qual as duas versões da história são mostradas em montagem alternada, proporcionando ao espectador uma comparação paralela entre elas.

Importa referir também que, de acordo com Cameron, o modelo de bifurcação narrativa criado por Borges serve de base para a criação de narrativas multilineares como, por exemplo, as produzidas através de computadores ou *data base narratives*, teorizadas por Lev Manovich,[42] ou para as narrativas bifurcadas características de alguns filmes, como, por exemplo, *Sorte Cega*. Em ambas as narrativas o jogador ou espectador utiliza a sua memória para interpretar as diferentes possibilidades de futuro oferecidas. Todavia, diferem pelo fator de decisão: nas *database narratives* o jogador pode optar por alternativas contidas na arquitetura do jogo, enquanto nas bifurcações narrativas cinematográficas o espectador utiliza a sua memória para comparar as diferenças entre as possibilidades de futuro, mas não tem um papel ativo na construção destes futuros possíveis. Outra característica comum das duas narrativas é a necessidade do jogador ou do espectador mapearem na própria mente o tempo para conseguir deduzir os diferentes elementos apresentados ao longo da história que apontam para as diversas possibilidades de futuro.

[41] CAMERON, 2008, *op. cit.*, p. 176.
[42] MANOVICH, 2001, *op. cit.*, p. 319.

1.2.3 O mapeamento do tempo

Na narrativa clássica a interpretação da história pelo espectador está ligada à lógica do encadeamento entre eventos e ações, com base no binómio causa-efeito.[43] Seguindo esta linha de pensamento, é possível afirmar que, ao longo dum filme, o público faz inferências sobre os acontecimentos narrados para intuir o desfecho da narrativa, que, no seu entendimento, é o futuro narrativo. Sabine Schenk, na sua monografia *Running and Clicking: Future Narratives in Film*,[44] analisa o facto do uso diário da palavra futuro vincular o seu significado a dois conceitos, "[…] não é agora e é diferente do presente".[45] Neste sentido, algumas ciências, como a meteorologia, procuram transformar a complexidade do futuro em algo manejável, na tentativa de prever e descrever cenários futuros através de cálculos transformados, num segundo momento, em narrativas. Todavia, no entendimento de Schenk, a interpretação do futuro deve ir para além desta conceção.[46]

Partindo da teoria da relatividade restrita de Einstein,[47] que teoriza a coexistência de espaço e tempo, Schenk afirma que "[…] a inseparabilidade do tempo e do espaço

[43] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, pp. 88-89.
[44] SCHENK, 2013, *op. cit.*.
[45] *Ibidem*, p. 3. [T.d.A.], "[...] *it is not now and it is different from the present*".
[46] *Ibidem*, pp. 3-4.
[47] A teoria da relatividade restrita (Albert Einstein, 1905) afirma que a velocidade da luz é constante, enquanto que o tempo não é constante, mas sim relativo, porque muda em função do movimento. Por exemplo, dois sujeitos medem o tempo da mesma maneira se parados, mas a sua medição muda se um deles se movimenta com relação ao outro. Exemplo-verificação experimental: o tempo medido por dois relógios em dois aviões diferentes que voam em direções opostas, leste e oeste. O limite da teoria da relatividade restrita está no facto que pode ser aplicada apenas a objetos em moto retilíneo e constante, ou seja sem aceleração. A teoria da relatividade geral (Albert Einstein, 1915) se estende também aos sistemas que se movimentam numa curva e que são acelerados um com relação ao outro. Um dos conceitos que esta teoria introduz é o de espaço e tempo serem uma única entidade, que não é plana. Um corpo que se movimenta a velocidades próximas a da luz sofre um esmagamento, o espaço contrai rapidamente com o aumentar da velocidade, enquanto que o tempo dilata, portanto desacelera. Considerando as três dimensões do espaço mais uma quarta dimensão (o tempo), pode-se dizer que as quatro dimensões estão estritamente ligadas. Não pode existir um tempo sem espaço, e o contrário. Estas dimensões devem ser vistas em conjunto e formam o que é chamado de espaço-tempo. A teoria também correlaciona o espaço-tempo a um conceito novo da gravidade: dois corpos se atraem porque o corpo com massa maior distorce, curva o espaço-tempo e atrai a ele o corpo com massa inferior. Em outras palavras, a gravidade é consequência do facto do espaço-tempo não ser plano, mas sim encurvado ou distorcido por causa da distribuição da massa e da energia presentes nele. HAWKING, Stephen - **A Brief History of Time: From the Big Bang to Black Holes**. New York: Bantam Dell Publishing Group, 1988. p.39.

deve refletir-se em qualquer tentativa de descrição dum cenário futuro".[48] Sendo o espaço-tempo quadrimensional, este pode ser mapeado segundo uma *timemap* que permite ao usuário identificar diferentes caminhos no espaço-tempo. Segundo a autora, olhando para trás no passado é possível perceber como tenham existido diversos caminhos que poderiam ter levado ao momento atual. Tomar um caminho diferente no passado levaria a um agora diferente, mas que seria sempre o mesmo agora no mapa espaço-temporal. Da mesma maneira, "[…] também o futuro é um campo aberto e existem muitos caminhos possíveis através dele".[49] Por isso, perceber a inseparabilidade entre espaço e tempo se torna relevante para perceber o entendimento de Schenk acerca do futuro.

A autora sublinha como na análise da narrativa é comumente utilizada uma seta do tempo a qual é interpretada da esquerda para a direita, modelo este de análise bidimensional e unilinear que ilustra a sucessão temporal de passado, presente e futuro. Todavia, segundo Schenk, trata-se de um modelo seletivo porque retrata uma versão simplificada, unilinear e em progressão cronológica dos eventos, fazendo com que apenas alguns acontecimentos sejam evidenciados e apenas a estes seja atribuída importância. Este modelo privilegia apenas um caminho, aniquilando todos os outros caminhos possíveis. Para compreender as narrativas de futuro é importante analisar não apenas o caminho já tomado, mas sim a arquitetura de narrativas que permitem a construção do futuro. Sendo o futuro indefinido, é necessário adotar um modelo diferente de visualização abstrata ou de "*narrative time-map"* [50] (mapa de tempo narrativo).

Para tal, Schenk começa por abordar a questão do que é a narrativa. A autora destaca o facto das narrativas serem omnipresentes e normalmente utilizadas para descrever eventos do passado. Neste sentido, as narrativas "[…] são as únicas ferramentas cognitivas que temos para dar sentido ao mundo que nos rodeia, organizar o tempo e narrar a nossa própria 'história'"[51] e "[…] são retrospetivas, reconstruções subjetivas e interpretações duma realidade algo caótica".[52] A maioria das narrativas conhecidas estão

[48] SCHENK, 2013, *op. cit*., p.5. [T.d.A.], "[...] *the inseparability of time and space must be reflected in any attempt to describe a future scenario"*.
[49] *Ibidem,* [T.d.A.], "[...] *the future is also an open field and there are many possible paths through it"*.
[50] *Ibidem,* pp. 6-7.
[51] *Ibidem,* p. 8. [T.d.A.], "[they] *are the only cognitive tools we have to make sense of the world around us, to organize time and to narrate our own 'story' "*.
[52] *Ibidem,* p. 9. [T.d.A.], "[they] *are retrospective, subjective reconstructions and interpretations of a somewhat chaotic reality"*.

ligadas a eventos do passado, sejam eles reais ou ficcionais, e interligam dois ou mais eventos para que a história possa ganhar sentido. Isso acontece porque a narrativa é a forma através da qual é organizada a compreensão do tempo, entendido apenas como tempo passado. Todavia, nem todas as narrativas se referem a eventos passados. Por exemplo, as narrativas do presente narram os eventos no momento em que eles acontecem, como no caso da narração de um jogo de futebol feita por um relatador, que não sabe onde a sua narrativa irá levar. Esta constatação permite a subdivisão do termo amplo da narrativa em subclasses em função da ligação entre o tempo e a enunciação narrativa, bem como das relações de causa e efeito entre o tempo e os eventos narrados.

É possível entender esta subdivisão através da interpretação feita por Christoph Bode de narrativa, segundo o qual a "[n]arrativa é a ligação linguística e mental de eventos".[53] Desta forma, Bode coloca o foco na conjunção de pelo menos dois eventos, onde evento pode ser considerado como sendo "[…] a unidade elementar ou menor das narrativas", tal como afirmam Neumann e Nünning.[54] A ligação entre eventos apresenta uma certa flexibilidade temporal, sendo possível criar narrativas tanto passadas quanto presentes. Ao mesmo tempo, o ser humano tem a capacidade de criar narrativas que não acontecem nem no passado nem no presente. Esta capacidade permite criar cenários futuros onde podem existir eventos ou resultados alternativos e deduzir uma série de ligações entre os eventos que podem alterar as cognições futuras.[55] Segundo Schenk, "[a] mente humana é capaz de construir simulações mentais para 'contar' o futuro"[56] conseguindo imaginar diferentes resultados ou eventos, por isso, para que as narrativas tenham a mesma capacidade construtiva, devem apresentar uma arquitetura que possibilite a simulação narrativa da abertura e permita, por exemplo, a existência de diferentes resultados. A habilidade cognitiva humana pode ser utilizada para criar narrativas nas quais é pensado algo que não existe ou que ainda não existe. Esta subclasse de narrativas recebe o nome de Narrativas Futuras (*Future Narratives*, FNs).

---

[53] BODE, Christoph - **Future Narratives. Theory, Poetics, and Media-Historical Moment**, 2013. Cit. por SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.12. [T.d.A], "[n]*arrative is the linguistic and mental linking of events"*.
[54] NEUMANN, Birgit, NÜNNING, Ansgar - **An Introduction to the Study of Narrative Fiction**, 2008, p.1. Cit. por SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.12. [T.d.A], *"*[...] *the elementary or smallest unit of narratives"*.
[55] SCHENK, 2013, *op. cit.*, pp.12-13.
[56] *Ibidem*, p.22. [T.d. A], "[t]*he human mind is capable of constructing mental simulations to 'tell' the future"*.

Para explicar como o futuro pode ser visto como múltiplo e aberto, Schenk usa como exemplo o conto de Borges "O jardim dos caminhos que se bifurcam" (cf. 1.1). Este conto, ao contrário do que acontece na maioria das ficções, descreve um mundo no qual não é escolhida uma alternativa em cada ponto de decisão, mas onde todas as alternativas coexistem de forma convergente, divergente e simultânea. Neste sentido, a principal característica que distingue as FNs das Narrativas Passadas (*Past Narratives*, PNs) e Presentes (*Present Narratives*) é expressa no próprio título do conto e refere-se ao facto das FNs serem construídas de forma a permitir mais do que um prosseguimento.[57] Diferentemente das PNs, as FNs são incertas, abertas e múltiplas, desestruturando assim os conceitos de linearidade e causalidade que estão na base das PNs, e fazendo com que se torne necessário focar a atenção no evento. Todavia, segundo Schenk, nas FNs a unidade elementar a ser considerada não é o evento, mas sim o nó. Desta forma, as FNs podem ser definidas como sendo "[…] narrativas que apresentam pelo menos uma situação nodal ou nó. Um nó […] é uma situação que permite mais do que uma continuação".[58]

Neste sentido, a estrutura nodal é o recurso principal utilizado pelas FNs. Esta estrutura pode ser aplicada também ao conceito mais amplo de futuro(s), sendo que cada momento temporal apresenta situações nodais. Todavia, isso só é válido se forem excluídos conceitos como o de destino, sendo que, de outra forma, o futuro não seria uma estrutura aberta, mas sim unilinear. O tempo visto como uma série de nós pode ser representado como na Figura 1, na qual o tempo corresponde à linha horizontal, o momento presente à vertical e o oval colocado na linha vertical corresponde ao nó. Cada momento temporal pode ser considerado como uma série de nós. Partindo desta base, a arquitetura das FNs pode ser considerada como sendo multilinear porque não é composta por um evento coligado a outro, mas sim por situações nodais que levam a um horizonte de opções, que, por sua vez, levam a inúmeras consequências futuras.

Aparentemente, a estrutura multilinear das FNs elimina o conceito de causalidade presente nas PNs, que alcançam a sua coerência narrativa apenas através do princípio de causa e efeito. Todavia, as FNs não abandonam de todo o conceito de causalidade:

[57] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.16.
[58] BODE, 2013, *op. cit.*. Cit. por SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.17. [T.d.A], "[...] *narratives that have at least one nodal situation or node. A node [...] is a situation that allows for more than one continuation"*.

elevam-no a um nível mais alto. Isso acontece porque, apesar de um nó por si só não estar inscrito num tempo, as FNs são constituídas por uma sequência de nós, existindo por isso uma ligação mental e linguística entre diferentes eventos futuros que constrói a narrativa no seu todo.[59]

Importa sublinhar que as FNs não são sinónimo de narrativas ambientadas no futuro ou de novelas de ficção científica, isso porque o entendimento do futuro no contexto das FNs é apenas estrutural e não o de um futuro utópico ou distópico. As FNs "[...] apresentam situações que preservam e contêm as principais características do futuro: a sua abertura, incerteza e multi-variância. O futuro está na estrutura".[60] As narrativas ambientadas no futuro apresentam uma arquitetura unilinear, ao contrário das FNs, que apresentam uma arquitetura multilinear. Desta forma, na maior parte dos casos, as FNs não refletem a ideia de futuro no conteúdo da história, mas preservam a estrutura do futuro.

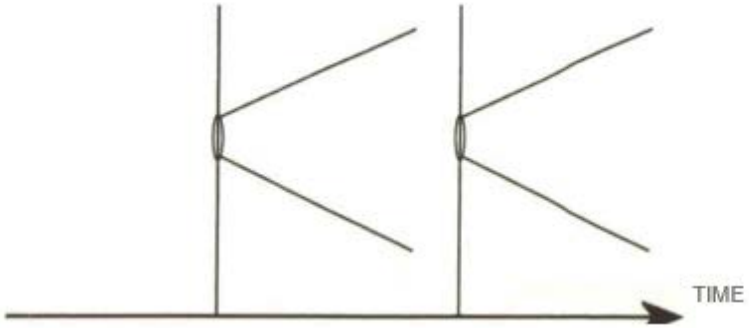


Figura 1, Sabine Schenk, O tempo como uma série de nós. SCHENK, 2013, p.17.

Segundo a autora, o elemento nodal, ou nó, possui algumas qualidades da física quântica, em particular as estabelecidas pelo princípio da incerteza de Heisenberg (1927), que aponta para a imprevisibilidade do futuro.[61] Face à impossibilidade de conhecer

[59] SCHENK, 2013, *op. cit.*, pp.18-19.
[60] *Ibidem, op. cit.*, p.20. [T.d.A.], "[...] *stage situations which preserve and contain the main features of the future: its openness, undecidedness and multi-variance. The future is in the structure"*.
[61] Conhecendo a posição inicial dum corpo macroscópico e a sua velocidade, as leis da mecânica clássica permitem prever com exatidão a sua trajetória e, portanto, a sua posição no tempo. Este conceito mecânico está na base do determinismo causal. Para o pensamento determinístico é valida a afirmação segundo a qual a evolução temporal do universo ou dum seu subsistema é determinada de forma inequívoca graças às leis que o governam juntamente com as condições inicias. O pensamento indeterminístico nega esta afirmação. Esta negação introduz ao pensamento indeterminístico, desenvolvido a partir do advento da mecânica quântica no início do séc. XX. Diferentemente do que acontece no macrocosmo, no microcosmo da mecânica quântica, para entes quânticos quais fotões, partículas elementares, átomos ou moléculas, existem

exatamente o presente, "[...] é impossível aplicar a lei da causalidade para prever com precisão um estado futuro. Portanto, a impossibilidade da predição causal abre caminho para a possibilidade de múltiplos resultados futuros".[62] O próprio nó assemelha-se ao átomo (objeto de estudo, entre outros ramos científicos, da física quântica) e ambos possuem uma certa potencialidade. Assim como na física quântica "[a] realização real de um resultado só pode ser observada, não prevista e o próprio experimento já está moldando a realidade dos átomos […]", nas FNs "[…] o nó em si sempre contém um máximo de potencialidades de todas as possíveis continuações que podem resultar disso […] mas assim que observamos um determinado caminho tomado […] o nó colapsa num evento e desiste da sua potencialidade".[63] Ao se transformar num evento, um nó adota uma das possibilidades de futuro viáveis, fazendo com que as outras alternativas de futuro possíveis deixem de existir. Como o futuro corresponde a algo que ainda não aconteceu, quando uma situação nodal é realizada, implode. O nó em si oferece a abertura para a existência de diferentes caminhos na narrativa, mas cada caminho escolhido acontece no momento presente, após a implosão do nó. Assim, o futuro existe apenas na estrutura e não na sua realização. A receção individual duma FN acontece necessariamente no tempo presente.

limites para o conhecimento e medição de algumas duplas de valores de grandezas físicas. Estes limites são conhecidos pelo Princípio de Indeterminação de Heisenberg. Werner K. Heisenberg chegou à conclusão que duplas de grandezas físicas (chamadas conjugadas), como, por exemplo, posição/momento, energia/tempo, ação/angulo, não podem ser determinadas contemporaneamente com exatidão. Cada grandeza pode ser determinada com erro próprio, enquanto que o produto dos erros das duas grandezas tem um valor constante. Um exemplo é o erro dado pela posição e pelo momento (dado pelo produto de massa e da velocidade) duma partícula quântica. Se na determinação o produto dos erros é uma constante, conhecer com uma incerteza pequena a posição significa aumentar a incerteza acerca do momento (portanto da velocidade), e vice-versa. Por isso, diferentemente do que acontece na mecânica clássica, na mecânica quântica não é possível prever o futuro da trajetória duma partícula. Após as enunciações de Heisenberg, o conceito de indeterminação tem vindo a ser ampliado. A indeterminação não é vista mais como um fenómeno ligado apenas a instrumentos e medidas, mas é considerado como sendo uma característica da física quântica. Importa referir que o indeterminismo da mecânica quântica tem vindo a influenciar o pensamento ontológico. Algumas considerações ontológicas que podem ser feitas tendo em consideração o princípio de Heisenberg são, por exemplo: 1) o estado atual não é completamente definível, 2) ao mesmo estado, completamente definido, correspondem diferentes estados futuros dos quais apenas um será realizado. Fonte: MACORINI, Edgardo (dir.) – **Scienza e tecnica del Novecento**. Biblioteca della EST. 2 Volumes. Milano: Arnoldo Mondadori Editore, 1977. p150.

[62] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.25. [T.d.A.], *"*[…] *it is impossible to apply the law of causality to precisely predict a future state. Therefore, the impossibility of causal prediction makes way for the possibility of multiple future outcomes"*.

[63] *Ibidem*, p.25. [T.d.A.], "[t]*he actual realization of an outcome can only be observed, not foreseen and the experiment itself is already shaping the reality of the atoms* […]*"* "[…] *the node itself always holds a maximum of potentiality of all the possible continuations that could stem from it* […], *but as soon as we observe a certain path taken* […] *the node collapses into an event and gives up its potentiality"*.

Schenk evidencia que em filmes como *Corre, Lola, Corre* ou *Sorte Cega* a arquitetura narrativa se apresenta de forma multilinear. Apesar da bifurcação não se concretizar no próprio nó, este apresenta a potencialidade para que esta aconteça. Isso é devido ao facto da bifurcação se concretizar apenas após a implosão do nó, o qual contem em si a potencialidade de múltiplas bifurcações. Ao contrário do que ocorre nas PNs, esse potencial nas FNs é independente do esforço interpretativo do espectador, porque o nó apresenta apenas a possibilidade de mais de um prosseguimento da narrativa. Todavia, o resultado dos diferentes caminhos pode ser interpretado, como acontece nas PNs. Neste sentido, a diferença principal entre FNs e PNs reside na existência, ou não, de diferentes caminhos possíveis. Por exemplo, em *Sorte Cega* a situação nodal é representada pelo instante em que o protagonista tenta apanhar o comboio. A partir deste nó desenvolvem-se três bifurcações autónomas e autoexclusivas, sendo que, segundo Schenk, o protagonista não aprende das ações por si próprio efetuadas nas bifurcações anteriores. É o espectador que interpreta cada uma delas à luz das outras. Neste sentido "[…] a atualização das três 'vidas' possíveis é o que atrai o espectador". Isso acontece porque "[…] embora cada momento na vida na sua forma atual seja uma situação nodal, uma vez que se realizou, não é possível revisitar uma situação nodal anterior (então atualizada num evento)".[64]

Importa referir que essa multilinearidade não indica apenas uma ramificação de caminhos possíveis, mas também a possível recorrência duma mesma situação nodal, como acontece em *Corre, Lola, Corre*, quando a corrida de Lola recomeça do mesmo ponto. Isso porque as três corridas de Lola, do ponto de vista da protagonista, sendo autónomas não são mutuamente exclusivas. Segundo Schenk, "[a]s continuações alternativas não são idênticas, embora tenham lugar ao mesmo tempo e no mesmo espaço diegético. No entanto, do ponto de vista lógico são sequências separadas".[65]

Para melhor descrever a estrutura das FNs é necessário acompanhar os nós de outro elemento constitutivo da arquitetura narrativa: "as bordas"[66] (ligações), definidas por Schenk como sendo o que acontece entre os nós: os possíveis caminhos. Desta forma é possível descrever uma estrutura nodal como "[…] um gráfico visto como sendo um

---

[64] *Ibidem*, p.29. [T.d.A.], "[…] *the actualization of all three possible 'lifes' is what is appealing to the viewer"*, "[…] *although each moment in life in its present form is a nodal situation, once realized, no revisiting of a former nodal situation (then actualized into an event) is possible"*.
[65] *Ibidem*, p.30. [T.d.A.], "[t]*he alternate continuations are not identical although they take place at the same time and in the same diegetic space. However, logically they are separate continuations"*.
[66] *Ibidem*, p.30. [T.d.A.], "*edges*".

conjunto de nós (ou vértices) e bordas (ou ligações), em que as segundas conectam os nós. Assim, as bordas conduzem de um nó para outro ou para uma paragem final".[67] É importante também sublinhar como um nó não precisa necessariamente de continuar até outro nó, porque para que uma narrativa seja uma FN é suficiente a existência de um nó que apresente varias potencialidades de caminhos, como acontece em filmes como *Corre, Lola, Corre* ou *Sorte Cega*. Nestes casos a estrutura é constituída por um nó que implode três vezes, criando três bifurcações constituídas por uma ligação unidirecional que relaciona uma série de eventos que conduzem a três desenlaces. As ligações podem ser também bidirecionais, como acontece no filme *O Feitiço do Tempo,* em que o *loop* temporal no qual o protagonista se encontra representa o regresso circular de diferentes ligações ao mesmo nó (o despertador que toca e acorda Phil). Neste caso, "[o] comportamento de Phil ilustra o potencial das bordas [ligações] bidirecionais. Ele aprende com a sua experiência. Ele percebe o que é realmente importante para a sua vida".[68] Em relação ao facto da arquitetura narrativa das FNs poder apresentar mais do que um nó, importa referir que, nestes casos, a direção das ligações determina a temporalidade ou sequencialidade entre os nós, uma vez que o primeiro será seguido pelo segundo e assim sucessivamente, não sendo possível chegar ao terceiro nó sem ter passado pelo primeiro e pelo segundo.

Segundo Schenk, é interessante analisar não apenas a arquitetura global das FNs, mas também cada situação nodal para perceber quanto futuro existe num nó. Para tal, a autora introduz o conceito de "potência nodal" [69] considerada como sendo o grau de abertura duma situação. A potência nodal é a soma das propriedades qualitativas e quantitativas duma situação nodal, e por isso a questão principal não é apenas quanto futuro existe num nó, mas também qual o tipo de futuro. Do ponto de vista qualitativo, um nó pode oferecer "[…] uma bifurcação com alto grau de poder nodal, devido às consequências já previstas na própria situação nodal".[70] Por exemplo, no filme *Too many ways to be No 1*, as opções tomadas pelo protagonista na situação nodal levam a futuros

[67] BODE, 2013, *op. cit.*. Cit. por SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.31. [T.d. A], *"*[…] *a graph being a collection of nodes (or vertices) and edges (or links), the later connecting pairs of nodes. So, edges lead from one node to another or to an end stop"*.
[68] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.32, [T.d.A], *"Phil's behavior illustrates the potential of bi-directional edges. He learns from his experience. He realizes what is actually important for him in his life"*.
[69] *Ibidem*, 2013, *op. cit.*, p.34, [T.d.A], *"nodal power"*.
[70] *Ibidem*, [T.d.A], "[…] *a bifurcation with a high degree of nodal power, due to the consequences that are already foreshadowed in the nodal situation itself*".

qualitativamente diferentes.[71] Paralelamente, é importante sublinhar que a potência nodal é acumulada em cada nó e é medida em cada uma das suas várias continuações, até que estas cheguem a um novo nó, o que permite falar de potência nodal apenas para cada nó de uma FN e não para toda a estrutura duma determinada FN. Do ponto de vista quantitativo, a potência nodal corresponde à medida da sua abertura. Sendo a potência nodal de cada nó sempre a mesma, por exemplo em *Corre, Lola, Corre* existem três bifurcações autoexclusivas. As três possibilidades (Lola morre, Manni morre, os dois sobrevivem) constituem a potência nodal deste filme. Neste caso existe apenas um nó e é por isso que a potência nodal da situação nodal é a mesma que a potência nodal de toda a arquitetura da FN, ou seja, as três corridas de Lola.

Schenk sublinha a importância de distinguir entre a estrutura e a realização duma FN. Para tal, a autora evidencia que, neste contexto, o termo arquitetura é utilizado para referenciar toda a estrutura duma FN (incluindo regras, estrutura nodal, entre outros elementos), enquanto o termo percurso (*run*) é utilizado para referenciar uma única realização duma FN. Em alguns casos, é apenas a realização que possibilita o rastreamento de todas as situações nodais. Mas, ao mesmo tempo, a potência de cada nó é independente da sua realização, porque o nó pertence à arquitetura e não ao percurso único. No entanto, o percurso de uma das múltiplas possibilidades do futuro tende a materializar-se "como o encontro de uma gama de possibilidades"[72] da estrutura narrativa. Desta forma, as FNs tendem a projetar a sua estrutura de maneira espacial, por exemplo segundo a estrutura duma árvore ou duma rede. Seguindo esse raciocínio, como processo de construção estrutural duma FN, o ato de mapear o futuro está intrinsecamente ligado ao conceito temporal de futuro que, por conseguinte, se baseia no conceito de espaço-tempo da estrutura de um nó.

Modelos que encadeiam factos podem ser utilizados pelos argumentistas para ordenar os acontecimentos na história, assim como mapas de tempo podem ser elaborados para representar as bifurcações narrativas. Desse modo, o espectador pode interpretar a história, interpretação esta que pode variar de acordo com o caminho narrativo.

[71] O exemplo do filme *Too many ways to be No 1* não é utilizado por Schenk, mas o autor do presente trabalho opta por traze-lo aqui por ser funcional para melhor entender a teoria em causa.
[72] *Ibidem,* p.38. [T.d.A], *"as the encounter of a space of possibilities"*.

1.2.4 As múltiplas interpretações acerca das bifurcações narrativas

A subjetividade na interpretação de uma narrativa existe desde a conceção da história pelos argumentistas até a receção da mesma pelo público. O fenômeno em questão situa-se além da construção da estrutura narrativa. Como afirma Edward Branigan, no seu artigo "*Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's 'Film Futures'*",[73] um filme só adquire valor após ter sido visto. Isso acontece porque "[…] o que é 'quase verdadeiro' é um tipo importante de 'bifurcação' num enredo e tem um impacto no futuro de um filme […]".[74]

Branigan relembra que para Bordwell (cf. 1.2.1) os enredos construídos com bifurcações narrativas, em filmes como, por exemplo, *Corre, Lola, Corre* ou *Instantes Decisivos*, possuem algumas características familiares ao espectador, por estes estarem acostumados à estrutura lógica da narrativa clássica. Por exemplo, nestas narrativas as bifurcações são lineares, coerentes, ligadas entre si e ordenadas de forma sequencial para que a última bifurcação mostrada conduza ao clímax da história. Neste contexto, Branigan retoma o argumento de Bordwell segundo o qual existem limites para a capacidade do espectador interpretar a história ou a identidade do personagem e das narrativas de caminhos bifurcados serem, em muitos casos, parcas em alternativas por o ser humano ter uma capacidade limitada para entender simultaneamente diversas alternativas. Todavia, como será explicado mais adiante, Branigan vai para além deste argumento, afirmando que as narrativas bifurcadas não se concluem com o clímax da história por estarem sujeitas à inferência da interpretação subjetiva do espectador.

Para chegar a esta conclusão, o autor parte do conceito de rio do tempo[75] que utiliza para enfatizar como "[…] o rio flui nos canais que foram cavados e escavados tanto pelo cineasta quanto pelo espectador, bem como construídos através, digamos, de uma história

[73] BRANIGAN, 2002, *op. cit.*
[74] *Ibidem*, p. 105. [T.d.A.], "[...] *what is 'nearly true' is an important kind of 'fork' in a plot and has an impact on a film's future* [...]".
[75] Guido Parietti, Michele Spanó e Francesco Verde afirmam que, segundo as teorias do filosofo Ludwig Wittgenstein, a imagem do mundo hipostasiada através de conceitos como a religião ou a superstição, pode ser mudada. Esta imagem hipostasiada é vista por Wittgenstein como mitológica e infundada, e é comparada a um rio o qual, apesar de regulamentado pelo seu leito, pode mudar em função da correnteza e adaptar-se a novas situações. Esta imagem do mundo implica a existência de mudanças graduais no tempo (assim como sugerido pela metáfora do rio) que, juntamente com o caracter social da visão do mundo, fazem com que o homem não seja condenado a observar o mundo de acordo com ideias preconcebidas. PARIETTI, Guido, SPANÓ, Michele, VERDE, Francesco – ***Homo Legens,*** **recensioni di filosofia e altro.** Roma: Ed. ΣΥΖΗΤΗΣΙΣ, 2009. p.173.

de cinema e de interpretação".[76] Isso acontece porque a narrativa não é construída a partir de princípios da física ou da filosofia, mas sim a partir da psicologia popular. De facto, o espectador filtra quanto mostrado no ecrã a partir do contexto social em que está inserido. Ao mesmo tempo, os argumentistas/realizadores utilizam a psicologia popular tanto a favor do espectador, ajudando-o, por exemplo, a compreender a narrativa, quanto contra o mesmo, omitindo informações, por exemplo para criar momentos de surpresa ou de mistério.

Branigan baseia-se na ideia de Daniel Dennet acerca da consciência e de como esta possa ser vista como uma série de estados de distúrbio internos à mente, para explicar como o fluxo de consciência é composto por diferentes "[…] múltiplos rascunhos de fragmentos narrativos em vários estágios de edição em vários lugares do cérebro".[77] Sendo a objetividade e a subjetividade reversíveis, uma narração pode converter um conjunto de subparcelas narrativas tradicionais em caminhos subjetivos que descrevem estados de consciência alterados, ulteriores e alternativos. Isso acontece, por exemplo, em filmes em que o protagonista tem algum tipo de patologia mental que o leva a ter dupla personalidade (cf. 1.3). De forma geral, "[…] um personagem pode ter vários graus de consciência, ou inconsciência, do facto que ele ou ela está vivendo uma existência alternativa".[78]

Segundo o autor, pode ser considerado um facto que muitos realizadores concebem os seus trabalhos com base numa espécie de modelo de pensamento narrativo estruturado por múltiplos rascunhos, por exemplo ao alterar o enredo devido a algum tipo de censura. Paralelamente, é importante destacar que a popularização de DVDs com finais alternativos, cenas excluídas, ou com uma versão do realizador diferente da lançada pelos produtores cinematográficos, entre outros, contribuem para a existência de histórias que podem apresentar parcelas de subjetividade por parte do espectador. Essa experiência é comparável à eventual oportunidade do espectador estar na sala de montagem do filme. Desse modo, o espectador, através da sua capacidade interpretativa, tem a possibilidade de ampliar o campo das suas inferências sobre a conceção da

[76] BRANIGAN, 2002. *op. cit.*, p.105. [T.d.A.], "[...] *the river flows in those channels that have been dug out and excavated by both a filmmaker and spectator as well as constructed through, shall we say, a history of filmmaking and interpreting"*.
[77] DENNET, Daniel - **Consciousness Explained.Boston**, 1991, p.135. Cit. por BRANIGAN, 2002, *op. cit.*, p.106. [T.d.A.], "[...] *multiple drafts of narrative fragments at various stages of editing in various places in the brain"*.
[78] BRANIGAN, 2002, *op. cit.*, p.108. [T.d.A.], "[…] *a character may have various degrees of awareness, or no awareness, that he or she is living an alternative existence"*.

história. O grau de ampliação de utilização da capacidade interpretativa funciona, para o espectador, como um elemento cativante para assistir a filmes com narrativas bifurcadas.

Considerando que os futuros alternativos são, de facto, passados alternativos, sendo que o final da história já é conhecido no início do filme, por ter já sido escrito, a premonição da narração deve ser mostrada de forma ponderada para permitir que o espectador imagine uma ampla variedade de resultados de cada momento e esteja convencido de que os eventos estão a ser, de facto, transmitidos como eles acontecem, sem pressupor a existência de um projeto narrativo. Isso porque, para cativar o espectador, não lhe pode ser dada apenas a possibilidade de reordenar o enredo ou perceber a enfase colocada em alguns pormenores, mas também a de descobrir os processos através dos quais os elementos foram selecionados. Essa consideração deve-se ao facto das narrativas bifurcadas esconderem as suas paralelas em personagens secundários ou subparcelas, com o objetivo de permitir a elaboração das diferentes versões do enredo principal. Desta forma, "[…] existem outros tipos de bifurcações não dependentes da metáfora do 'rio do tempo', onde a relação entre paralelas e alternativas não é exibida nem ocultada, mas é ambígua ou indeterminada, como se as paralelas fossem vistas em paralaxe".[79]

Branigan afirma que as narrativas bifurcadas oferecem ao espectador a possibilidade de vivenciar uma experiência intermediária ou uma inexperiência. O vivenciar desta existência aberta leva a sentimentos, por exemplo, de prazer ou pânico, que podem resultar também de um filme que apenas levante a possibilidade de uma transformação entre alternativas. Isso acontece porque não é estritamente necessário que a transformação aconteça para que o espectador experimente um mundo alternativo, como se verifica, por exemplo, nos filmes que se limitam a repetir uma cena apenas modificando o ponto de vista, com o fim de criar incerteza acerca do que aconteceu apenas uma vez num único mundo.

O autor sublinha como um texto fílmico é um intermediário entre o cineasta e o espectador, assim como acontece com o momento intermediário de um *morph* digital.[80]

---

[79] *Ibidem*, p.107. [T.d.A.], "[…] *there exist other types of plotting not dependent on the 'river of time' metaphor, where the relationship among parallels and alternatives is neither flaunted nor buried, but is ambiguous or indeterminate, as if the parallels were seen in parallax"*.

[80] Braningam escolhe a imagem do *computergraphic morphing*, ou *morph* digital como metáfora da transformação de uma imagem ou de uma interpretação para uma segunda imagem ou interpretação da mesma situação. *Ibidem*, p.108.

Isso porque o texto fílmico é marcado por um processo de remoção ou substituição de informações já presentes na mente, tanto do cineasta, quanto do espectador, ao mesmo tempo que apresenta os vestígios desta dupla supressão através de parcelas e hipóteses alternativas que são quase verdadeiras, ou seja, que quase se realizaram através da inferência do argumentista/realizador ou do espectador. Neste sentido, uma das tarefas da interpretação é a de descobrir estes "[…] '*morphs* narrativos' ocultos, dessas versões (ou rascunhos) quase verdadeiras do enredo, que podem levar a - ou ser o resultado de - uma experiência de déjà-vu ou de estranheza em assistir uma ficção".[81] É desta forma que as narrativas bifurcadas explicitam a hipotética causal «E se?», característica do pensamento humano.

Branigan considera que Bordwell se aproxima da sua ideia de quase verdadeiro ao sublinhar como, num filme construído através duma narrativa bifurcada, a última bifurcação apresentada é vista pelo espectador como sendo o clímax da história. Desta forma, Bordwell evidencia a existência de uma lógica causal entre as diferentes bifurcações, apesar de não existirem bases cronológicas entre elas. Partindo deste conceito, Branigan afirma querer ir mais além, acrescentando a existência de alternativas psicológicas e sociológicas subjacentes à interpretação do espectador que podem fazer com que uma causa arbitrária adquira pertinência lógica. Isso é válido quando "[…] a narrativa no geral é vista como um conjunto de múltiplos rascunhos sujeitos a múltiplas visualizações".[82]

Mesmo nos casos em que parte do enredo tenha sido suprimida, é o espectador a criar o seu próprio rascunho final. Isso acontece porque o ser humano está empenhado no quotidiano a construir hipóteses e a fazer inferências acerca das suas experiências de vida. Da mesma forma, os filmes proporcionam ao espectador a possibilidade de se debruçar sobre as situações hipotéticas e é por isso que "[…] o autor final de um filme é o espectador, e o árbitro final é o encontro do espectador com um mundo que ele ou ela chama de real".[83] Desta forma, segundo Branigan, o valor de um filme pode não coincidir com o clímax da história, mas sim com eventuais potencialidades contidas no enredo.

---

[81] *Ibidem,* p.110. [T.d.A.], *"[...] 'narrative morphs,' of these nearly true versions (or drafts) of the plot, which may lead toward - or be the result of - an experience of déjà vu or the uncanny in watching a fiction"*.
[82] *Ibidem.* [T.d.A.], *"[...] narrative in general is seen as a set of multiple drafts subject to multiple viewings"*.
[83] *Ibidem,* p.111. [T.d.A.], *"[...] the final author of a film is the spectator, and the final arbiter is the spectator's encounter with a world that he or she calls real"*.

1.3 As bifurcações narrativas no âmbito mental

David Bordwell, na sua monografia *Narration in the Fiction Film*, [84] sublinha como o cinema clássico de Hollywood e o de arte se distanciam, entre outros fatores, pela forma em que é abordado o estado psicológico dos protagonistas. Isto porque, enquanto o cinema clássico de Hollywood é geralmente centrado na representação das ações que os protagonistas, cujos traços psicológicos são mostrados de forma clara, cumprem em função da resolução duma problemática e de objetivos bem definidos, e não tanto duma eventual evolução psicológica que os mesmos protagonistas podem ter ao longo do filme, o cinema de arte centra-se na representação dos aspetos psicológicos de protagonistas que não possuem os traços, os motivos e os objetivos claros dos seus congéneres hollywoodianos. Neste sentido, diferentemente do que acontece no cinema clássico de Hollywood, no cinema de arte as mudanças psicológicas dos personagens tornam-se os aspetos principais a serem desenvolvidos. Isso acontece porque, segundo Bordwell, "[o] cinema de arte não está tanto preocupado com a ação quanto com a reação; é um cinema que fala de efeitos psicológicos e que procura as suas causas".[85] Os protagonistas destes filmes expressam os seus estados psicológicos independentemente das suas ações porque o filme de arte se debruça sobre a condição humana e procura respostas para as dúvidas trazidas pelas condições da vida moderna.

Nas últimas décadas, os realizadores/argumentistas têm vindo a produzir com cada vez mais frequência filmes cujos enredos são desenvolvidos à volta do estado psicológico dos protagonistas. Alguns fenómenos mentais, como, por exemplo, memórias e sonhos, ou estados de consciência, como, por exemplo, a hipnose, são utilizados para mostrar o estado psicológico dos personagens em alguns filmes que serão analisados na segunda parte do presente trabalho. Por esta razão, considera-se importante efetuar algumas breves considerações acerca destes conceitos.

[84] BORDWELL, David - **Narration in the Fiction Film**. Madison WI: University of Wisconsin Press, 1985.
[85] BORDWELL, David - Art Cinema as a Mode of Film Practice, Film Criticism. Film Criticism, Vol. 4 nº1 (Fall). Ann Arbor, MI: Michigan Publishing, 1979. p.718. [T.d.A.], "[t]*he art cinema is less concerned with action than reaction; it is a cinema of psychological effects in search of their causes"*.

1.3.1 Breves considerações acerca de alguns fenómenos mentais

A memória, segundo Carlos Alberto Morão Júnior e Nicole Costa Faria, pode ser considerada como sendo "[...] a capacidade que os seres vivos têm de adquirir, armazenar e evocar informações",[86] e é considerada de grande importância nos processos psicológicos por permitir o reconhecimento da identidade, bem como a realização, em maior ou menor grau, de atividades do quotidiano, como, por exemplo, a associação cognitiva de informações que resultam numa aprendizagem. Essas informações podem ser consideradas como sendo qualquer evento processado pela mente, como, por exemplo, um facto, um objeto, uma experiência pessoal, um sentimento ou uma emoção. Caso algumas informações cheguem na mente dum indivíduo de forma repetida, a possibilidade de quanto foi informado ser retido é maior. Por isso, pode-se dizer que a repetição de informações é útil para a formação da memória.

Segundo os autores, o processo de armazenamento duma informação é efetuado em três subprocessos sequenciais: aquisição, consolidação e evocação. A informação é recebida/adquirida pelo cérebro, por ele e nele consolidada/armazenada e, por último, o individuo, caso o deseje, pode evocar ou retornar de forma espontânea às memórias consolidadas. O subprocesso de evocação "[…] envolve a organização dos traços de memória em uma sequência coerente no tempo […]"[87] e ocorre através dum processo denominado de memória de trabalho (que será explicado de forma mais pormenorizada mais adiante). Importa referir que estes subprocessos, segundo Mourão Júnior e Faria, podem ser descritos de forma sequencial para fins didáticos, mas, na prática, acontecem de forma simultânea. Isto porque, por exemplo, enquanto o cérebro está no processo de consolidação de todos os dados relativos a uma informação pode, ao mesmo tempo, começar a evocar os dados já consolidados acerca daquela mesma informação.
Ainda segundo Morão Júnior e Faria, tendo como foco principal os atos de armazenar e evocar informações, é possível definir as seguintes classes de memórias:

- Memória sensorial: memória que permite a retenção das informações que chegam ao cérebro através de estímulos advindos dos cinco sentidos. Caso o estímulo não seja repetido com alguma frequência, é caracterizada por ter uma duração

[86] MOURÃO JÚNIOR, Carlos Alberto, FARIA, Nicole Costa – Memória. Psychology/Psicologia Reflexão e Crítica. Vol.28, nº4. Porto Alegre: Springer, Universidade Federal de Rio Grande do Sul, 2015. p.780.
[87] *Ibidem*, p. 782.

ultrarrápida, apesar de existir uma variação de tempo entre diferentes tipos de estímulos (por exemplo, a memória visual é mais curta que a auditiva). Dentro de outras caraterísticas, importa referir que ocorre antes que o individuo tome plena consciência da informação que os sentidos já trazeram ao cérebro.

- Memória de trabalho: memória que não serve apenas para armazenar informações, mas sobretudo "[…] para contextualizar o indivíduo e para gerenciar as informações que estão transitando pelo cérebro".[88] É caracterizada, entre outros aspetos, por ter uma duração ultrarrápida e uma capacidade de retenção limitada. Trata-se duma memória que conserva as informações enquanto as mesmas estão a ser processadas. Após este processamento as informações são eventualmente apagadas. Uma das suas funções principais é a de comparar as informações recém recebidas com as já consolidadas pela memória de longo prazo. Neste sentido, pode ser considerada como sendo "[…] um sistema de processamento que confronta as informações que estão chegando ao cérebro pelas vias sensoriais com as informações que já estão arquivadas nos sistemas cerebrais que compõem a memória de longa duração".[89] Desta forma, a memória de trabalho constitui-se como a memória que gerência as informações contidas na memória de longo prazo "[…] trazendo à consciência as informações de maneira sequencial e ordenada, criando um fluxo de pensamento coeso e coerente"[90] fazendo com que, para o ser humano, seja possível produzir as suas próprias ideias em função da realidade que o permeia.
- Memória de longo prazo: memória responsável por armazenar informações por períodos indeterminados, desde que, com o passar dos anos, seja cultivada e/ou reforçada. Dentro das caraterísticas das memórias de longo prazo importa ressaltar o facto que, mesmo perdurando por longos períodos, existe sempre algum grau de perca das informações tanto no processo de consolidação quanto ao longo dos processos seguintes de evocação. Isso porque a evocação é

> […] um processo de edição de fragmentos de memória, os quais são organizados pela memória de trabalho e pelas funções executivas visando formar um todo mais ou menos coerente […] A evocação está, portanto, longe de ser uma reprodução fiel

[88] *Ibidem,* p. 783.
[89] *Ibidem,* p. 784.
[90] *Ibidem.*

> das informações que foram arquivadas. Trata-se […] mais de um processo criativo do que reprodutivo.[91]

Segundo Mourão Júnior e Faria, o processo de esquecimento de informações é tão importante quanto o de memorização, porque os seres humanos estão sujeitos a estímulos contínuos e o esquecimento tem a vantagem de não sobrecarregar o cérebro de informações. No entanto, há casos de esquecimentos provocados por patologias como, por exemplo, a amnésia anterógrada, [92] que afetam a formação de novas memórias de longo prazo, e fazem com que os pacientes sejam incapazes de consolidar informações novas, apesar de apresentarem memórias do seu passado remoto. Outros tipos de patologias mentais como, por exemplo, a esquizofrenia, [93] podem afetar a memória de trabalho de um indivíduo, porque ele não consegue organizar as suas ideias de forma ordenada na sua consciência, sendo incapaz de manter um fluxo coerente entre elas.

Importa referir que, segundo os autores, algumas situações de sobrecarga emocional, como o *stress*, podem dificultar o fluxo de criação e de acesso às memórias. Por exemplo, quando uma pessoa passa por situações traumáticas, pode haver algum esquecimento acerca dos acontecimentos a elas associados. Apesar da importância tanto do sono quanto dos sonhos para a memória ainda ser pouco definida pela neurociência, considera-se a possibilidade de o sono ser fundamental para a consolidação de novas informações. Paralelamente, o conteúdo aparentemente desconexo dos sonhos pode ser

---

[91] *Ibidem*, p. 785.

[92] A amnésia é uma redução mais ou menos grave da capacidade de lembrar. Uma caraterística do distúrbio amnésico é a capacidade de preservar dados adquiridos num passado longínquo, perdendo antes os adquiridos mais recentemente. Caso o distúrbio afete tanto as lembranças recentes quanto as remotas, assiste-se a uma modificação do comportamento e da personalidade. A amnésia é muitas vezes acompanhada de outros problemas emocionais como ansiedade ou depressão. Existem diferentes tipos de amnésia, entre os quais a amnésia anterógrada que causa a não capacidade de armazenamento da memória a partir dum determinado momento da vida e que se constitui como um distúrbio que invalida o paciente, o qual não é mais capaz de organizar a sua vida. Fonte: GALIMBERTI, Umberto – **Dizionario di Psicologia**. Roma: UTET, 2006. pp.564-565.

[93] A esquizofrenia é um transtorno mental que pode ser provocado pela interferência entre fatores genéticos, ambientais e psicosociais. O termo psiquiátrico esquizofrenia designa uma série de psicoses endógenas funcionais, cuja caraterística principal é a dissociação em partes independentes da vida psíquica. Existem diferentes formas de esquizofrenia que possuem algumas caraterísticas comuns: a distorção ou perca dos nexos associativos comuns para o desenvolvimento lógico do pensamento, na correspondência entre ideia e emoção, entre conteúdo do pensamento e comportamento; autismo expresso através dum distanciamento com relação à realidade e predomínio da vida interior provocada por produções fantásticas não controladas; distúrbios da afetividade; distúrbios da personalidade com perca da consciência da própria identidade, limites do próprio Eu e até do próprio corpo, que pode não ser percebido como distinto do mundo exterior; alucinações percetivas, especialmente auditivas e visivas; delírios, não sistemáticos e orgânicos; distúrbios da linguagem. Fonte: GALIMBERTI, *op. cit.*, 2006, pp. 836-847.

parte de um processo de evocação de fragmentos de memórias que estejam a ser descartados para que novas memórias sejam consolidadas.

Tal como a memória, o sonho é uma capacidade comum a todos os indivíduos. O sonho pode ser tanto a atividade mental que permite a produção de imagens durante o estado do sono, quanto o fenómeno que diz respeito à produção de imagens em estado de vigília (*daydreaming*). De acordo com Jerome Singer,[94] a maior parte das pessoas sonham acordas frequentemente e estão conscientes do facto que a sua atividade imaginativa aumenta na hora de dormir. Neste sentido, pode-se dizer que o *daydreaming* (devanear ou sonhar acordado) é uma atividade comum para a consciência humana e que é um dos padrões de fluxo do pensamento humano no estado de relaxamento. Seguindo essa linha de raciocínio, Singer afirma que devanear, como parte do processamento da consciência humana, inclui "[…] o processamento de vários indicativos externos que usamos para nos orientar através do nosso meio ambiente ou desempenhar tarefas do nosso quotidiano, assim como dos nossos pensamentos sobre as várias exigências da nossa rotina ou do futuro imediato". [95] Dessa forma, pode-se dizer que sonhar acordado implica a criação, por parte da consciência humana, de narrativas, sendo estas um meio de organizar memórias de experiências vividas ou uma tentativa de planeamento do futuro.

Segundo Singer, Sigmund Freud especulou sobre a relação entre o sonho e o pensamento em estado de vigília (devaneio), sendo que esta relação permite interpretar processos mentais, e considera a capacidade imaginativa (fantasia), de teor não realista, como parte tanto do sonho quanto do devaneio. Nesse sentido, Sigmund Freud afirma que "[…] todo o material que compõe o conteúdo de um sonho é derivado, de algum modo, da experiência, ou seja, foi reproduzido ou lembrado no sonho".[96] Isso acontece porque a fantasia é um fenómeno natural da mente humana, que faz com que esta possa aceder às memórias e reproduzi-las durante o sono. Ao mesmo tempo, a mente humana produz fenómenos visuais imaginativos designados por Freud como sendo "[...] imagens muito

[94] SINGER, Jerome L. - Daydreaming and the Stream of Thought. American Scientist, Vol.6, nº4. New York: Sigma Xi, The Scientific Research Society, Julho-Agosto 1974. pp. 417-425.
[95] *Ibidem*, pp. 418-419. [T.d.A], "[…] *the processing of various external cues which we use to steer ourselves through our environment or to carry out tasks which confront us daily, as well as our thoughts on the various demands of our routine or on the immediate future"*.
[96] FREUD, Sigmund - **The Interpretation of Dreams**. New York: Macmillan. p. 6. [T.d.A], "[…] *that all the material composing the content of a dream is somehow derived from experience, that it is reproduced or remembered in the dream"*.

vívidas e mutáveis que, com muitas pessoas, ocorrem constantemente durante o período de adormecer".[97]

De acordo com a interpretação de Freud acerca do processamento de estímulos à mente, "[a] nossa conceção do universo tem a sua origem na reformulação pelo intelecto das impressões que lhe chegam de fora nos moldes de tempo, espaço e causalidade".[98] Desta forma, pode-se dizer que a mente humana, quando acordada, armazena informações na memória e, em diferentes âmbitos da mente, recupera-as e processa-as para lhes dar novos sentidos, transformando-as em formas narrativas, que ocupam um espaço-tempo específico e obedecem a regras subjetivas de causalidade.

Por além do sonho e do devaneio, existem outras formas de recuperar e processar as memórias, como, por exemplo, a hipnose, considerada como sendo uma

> [c]ondição psíquica, hétero-induzida ou autoinduzida […], caracterizada por um estado intermédio entre a vigília e o sono, chamado de transe […], durante o qual se produz uma redução das capacidades críticas, um aumento da sugestionabilidade e uma limitação da atenção apenas aos pedidos feitos pelo hipnotizador.[99]

A hipnose é, portanto, uma condição psíquica induzida na mente de um indivíduo com o intuito de aceder ao seu subconsciente, permitindo a revelação de informações não disponíveis no estado de consciência, e/ou com o intuito de sugerir uma ação a ser realizada pelo paciente em tempos e modos determinados durante a fase hipnótica. Segundo Maurício da Silva Neubern,[100] as interpretações acerca do valor científico da hipnose são contraditórias. Em particular, na psicologia clínica a hipnose têm vindo a ser considerada como sendo um "[...] procedimento caracterizado pela submissão ao terapeuta, [...] um processo vicioso e que poderia induzir a condutas perigosas".[101]

---

[97] *Ibidem*, p. 12. [T.d.A], *"*[…] *very vivid and changeable pictures which with many people occur constantly during the period of falling asleep"*.
[98] *Ibidem*, p. 14. [T.d.A], *"*[o]*ur conception of the universe has its origin in the recasting by the intellect of the impressions which reach it from without in the moulds of time, space and causality"*.
[99] GALIMBERTI, *op. cit*., 2006, p. 509. [T.d.A.], "[c]*ondizione psichica, eteroindotta o autoindotta* […], *caratterizzata da uno stato intermedio tra la veglia e il sonno, denominato trance* […], *dove si assista a una riduzione delle capacità critiche, un aumento della suggestionabilità e una limitazione dell'attenzione alle sole richieste formulate dall'ipnotizzatore*".
[100] NEUBERN, Maurício da Silva – Hipnose e psicologia clínica: retomando a história não contada. Psychology/Psicologia Reflexão e Crítica. Vol.19, nº3. Porto Alegre: Springer, Universidade Federal de Rio Grande do Sul, 2006. pp. 346-354.
[101] *Ibidem*, p.347.

Todavia, segundo Neubern, o recurso à hipnose deve ser reavaliado de forma positiva, considerando que não consiste em interpretações diretas e explícitas "[...] mas possui um intento pragmático de auxiliar o sujeito na reconstrução de significados e sentidos de dimensões importantes de sua vida, a começar pela sua própria identidade".[102]

Pode-se afirmar que estes tipos de processos podem ser representados nas narrativas cinematográficas, no âmbito das quais experiências vivenciadas pelo personagem fílmico no estado de vigília podem ser reproduzidas também pela sua mente, no estado de sono ou em outros estados, como, por exemplo, o de hipnose.

1.3.2 Da relação entre fenómenos mentais e estruturas narrativas no cinema

A partir das últimas duas décadas do século XX e, sobretudo, no início do século XXI, assiste-se a uma utilização crescente de narrativas complexas no cinema (cf. 1.1). Neste contexto, Warren Buckland sublinha como os *puzzle films* (filmes de *puzzle* cognitivos), têm o condão de abranger diferentes aspetos como, por exemplo, a não-linearidade e realidades espaço-temporais fragmentadas, assim "apagando os limites entre diferentes tipos de realidade" e contendo "lacunas, equívocos, estruturas labirínticas, ambiguidades e coincidências declaradas".[103] Os personagens destes filmes apresentam caraterísticas peculiares como, por exemplo, patologias mentais (amnésia, esquizofrenia, paranoia, [104] entre outras), problemas de perda de memória, são narradores dúbios (*unreliable narrators*) ou estão mortos (sem que eles e/ou o espectador se apercebam disso). Nesse contexto, "[…] a complexidade dos filmes de *puzzle* cognitivos

[102] *Ibidem*, p.351.
[103] BUCKLAND, Warren, *op. cit.*, 2009, p. 6. [T.d.A], *"blur the boundaries between different levels of reality", "gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences"*.
[104] A paranoia é uma psicose caraterizada por um delírio mais ou menos sistematizado centrado em temas de perseguição, grandeza e/ou ciúmes. Não é acompanhada por alucinações nem sintomas dissociativos ou de deterioramento. A personalidade paranoica mantem pensamento, inteligência, vontade e capacidade de se relacionar com os outros. Os maiores turbamentos da personalidade paranoica são os devidos ao delírio. O delírio paranoico é originado por uma disposição psicológica interna e é assinalado por temáticas delirantes (como, por exemplo, perseguição, ciúmes e/ou reivindicação), caraterizadas por interpretações excessivas da realidade e sustentadas por uma intensa participação afetiva. Fonte: GALIMBERTI, *op. cit.*, 2006, pp. 653-654.

opera em dois níveis: narrativa e narração. Enfatiza o relato complexo (enredo, narração) de uma história simples ou complexa (narrativa)".[105]

Buckland sublinha como o filme de *puzzle* cognitivo se sobrepõe ao *mind-game film* proposto por Thomas Elsaesser, porque "[…] o filme de *puzzle* cognitivo é o *mind-game film* visto de uma perspetiva teórica – a narratologia".[106] Elsaesser analisa os *mind-game films* não só do ponto de vista da estrutura narrativa, mas também do ponto de vista psicológico, histórico e político. O autor observa como estes filmes abordam

> […] não apenas as questões usuais (género) de identidade e crise da adolescência, sexualidade, género, a família edípica e a comunidade disfuncional, mas também problemas epistemológicos (como sabemos o que sabemos) e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos, outras mentes) que estão no centro da investigação filosófica focada na consciência humana, na mente e no cérebro, realidades múltiplas ou mundos possíveis.[107]

Do ponto de vista narratológico, os *mind-game films* diferem

> […] dos seus antepassados literários que usam de forma lúdica a narrativa *mise-en-abyme*, narradores dúbios e a incorporação de múltiplos pontos de vista, na medida em que estes últimos enfatizam não um aumento de auto-reflexividade e de auto-referência, mas sim uma 'diminuição' da autoconsciência e uma forma diferente de recorrência, em alguns casos, eliminando completamente parte da mente consciente, e substituindo-a por um *feedback* 'automatizado' […].[108]

Segundo Elsaesser, alguns *mind-game films* colocam a tónica na mente dos protagonistas, que apresentam condições mentais extremas ou patológicas e cuja forma de vida é inicialmente apresentada como sendo comum. Estes filmes jogam tanto com a

---

[105] BUCKLAND, 2009, *op. cit.*, p.6. [T.d.A], "[…] *the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex telling (plot, narration) of a simple or complex story (narrative)"*.

[106] *Ibidem*, p.8. "[…] *the puzzle film is the mind-game film seen from one theoretical perspective – narratology"*.

[107] ELSAESSER, 2009, *op. cit.*, p. 15. [T.d.A], "[…] *not just the usual (genre) issues of adolescent identity-crises, sexuality, gender, the oedipal family, and the dysfunctional community, but also epistemological problems (how do we know what we know) and ontological doubts (about other worlds, other minds) that are in the mainstream of the kinds of philosophical inquiry focused on human consciousness, the mind and the brain, multiple realities or possible worlds"*.

[108] *Ibidem*, p.24. [T.d.A], "[…] *from their literary forebears that play with narrative mise-en-abyme, unreliable narrators, and the multiple embedding of points of view, in that the latter emphasize, not a ratching up of auto-reflexivity and self-reference, but instead a "lowering" of self-consciousness and a different form of recursiveness, by, in some cases, knocking out part of the conscious mind altogether, and replacing it with "automated" feedback* […]*"*.

perceção do público, quanto como a dos próprios protagonistas, obrigando-os a escolherem entre realidades aparentemente válidas, mas, de facto, incompatíveis.[109] O transtorno de personalidade e, em particular, as patologias mentais dos protagonistas desses filmes permitem "[…] des-ordenar a identidade e des-associar o caráter, a atuação e a motivação, assim ocasionando uma 'reinicialização' da consciência […]".[110]

De acordo com Elsaesser, as patologias mentais fazem com que a interpretação de categorias como as de são/insano ou vítima/perseguidor possa ser dúbia porque o que guia o espectador é o ponto de vista do protagonista. A dúvida é devida ao facto de o enredo desses filmes desenvolver-se em torno do âmbito mental dos protagonistas. Isto porque os efeitos das patologias destes personagens levam a uma consciência parcial ou total das suas identidades, ao mesmo tempo que guiam os espectadores na narrativa, interferindo na perceção da história, uma vez que os efeitos patológicos, quando desvendados, chamam a atenção do espectador e geram dúvidas sobre os acontecimentos narrados. Paralelamente, as patologias individuais dos protagonistas levantam, para os espectadores, questões mais amplas, como as de identidade, reconhecimento por parte dos outros e subjetividade. Importa referir que, segundo o autor, se, por um lado, estas patologias mentais indicam crise e incerteza em relação ao eu do protagonista e, por extensão, do espectador, por outro, os aparentes danos mentais oferecem ao protagonista a possibilidade de adquirir um outro nível de relacionamento com o seu entorno. Desta forma, estas patologias podem ser interpretadas pelo espectador como sendo "patologias produtivas".[111] Neste sentido, "[...] o trauma não é apenas algo que liga um personagem ao seu passado, mas é também algo que o liga a um futuro".[112]

Elseasser, portanto, afirma que os *mind-game films* rodam a volta de personagens mentalmente ou psicologicamente instáveis, cujas patologias podem ser divididas em três grandes categorias: a paranoia, a esquizofrenia e a amnésia.[113] Segundo o autor, os *mind-game films*, nos quais o personagem principal é caracterizado por paranoia, são ligados a questões de género feminino. Geralmente trata-se de mulheres que temem pela própria sanidade mental devido às mensagens que recebem do mundo à sua volta, ou que

[109] *Ibidem*, pp. 14-15.
[110] *Ibidem*, p.24. [T.d.A], "[…] *dis-ordering identity and dis-associating character, agency, and motivation, and thus of motivating a 'reboot' of consciousness* […]".
[111] *Ibidem*, p. 31. [T.d. A], *"productive pathologies"*.
[112] *Ibidem*. [T.d. A], "[…] *'trauma' is not only something that connects a character to his or her past, but also opens up to a future"*.
[113] *Ibidem*, p. 24.

são levadas à insanidade pelos companheiros, e, eventualmente, salvas por outro homem, geralmente mais novo, mas sempre uma figura masculina. Normalmente, na base da situação da protagonista, existe alguma conspiração, eventualmente criada por uma figura paterna preponderante. Todavia, a paranoia pode ser vista como produtiva para o comportamento, por possibilitar a descoberta de conexões e perceções mais amplas das utilizadas pelas pessoas que operam apenas por analogia ou antítese. Dessa forma, a paranoia permite a mudança de perspetivas e horizontes, levando a novos graus de conhecimento. Já nos filmes em que o protagonista sofre de doenças mentais como a esquizofrenia, esta caraterística permite que o espectador observe o conteúdo da mente do personagem, de forma perturbadora, provocando fascínio ou horror. Paralelamente, a esquizofrenia pode ser vista não necessariamente como uma deficiência do personagem, podendo, de facto, proporcionar ao mesmo a capacidade de conectar a mente de forma diferente com as sensações ou perceções, oferecendo assim uma forma de salvação. Por último, nos filmes em que o protagonista é afetado por amnésia, pode-se notar como esta condição danifica a sua personalidade e subjetividade, ao mesmo tempo que transforma a sua maneira de ver e interagir com o mundo à sua volta. Contudo, ao mesmo tempo, esta condição possibilita ao espectador refletir acerca da importância de esquecer ao invés que guardar na sua memória todas as situações e sentimentos vivenciados no quotidiano.

Esse tipo de patologias são um recurso utilizado em vários filmes e, em alguns casos, a sua utilização é instrumental à criação de bifurcações narrativas. Um exemplo de um filme no qual a patologia do âmbito mental do protagonista é o cerne da estrutura narrativa é *Mr. Nobody* (*Sr. Ninguém*, Jaco Van Dormael, 2009), que será mais amplamente analisado na segunda parte do presente trabalho (cf. 2.5).

1.3.3 Da relação entre fenómenos mentais e encaixamentos narrativos

Do ponto de vista estrutural, em alguns casos, o jogo criado pela bifurcação narrativa estruturada com base no âmbito mental das personagens, coexiste com a utilização de encaixamentos narrativos, sendo que ambos possibilitam a criação de sobreposições diegéticas ou de interferências entre causas e efeitos, para além de possibilitar a ampliação do grau de reflexão do público sobre o enredo do filme. William

Nelles, no seu artigo "*Stories within stories: Narrative levels and embedded narrative*",[114] afirma que o encaixamento narrativo é um recurso que funciona como uma caixa chinesa ou uma matrioska, configurando-se pela inserção de novas histórias dentro da história principal. Segundo o autor, trata-se de um recurso comum na literatura, utilizado ao longo dos tempos e em diferentes culturas. [115] Seguindo esta linha de pensamento, é possível afirmar que este recurso tenha sido absorvido também pelo cinema, sendo utilizado, por exemplo, em alguns filmes que apresentam bifurcações narrativas.

Nelles baseia-se na teoria de Gerárd Genette que, na sua monografia *Narrative Discourse*,[116] afirma que a diferença hierárquica entre níveis diegéticos é estabelecida quando "[…] qualquer evento contado por uma narrativa se encontra num nível diegético imediatamente superior ao do nível no qual o ato de narração que produz esta narrativa se encontra."[117] Os acontecimentos enunciados na primeira narração da primeira narrativa apresentada ao recetor situam-se no nível extradiegético, o primeiro nível da narração. É possível existir um narrador (que pode ser ou não ficcional) do nível extradiegético que enuncia outra narrativa. Os eventos dessa segunda narrativa pertencem a um nível superior de narração (segundo nível), considerado como sendo diegético ou intradiegético, relativamente à primeira narração. Da mesma forma, é possível que exista um narrador que, ao longo da segunda narrativa, enuncie uma terceira. Este narrador é assim um narrador intradiegético que enuncia uma narrativa metadiegética (terceiro nível). A possível narrativa enunciada a partir deste terceiro nível metadiegético, será uma narrativa meta-metadiegéticas. A partir da narrativa meta-metadiegética, às possíveis narrativas seguintes será acrescentado o prefixo meta de forma exponencial. O autor/narrador do nível extradiegético é, por sua vez, extradiegético. Contudo, este autor/narrador como herói/protagonista da sua narração é diegético ou intradiegético. O autor/narrador contido na narrativa intradiegética contada pelo autor/narrador extradiegético, é intradiegético. Este autor/narrador intradiegético como héroi/protagonista da sua narração é metagiegético (Diagrama 1). Os termos

[114] NELLES, William - Stories within stories: Narrative levels and embedded narrative, 1992, p. 79.
[115] Para os fins do presente trabalho será analisada apenas a utilização do encaixamento narrativo em estruturas narrativas bifurcadas. Todavia, importa referir que o mesmo recurso é utilizado também em outras estruturas narrativas que produzem efeitos não estudados no presente trabalho, quais *mise en abyme* ou metalepse, entre outras.
[116] GENETTE, Gerárd, *op. cit.*,1980.
[117] *Ibidem*, p.228. [T.d.A], "[…] *any event a narrative recounts is at a diegetic level immediately higher than the level at which the narrating act producing this narrative is placed*."

extradiegético, intradiegético ou metadiegético não designam funções e situações isoladas, mas sim relativas às outras funções presentes na estrutura narrativa.

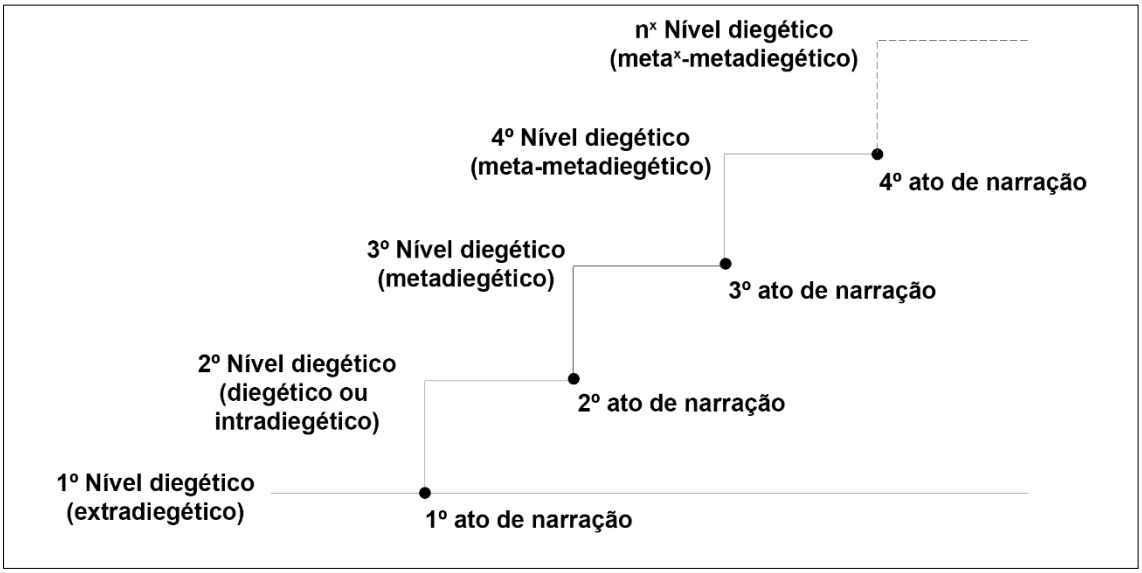


Diagrama 1, Representação dos níveis diegéticos com base na teoria de Gerárd Genette.

Importa referir que Genette sublinha como o prefixo meta, tal como em metalinguagem, deveria conotar, neste contexto, "[…] a transição para o segundo grau: [assim como] a metanarrativa é uma narrativa dentro da narrativa, a metadiegese é o universo desta segunda narrativa, da mesma forma que a diegese [...] designa o universo da narrativa".[118] Se a metalinguagem é uma linguagem na qual se fala acerca de outro idioma, a metanarrativa deveria ser a narrativa dentro da qual se fala acerca de outra narrativa. Todavia, o autor opta por utilizar o termo na forma contrária à utilizada em linguística: o nível metadiegético (terceiro nível), é contido pelo nível diegético ou intradiegético (segundo nível), o qual, por sua vez, é contido pelo nível extradiegético (primeiro nível).

Genette afirma que existem três principais tipos de relação que permitem a conexão entre a narrativa metadiegética e a primeira narrativa. O primeiro tipo de relação é o de causalidade entre os eventos de nível metadiegético e diegético, atribuindo à segunda narrativa uma função explicativa, assim respondendo "[...] explicitamente ou não, à

[118] *Ibidem*, nota nº 41, p.228. [T.d.A.], "[…] *the transition to the second degree: the metanarrative is a narrative within the narrative, the metadiegesis is the universe of this second narrative, as the diegesis* […] *designates the universe of the narrative"*.

pergunta do tipo 'Quais eventos provocaram a situação presente?'".[119] O segundo tipo de relação implica uma relação temática entre o nível metadiegético e o intradiegético, sem implicar uma continuidade espaço-temporal. O terceiro tipo de relação não prevê uma relação explícita entre o nível diegético e o metadiegético porque, neste caso, "[...] é o próprio ato de narrar que cumpre uma função na diegese, independentemente do conteúdo metadiégetico [...]",[120] função esta que pode ser, por exemplo, a de distração, pois o recetor não está mais atente ao nível diegético anterior passando a estar atente ao atual.

Nelles retoma a argumentação de Genette ao afirmar que, nos encaixamentos narrativos, a transição entre uma narração e outra é marcada por impactos dramáticos ou temáticos, sujeitos à interpretação do recetor. O impacto dramático refere-se à perceção, por parte do recetor, da mudança entre uma narrativa e outra, enquanto que o impacto temático refere-se à perceção, por parte do recetor, da mudança na tipologia da história narrada, como acontece, por exemplo, quando existe uma mudança da história que um personagem vivencia para a história dum sonho que o mesmo personagem tem. Neste contexto, segundo o autor, "[…] qualquer narrativa encaixada tem um impacto dramático, mesmo que seja o de adiar ou interromper a narrativa na qual se encaixa, e que qualquer narrativa encaixada tem uma função temática, mesmo que seja apenas a de um certo contraste ou analogia".[121] Importa referir também que, segundo Nelles, "[n]a prática, uma mudança no narrador […] ou uma mudança no narrador e no nível da narrativa […] sempre produz efeitos com alguma consequência".[122] Desse modo, na medida em que o recetor percebe os efeitos de encaixamento na estrutura narrativa, tende a compará-los com a estrutura global, com o intuito de criar um sentido para toda a narrativa.[123] Cada encaixamento narrativo tem potencial para gerar fenómenos narrativos que podem dificultar a interpretação da história pelo recetor ao longo do discurso da narrativa. Ao mesmo tempo, pode-se dizer que qualquer narrativa encaixada permite gerar esses fenómenos, em maior ou menor grau, porque em "[q]ualquer contexto narrativo no qual

---

[119] *Ibidem*, p.232. [T.d.A.], "[…] *explicitly or not, a question of the type 'What events have led to the present situation?'"*.
[120] *Ibidem*, p.233. [T.d.A], "[…] *it is the act of narrating itself that fulfills a function in the diegesis, independently of the metadiegetic content* […]".
[121] NELLES, 1992, *op. cit.*, p. 89. [T.d.A], "[…] *all embedded narrative has a dramatic impact, if only that of deferring or interrupting the embedding narrative, and that all embedded narrative has a thematic function, if only one of relative contrast or analogy"*.
[122] *Ibidem.* [T.d.A], *"[i]n practice, a shift in narrator* […] *or a shift in narrator and narrative level* […] *always produces effects of some consequence."*
[123] *Ibidem*, 1992, pp. 90-91.

uma personagem lê ou escreve, ouve ou conta uma narrativa pode produzir estas mesmas relações entre encaixamentos e narrativas encaixadas".[124]

Seguindo esta linha de raciocínio, é possível afirmar que os filmes, cuja estrutura narrativa bifurcada é construída através do recurso a fenómenos mentais (sonho, hipnose, devaneio, entre outros) ou a patologias do âmbito mental (patologias produtivas) dos protagonistas, apresentam um alto grau de complexidade interpretativa. Enquanto em filmes como, por exemplo, *Instantes Decisivos* ou *Sorte Cega*, a distinção entre as bifurcações apresentadas é clara, em filmes, como, por exemplo, *Sr. Ninguém*, nos quais a dúvida produzida na mente do espectador através do âmbito mental do protagonista, e/ou nos quais as bifurcações sejam encaixadas umas nas outras, produzem uma maior dificuldade interpretativa. Ao mesmo tempo, como anteriormente descrito, esta complexidade deve-se também ao facto de as peculiaridades do âmbito mental dos protagonistas permitirem a reflexão por parte dos espectadores sobre aspetos que podem não ter sido incluídos no enredo.

[124] *Ibidem*, p. 95. [T.d.A]. "[a]*ny narrative context within which a character reads or writes, hears or tells a narrative can produce these same relations between embedding and embedded narratives.*"



II
ANÁLISE FÍLMICA

Imagem na página anterior | Fotomontagem realizada pelo autor com base nas imagens: Anónimo, foto de escadarias [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://ccs.infospace.com/ClickHandler; Eric Bres e Mackye Gruber, Evan. BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotograma]; Jaco Van Dormael, Nemo. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma]; Peter Howitt, Helen. HOWIT, *Instantes Decisivos*, 1998. [Fotograma]; Tom Tykwer, Lola. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotograma].

2.1 Introdução à análise fílmica

Ao longo das últimas décadas, como visto (cf. 1), tem vindo a ser mais frequente o recurso a maiores graus de complexidade narrativa no cinema. Neste contexto, os realizadores/argumentistas têm vindo a experimentar o recurso a estruturas narrativas bifurcadas, fazendo com que, em alguns casos, se torne necessário assistir mais do que uma vez o filme para (melhor) entendê-lo.

Nesta parte da dissertação é proposta uma análise detalhada de alguns filmes que apresentam uma estrutura narrativa bifurcada, com a finalidade última de perceber até que ponto é possível utilizar o recurso da bifurcação tornando o visionamento estimulante, sem interferir na compreensão do espectador. A análise proposta é acompanhada de diagramas/mapas temporais (cf. apêndices) que pretendem permitir a visualização da estrutura fílmica no seu todo, tornando assim inteligíveis o contexto inicial, os diferentes tempos diegéticos presentes na narrativa, bem como a relação entre os seus vários elementos. Para a elaboração destes diagramas opta-se pela utilização das figuras de situação nodal (ou nó) e de evento, no sentido que lhe é dado por Sabine Schenk (cf. 1.2.3). A análise de cada filme inicia com a descrição da estrutura narrativa e com um resumo detalhado do enredo, com o objetivo de fornecer ao leitor um instrumento que sinalize aspectos e detalhes relevantes para a análise propriamente dita e que remeta às situações nodais e aos eventos presentes no diagrama em apêndice. Vista a complexidade destes diagramas, devida à própria estrutura narrativa, para facilitar ulteriormente a leitura, optou-se por elaborar também alguns diagramas e tabelas de síntese incluídos ao longo do texto. Importa referir que, nem os resumos detalhados, nem os diagramas e/ou tabelas (em apêndice e/ou no texto), têm o objetivo de substituir o visionamento integral do filme em causa, mas sim facilitar o entendimento das suas partes após a visualização integral do filme por parte do leitor/espectador. Seguem-se algumas considerações feitas pelos autores de referência acerca do filme e, por último, a análise propriamente dita, que pretende apresentar as reflexões do autor da presente investigação.

Entre os filmes existentes no panorama cinematográfico internacional que recorrem a estruturas narrativas bifurcadas, foram escolhidos para análise os seguintes: *Lola Rennt (Corre, Lola, Corre*, Tom Tykwer, 1998); *Sliding doors (Instantes Decisivos*, Peter Howitt, 1998); *The Butterfly Effect (O Efeito Borboleta*, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004); *Mr. Nobody (Sr. Ninguém*, Jaco Van Dormael, 2009). A escolha baseia-se no facto

desses filmes apresentarem diferentes formas de bifurcação narrativa bem como algumas peculiaridades específicas, como, por exemplo, o recurso ao âmbito mental (cf. 1.3.2). O *corpus* filmográfico não obedece a um contexto geográfico-cultural específico. A análise desses filmes pode vir a ser de referência para a análise futura de outros filmes com estruturas ou peculiaridades similares, sendo que essas narrativas cinematográficas podem utilizar, em diferentes graus, um ou mais dos recursos aqui analisados. Por isso, para facilitar a compreensão ao longo deste estudo, a sucessão segundo a qual os filmes são analisados obedece a uma ordem crescente de complexidade estrutural.

2.2 As corridas de Lola

O filme *Corre, Lola, Corre* é, de entre os filmes que apresentam uma estrutura narrativa bifurcada, um dos mais conhecidos e analisados.[1] Uma das razões que leva a esta ocorrência prende-se no facto do enredo, como será aprofundado mais adiante, aparentemente não mostrar um grau elevado de complexidade interpretativa. Evidencia-se também o facto dos personagens não terem uma profundidade psicológica relevante para o desenlace, tanto das bifurcações em si, como do filme no seu todo. Estas caraterísticas, dentre outras, fazem com que *Corre, Lola, Corre* seja um exemplo útil como ponto de partida para a análise de filmes com estruturas bifurcadas.

Por estas razões, apesar da obra de Tom Tykwer ter sido amplamente estudada (por exemplo, Bordwell, 2007; Cameron, 2008; Schenk, 2013), considera-se relevante, atendendo aos objetivos do presente trabalho, ampliar a discussão em torno dela.

2.2.1 Resumo do filme

O bater do tempo de um relógio de pêndulo mostrado em grande plano marca o início do prólogo do filme. Planos em *travelling* acelerados num espaço indefinido levam o espectador no meio de uma multidão, na qual estão presentes pessoas que se descobrirá mais à frente no filme serem personagens secundários da história. Um homem, Schuster (interpretado por Armin Rohde), que se descobrirá mais adiante ser segurança do banco onde o pai da protagonista, Lola (interpretada por Franka Potente), é diretor, afirma que o único facto certo é o da bola ser redonda e o jogo durar noventa minutos, quase indicando a regra de um jogo, que se descobrirá ser o que a protagonista deverá enfrentar.

Após o prólogo é explicado o problema dramático de Lola, que fica a saber numa conversa telefónica com Manni (interpretado por Moritz Bleibtreu), o seu namorado, que daí a vinte minutos Manni deve entregar ao Ronni, chefe do gangue ao qual ele pertence, até às 12:00, 100.000 marcos dos quais era depositário, mas que perdeu no metro e que foram encontrados pelo mendigo Norbert von Au. Caso Manni não consiga entregar o dinheiro a Ronni, Manni será morto. Manni, que se encontra numa cabine telefónica,

[1] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.68.

coloca como solução assaltar, às 12:00, o supermercado Bolle em frente ao qual se encontra. Lola insiste para que ele não faça o assalto porque ela encontrará outra solução (Φ).[2] Ao acabar a conversa, Lola arremessa o auscutador do seu telefone vermelho ao ar e, enquanto este cai em câmera lenta, são exibidos planos em montagem alternada girando em torno de Lola que está a pensar nas pessoas às quais pode pedir ajuda. Após a montagem alternada entre a queda do auscutador do telefone e o pensamento de Lola sobre a quem poderá pedir ajuda, a protagonista decide procurar o pai (Φ1). Assim ela começa a sua corrida para salvar Manni. No filme são mostradas três corridas (A, B, C) de forma sequencial:

A) Lola começa a sua corrida para salvar Manni. Antes de chegar no banco onde o pai dela trabalha, Lola passa por alguns personagens secundários: um rapaz com um cão nas escadas do prédio em que ela mora (mostrados em forma de desenho animado - A); Doris, uma senhora com um carrinho de bebé atrás duma esquina (A1); Mike, um rapaz de bicicleta na rua (A2); o Senhor Meyer, colega do pai, a sair de carro do estacionamento de um prédio (A3); Norbert von Au, o mendigo que encontrou o dinheiro de Manni no metro (A4). Após a passagem de Lola por Doris (a1) e por Mike (a2) é mostrado, em *flashforward*,[3] o futuro destes personagens. Durante essa corrida são reveladas cenas em que a amante do pai de Lola diz ao homem estar infeliz com o relacionamento deles por se sentir colocada de lado e lhe pergunta se não deseja ter um filho com ela. Lola entra no banco (A5) e chega a uma porta que dá aceso a uma zona restrita controlada pelo segurança Schuster que lhe abre a porta. Lola passa por Jäger, uma empregada do banco, e é mostrado em *flashforward* o futuro dela (a5). Lola entra no escritório do pai, onde se depara com ele e a amante, que se apresenta como sendo Jutta Hansen e sai deixando os dois a sós. Lola pede ajuda financeira ao pai, que começa a questioná-la, aumentando assim o estado de agitação de Lola que grita de forma estridente, causando o estilhaçamento de um relógio que bate as 11:55. O pai decide leva-la para fora da zona restrita enquanto lhe comunica ter decidido abandonar a família para viver com outra

[2] (Φ) refere-se a um evento do filme *Corre, Lola, Corre* representado no Diagrama I presente no Apêndice I. A partir deste momento sempre que for utilizado este tipo de nomenclatura em 2.2 faz-se referência a este Diagrama.

[3] O início destas cenas é assinalado por um intertítulo com a escrita "*un dann*", que em alemão significa "e depois". Opta-se para destacar estes pontos como subnós secundários aos do enredo principal, que podem, ou não, interferir diretamente com o mesmo. O autor do presente trabalho, a partir deste momento, assume o termo subnó como ampliação do conceito dado por Schenk ao termo nó (cf. 1.2.3). Os subnós que não interferem diretamente com o enredo principal, a partir deste momento, serão indicados com letra minúscula. Os que, ao contrário, interferem, serão indicados com letra maiúscula, acrescentando diferenciações especificadas caso a caso.

mulher e que não é o seu verdadeiro pai. Pede ao segurança, que ouviu a conversa, para acompanhar Lola até à saída. Schuster acompanha Lola até à rua e tenta consolá-la. Na porta do banco, Lola pergunta as horas a uma senhora: são 11:57 (A6). Lola recomeça a sua corrida. Corre ao lado de uma ambulância com a sirene ligada. Tanto ela como a ambulância param para deixar que um grupo de homens que carrega uma placa de vidro atravesse a rua (A7). Entretanto Manni sai da cabine telefónica, depois de ter feito diversas chamadas para conseguir, através de terceiros, o dinheiro que precisa, sem êxito. Manni tenta devolver o cartão telefónico a uma senhora cega, mas falha de novo. Manni caminha na direção do supermercado. Pára em frente à porta às 11:59, quando uma ambulância passa por trás dele. Quando o relógio da rua bate as 12:00, Lola vira na esquina e vê Manni a entrar no supermercado. Lola grita para o impedir de entrar (A8), mas ele não a ouve. Manni entra e começa o assalto e Lola decide ajudá-lo. O casal assalta o supermercado, sai da loja e foge, mas é cercado pela polícia. Manni atira o saco com o dinheiro do assalto ao ar, causando a distração dum policial que, por engano, dispara e mata Lola (A9). Um *flashback* mostra um momento em que Lola e Manni estão na cama a conversar. Lola questiona Manni acerca do seu amor e afirma não saber se quer ou não o deixar. A cena retorna para Lola caída na rua, de olhos abertos, dizendo: "Mas não quero. Não quero ir embora".[4] São mostrados, em montagem alternada, o saco de dinheiro e o telefone, ambos no ar (A10).

B) Lola (re)começa a corrida para salvar Manni (Φ1). Lola faz o mesmo percurso anterior, porém com pequenas alterações (como, por exemplo, o facto do rapaz nas escadas do prédio a fazer cair - B), que fazem com que ela chegue ao banco com um pequeno atraso relativamente à primeira bifurcação. Desta forma, Lola entra no escritório do pai enquanto que ele e a amante estão a discutir, porque Jutta acabou de revelar que está grávida de outro homem. Lola pede ajuda ao pai e este recusa, o que enraivece Lola, que sai do escritório, passa por Jäger, rouba a pistola do segurança, dirige-se novamente para o escritório do pai, passando por Jäger. Lola ameaça o pai com a arma, obriga-o a sair do escritório, passa novamente por Jäger (b5). Tendo o pai como refém, Lola obriga um empregado da caixa, Kruse, a entregar-lhe o dinheiro. Com o saco do dinheiro na mão sai do banco, cercado pela polícia. Os polícias, acreditando que ela se encontra no local

[4] A partir desse momento, todas as citações diretas feitas ao longo da parte 2.3, caso não seja especificada outra fonte, referem-se ao filme de Tom Tykwer (*Corre, Lola, Corre*, 1998) e são retiradas da versão do filme presente no DVD consultado.

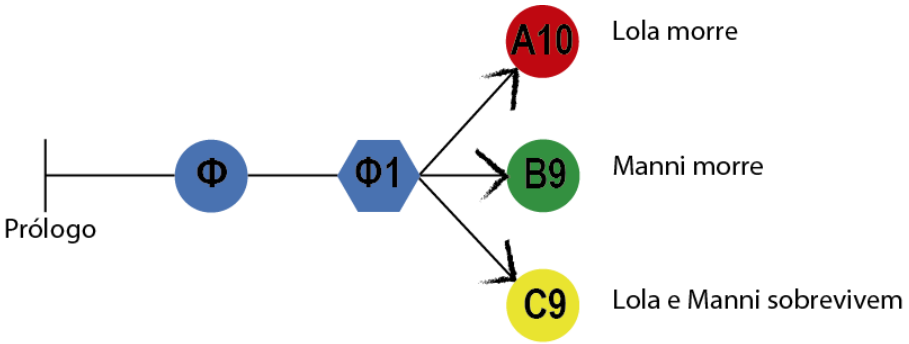
por acaso, fazem-na sair da frente do banco (B5). Às 11:57 Manni olha um relógio na rua. Lola corre na frente de uma ambulância com a sirene ligada, desacelera e pede boleia ao condutor, que recusa, distrai-se e não vê passar uns homens que carregam uma placa de vidro. A ambulância destrói a placa de vidro (B7). Lola continua a correr. Manni está à porta do supermercado. São 12:00. Lola vira a esquina, vê Manni, grita para chamá-lo. Ele ouve-a, vai na direção dela, mas, ao atravessar a rua, é atropelado pela ambulância e morre (B8). É mostrado um *flashback* de um momento em que Lola e Manni estão na cama a conversar. Manni pergunta-lhe o que faria caso ele morresse. Ela afirma que não o deixaria morrer. Manni imagina um cenário no qual Lola se esquece dele pouco após a sua morte. Lola diz-lhe "Manni, mas tu ainda não morreste!". A cena retorna a Manni caído na rua que, de olhos abertos, pergunta "Não?". É mostrado o saco do dinheiro no ar (B9).

C) Lola (re)começa a corrida para salvar Manni (Φ1). Neste caso também existem pequenas nuances ao longo do percurso que Lola faz para chegar até ao banco, em particular quando fala com o Senhor Meyer (C3), fazendo com que ele não tenha um pequeno acidente de carro e não atrase o seu encontro com o pai de Lola, como tinha acontecido nas duas bifurcações precedentes (A3 e B3). Ao virar a esquina do banco, Lola vê o pai a entrar no carro do Senhor Meyer, grita para chamá-lo, mas ele não a ouve. Lola grita desesperada à frente da porta do banco enquanto o segurança sai para fumar um cigarro. Schuster vê-a e diz-lhe "Finalmente chegou, menina". Olham-se fixamente e Lola recomeça a sua corrida (C5). Lola corre sem rumo, de olhos fechados. Num monólogo interior, diz "O que devo fazer? Vamos. Ajude-me! Por favor! Só desta vez. Vou continuar a correr. Estou à espera" (C6). Lola é quase atropelada por um camião. No meio da rua vê um casino e decide entrar. Graças a um seu grito estridente consegue fazer com que a bola da roleta pare no número 20 preto. Lola ganha o dinheiro necessário para salvar Manni. Às 11:57 recebe o dinheiro ganho e recomeça a sua corrida (C7). Lola corre atrás de uma ambulância com a sirene ligada, esta trava para deixar passar uns homens que carregam uma placa de vidro. Lola entra na ambulância, onde se encontra Schuster em estado grave. Lola diz ao paramédico ter entrado na ambulância para acompanhar o doente. Aperta a mão de Schuster que melhora (C8). São 12:00. A ambulância deixa Lola no cruzamento onde ela tinha marcado o seu encontro com Manni. Lola olha à sua volta (panorâmica circular de 360º) à procura de Manni, mas não o vê. Finalmente Manni sai dum carro. Como se nada tivesse acontecido, Manni, que, entretanto, tinha conseguido

recuperar o dinheiro com o mendigo (C2.1; C4.1; C5.1; C7.1)[5] e devolvê-lo a Ronni, vai ao encontro de Lola e pergunta-lhe o que ela tem no saco de plástico. Lola sorri (C9).

2.2.2 Estrutura do filme

O filme *Corre, Lola, Corre* apresenta uma estrutura narrativa que começa com um prólogo e continua com a contextualização do problema dramático da protagonista (Φ) até chegar à situação nodal (Φ1). Este nó colapsa, transformando-se num evento e adoptando uma das suas possibilidades de futuro viáveis (cf. 1.2.3). Essa situação verifica-se três vezes, criando três bifurcações: A, B, C. No final de cada uma das duas primeiras bifurcações, a narrativa regressa ao nó inicial (Φ1), no instante em que o mesmo contém inúmeras possibilidades de eventos futuros. Uma destas possibilidades verifica-se e o nó volta a colapsar até chegar à terceira e última bifurcação, que, por sua vez, representa o clímax do filme. A estrutura é então constituída por três bifurcações principais (Tabela 1) que se desenvolvem a partir de um mesmo nó inicial (Diagrama 2).



Descrição das situações nodais e dos eventos:

Prólogo: Schuster explica as regras do jogo; (Φ) Lola recebe o telefonema de Manni; (Φ1) Situação nodal: o telefone cai; (A10) Lola morre; (B9) Manni morre; (C9) Lola e Manni sobrevivem e ganham cem mil marcos.

Diagrama 2, Síntese da estrutura narrativa do filme *Corre, Lola, Corre*, com base no Diagrama I no Apêndice I.

[5] Estes pontos se referem aos subnós de um enredo paralelo ao da terceira bifurcação, que surge e desemboca na terceira bifurcação. Para a descrição detalhada de cada um destes subnós (C2.1, C4.1, C5.1, C7.1), remete-se à Tabela I presente no Apêndice I.

BIFURCAÇÃO	ENREDO	DESENLACE
A	Lola procura a ajuda do pai, que se recusa a ajudá-la. Chega com atraso ao encontro com Manni, que começou o assalto ao supermercado. Lola ajuda Manni, os dois conseguem o dinheiro, mas são cercados pela polícia.	Lola morre.
B	Lola procura a ajuda do pai, que se recusa a ajudá-la. Lola assalta o banco do pai e consegue o dinheiro. Chega a tempo ao encontro com Manni, mas ele é atropelado por uma ambulância.	Manni morre.
C	Lola procura a ajuda do pai, mas não consegue falar com ele. Ganha no casino. Manni recupera os 100.000 marcos que tinha deixado no metro.	Lola e Manni sobrevivem, conseguem o dinheiro que Manni deve entregar a Ronni e mais o dinheiro ganho pela Lola no casino.

Tabela 1, As três bifurcações do filme *Corre, Lola, Corre* com a indicação sintética do enredo e do desenlace.

2.2.3 Algumas considerações dos teóricos de referência

Seguindo a linha interpretativa delineada por David Bordwell[6] (cf. 1.2.1), em *Corre, Lola, Corre*, as sete convenções por ele estipuladas para as narrativas bifurcadas se apresentam de forma clara:

1ª. Nas três bifurcações são destacados alguns factos relacionados com outros e são estes mesmos factos que fazem com que Lola se atrase, ou não, na sua corrida. Estes atrasos condicionam o desenvolvimento dos acontecimentos seguintes e, consequentemente, o desfecho de cada bifurcação. Por exemplo, nas três bifurcações Lola depara-se com o Senhor Meyer com poucos segundos de diferença em cada uma das bifurcações, fazendo com que ele colida com a parte frontal (A3)[7] ou traseira de um carro (B3), ou não colida no momento do encontro com Lola (C3). Em particular esse último

[6] BORDWELL, 2007, *op. cit.*.

[7] Importa referir que esta nomenclatura não é utilizada pelos autores de referência, mas foi criada pelo autor da presente investigação, e é apresentada de forma pormenorizada no Apêndice I. Opta-se por incluir esta nomenclatura ao longo das análises dos autores de referência ao fim de proporcionar ao leitor uma compreensão mais fluida.

facto condiciona radicalmente o desenvolvimento da terceira bifurcação porque faz com que o Senhor Meyer seja pontual no seu encontro com o pai de Lola e, por esta razão, a protagonista não tenha a possibilidade de pedir ajuda ao pai (C5), mas, por outro lado, ganha o tempo necessário para conseguir o dinheiro no casino (C7).

2ª. A montagem alternada do plano do saco do dinheiro no ar e do auscutador do telefone no ar sinaliza a passagem de uma bifurcação para outra.

3ª. Em cada uma das três bifurcações há elementos e personagens com a mesma função. Por exemplo, verifica-se sempre que: Manni é o namorado de Lola; Lola passa pela mãe que fala ao telefone no início da corrida; o pai é diretor do banco; Jutta é a amante do pai; Schuster é o segurança do banco.

4ª. No filme o recurso a um prazo, vinte minutos, e a um horário, as 12:00, sempre iguais, cria coesão entre as três bifurcações.

5ª. Existem alguns paralelismos entre as três bifurcações, em particular "Lola parece ter o poder de restaurar a vida":[8] a sua própria vida no final da primeira bifurcação (A10); a de Manni, segurando a cabeça dele com as mãos, no final da segunda (B9); a de Schuster, segurando a mão dele, na terceira (C8).

6ª. As três bifurcações têm durações diferentes (24'18", 19'52" e 15'12", respectivamente), nomeadamente a segunda e terceira bifurcações têm um tempo menor do que a primeira. Isso acontece porque a primeira bifurcação apresenta um número maior de informações, que o espectador aprende e associa automaticamente nas bifurcações seguintes. O mesmo acontece com a segunda bifurcação relativamente à terceira.

Ao mesmo tempo, Lola aprende ao longo das diferentes bifurcações, melhorando assim as suas capacidades. Este fator é evidente em vários pontos do filme como, por exemplo, quando, na primeira bifurcação, Lola, durante o assalto ao supermercado (A9), pega numa pistola e Manni explica-lhe como usá-la; já na segunda bifurcação quando Lola rouba a pistola ao segurança (B5), este diz-lhe que ela não a sabe usar, mas Lola contraria-o engatilhando a arma e disparando contra a parede.

[8] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p.180. [T.d.A.], *"Lola seems to have the power to restore life"*.

7ª. As duas primeiras bifurcações podem ser consideradas como sendo tentativas falhadas para chegar ao clímax da história que é, de facto, alcançado no final da terceira bifurcação (C9) quando é resolvido o problema dramático inicial (Φ) e o filme termina com um final feliz. Por isso, Bordwell chama as duas primeiras bifurcações de *Corre, Lola, Corre* de "rascunhos narrativos" (*draft narratives*).

Os fatores acima mencionados podem levar a interpretar a estrutura do filme como sendo linear. Em particular, é de facto possível considerar a última bifurcação como consequência das primeiras duas, como sugerido por Tom Tykwer:

> No final, os espectadores devem ter a impressão de que Lola fez tudo o que acabámos de ver (e não apenas uma parte, um terço). Ela viveu aquilo tudo – ela morreu por este homem, ele morreu, e tudo o que estava destinado a acontecer aconteceu. Ela deixou tudo para trás e, no final, é recompensada.[9]

Seguindo a linha interpretativa de Allan Cameron,[10] é possível considerar as três bifurcações presentes no filme como sendo módulos separados (cf. 1.2.2). A morte de Lola, de Manni ou a salvação dos dois podem ser interpretados como sendo as conclusões de cada um dos módulos e, por esta razão, cada bifurcação pode ser considerada autoconclusiva e linear e interpretada de forma isolada pelo espectador. Neste sentido, a estrutura do filme pode ser vista como sendo constituída por três módulos lineares que, no seu conjunto, compõem uma estrutura multilinear.

Sabine Schenk[11] destaca como o prólogo *Corre, Lola, Corre* estabelece as regras do jogo e os seus parâmetros (personagens, tempo e espaço). Este fator permite ao espectador ter uma compreensão imediata do filme, o que é "[...] uma clara vantagem sobre os personagens no universo diegético que desconhecem isso (com exceção de Schuster)".[12] A linguagem visual do prólogo informa o espectador que Lola, apresentada como a personagem dum *videogame*, está prestes a começar um jogo. Na primeira cena

---

[9] TYKWER, Tom - **Cours, Lola, cours**, 1999, p.134. Cit. por. BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p.183. [T.d.A.] *"At the end, the viewers must have the impression that Lola has done everything that we've just seen (and not just one part, a third of it). She has lived it all—she has died for this man, he has died, and everything that was destined to happen has happened. She has all that behind her, and at the end, she's rewarded"*.
[10] CAMERON, 2008, *op. cit.*.
[11] SCHENK, 2013, *op. cit.*.
[12] *Ibidem, op. cit.,* p.70. [T.d.A.], "[…] *a clear advantage over the characters in the diegetic universe that are unaware of this (with the exception of Schuster)*".

do enredo, Lola, assim como o público, são informados acerca dos objetivos que a protagonista tem que alcançar (conseguir o dinheiro para salvar Manni em vinte minutos).

Como anteriormente descrito, o filme é constituído por três bifurcações que se iniciam após a queda do auscutador (situação nodal), que sinaliza o início de cada uma das bifurcações. A reação de Lola ao encontrar o rapaz com o cão nas escadas do prédio onde ela mora determina o resultado de cada bifurcação. Todavia, Schenk sublinha como existem também algumas bifurcações secundárias. Ao longo da sua corrida, Lola encontra alguns personagens (Doris, Mike, Jäger) e, após esses encontros, é mostrado em *flashforward* o futuro deles. Segundo a autora, considerando válida a primeira convenção de Bordwell (as bifurcações são sinalizadas), o intertítulo "*um dann*" (e depois) que precede o *flashforward* aponta para a existência de outras bifurcações. Neste sentido, "[a]s sequências *'und dann'* apontam para um futuro que está fora do universo do filme".[13]

Aparentemente as três bifurcações (principais) baseiam-se no princípio de causa e efeito: a cada ação de Lola corresponde um efeito, que determina o resultado de cada uma das corridas da protagonista. Schenk sublinha também como, apesar das três bifurcações poderem ser consideradas como mutuamente exclusivas e autoconclusivas, o prólogo não estabelece apenas as regras do jogo, mas constitui também a sinopse de todo o filme. Em particular, após Schuster ter ditado as regras do jogo, Lola é mostrada, em forma de desenho animado, numa corrida através de uns túneis ao longo dos quais

> [...] tem que enfrentar o seu antagonista, o relógio, três vezes. Ela atravessa três túneis (o primeiro é amigável, o segundo tem dentes, e é comparável à brutalidade da segunda corrida, quando Manni é atropelado e Lola ameaça o pai com uma pistola, o terceiro é uma espiral que leva até ao final do túnel) na mesma idêntica sequência apresentada mais à frente no filme.[14]

Ao mesmo tempo, segundo a autora, aparentemente o enredo de todo o filme pode ser visto como um conto de fadas. Isso porque a sequência das três bifurcações leva a protagonista de uma situação inicial de dependência familiar (Lola procura a ajuda do pai) à independência (Lola consegue os cem mil marcos sem a ajuda do pai) e,

[13] *Ibidem*, p.76. [T.d.A.] "[t]*he 'und dann' sequences point to a future that is out of the film's universe*".
[14] *Ibidem*, pp. 82-83. [T.d.A.] "[...] *has to face her opponent, the clock, three times. She runs through three tunnels (the first one being kind of friendly, the second one has teeth, which resembles the brutality of the second run, when Manni gets run over and Lola threatens her father with a gun; the third one being a spiral leads to the end of the tunnel) in the exact same sequence as it is later on presented in the movie*."

consequentemente, a um final feliz. Por estas razões as três bifurcações devem ser visualizadas na sequência apresentada no filme.

Contudo, esta aparente lógica sequencial e causal é definitivamente quebrada no momento em que Lola consegue finalmente ganhar o jogo não respeitando as regras do mesmo. Apenas quando a protagonista "[...] decide abandonar toda a lógica e causalidade, é capaz de salvar Manni, o dinheiro e a si própria. Ela incorpora a contingência em contraste com a unilinearidade e causalidade [...]".[15] Paralelamente, importa referir que o princípio da causalidade não pode ser considerado o princípio orientador do filme, porque pode ser aplicado só retrospectivamente, sendo o resultado do processo de visionamento. Se a causalidade fosse o princípio orientador, tendo a mesma situação nodal e os mesmos parâmetros (tempo, espaço, personagens) que influenciam a potência nodal, o resultado deveria ser sempre o mesmo.

Em última instância, segundo Schenk, *Corre, Lola, Corre* apresenta uma arquitetura narrativa (cf. 1.2.3) peculiar porque combina as caraterísticas da narrativa bifurcada com as baseadas em *loops* narrativos.[16] Isto porque, a estrutura narrativa deste filme é melhor representada pelos "[...] círculos concêntricos duma espiral na qual cada ponto de ingresso traça um novo círculo".[17] Dessa forma, essa estrutura narrativa apresenta-se como uma FN (cf. 1.2.3), porque vai para além da estrutura convencional de um filme, possibilitando ao espectador um maior grau de abertura interpretativo.

2.2.4 Análise

No prólogo do filme, o espectador depara-se com uma *voice over* que se questiona acerca do facto da vida do homem ser aparentemente complicada para se entender, bem como da possibilidade da resposta a esta pergunta ser sempre a mesma. Schuster afirma

[15] *Ibidem*, p.86. [T.d.A.], "[…] *decides to abandon all logic and causality, which make the corset of narrative film making, she is able to save Manni, the money and herself. She embodies room for contingency in contrast to the uni-linearity and causally*".
[16] Schenk compara os filmes *Corre, Lola, Corre* e *O Feitiço do tempo* (cf. 1.2.3). O segundo apresenta uma estrutura em *loop* porque o protagonista (Phil Connors) se encontra, todas as manhãs, numa repetição do mesmo dia. Apesar dos restantes protagonistas não terem ciência da situação, Phil altera o seu comportamento de dia para dia, aprendendo da sua experiência. Da mesma forma Lola, apesar de não estar ciente disso, ganha habilidades duma bifurcação para a outra (por exemplo na primeira bifurcação aprende a utilizar uma pistola e utiliza esta habilidade na segunda bifurcação). Por esta razão, segundo a autora, a estrutura narrativa de *Corre, Lola, Corre* pode ser vista também como uma narrativa em *loop*.
[17] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.83. [T.d.A.], "[…] *concentric circles of a spiral in which every entry point is describing a new circle"*.

que o único facto certo é o da bola ser redonda e do jogo durar noventa minutos. As regras são assim ditadas pelo personagem que atira a bola, iniciando o jogo, e assim oferecendo ao espectador uma pista interpretativa do filme.

Para o espectador, torna-se evidente que o filme apresenta uma vertente lúdica e é comparável a um jogo de futebol, com regras definidas, ditadas logo no início pelo segurança e com um tempo de duração (setenta e cinco minutos) aproximadamente comparável ao tempo regulamentar de um jogo de futebol (noventa minutos). Outros aspectos, desde o início do filme, reforçam a comparação com o jogo, em particular com os *videogames*. Por exemplo: os atores são apresentados nos créditos inicias em quadros e mostrados com fotografias tiradas de diferentes ângulos, ligando o nome do ator ao nome do personagem do filme; ainda nos créditos inicias, a protagonista é mostrada em forma de desenho animado, enquanto corre por um túnel e é engolida por um relógio; o início da sua corrida nas escadas do prédio e o seu encontro com o rapaz e o cão são mostrados em forma de desenho animado na televisão em frente da mãe de Lola (Figs. 2, 3 e 4). A temática lúdica do *videogame* é assim reforçada através da alternância entre a representação dos mesmos personagens em desenho animado e na interpretação de atores em *live action*. Isso acontece, por exemplo, quando o *croupier* é representado em forma de desenho animado em (Φ), ao dizer à protagonista que ninguém a ajudará (Fig. 5), e quando é representado em *live action* no momento em que aceita a aposta na qual Lola ganha o dinheiro na bifurcação C (Fig. 6).



Figuras 2, 3 e 4, Tom Tykwer, A estética do filme recorda a dos videogames.
TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas]



Figuras 5 e 6, Tom Tykwer, O croupier representado em forma de desenho animado ou em *live action*.
TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas]

O enredo de cada uma das bifurcações assemelha-se a um *life* do personagem de um *videogame*. Cada uma das corridas de Lola pode ser vista como o percurso feito num jogo que apresenta um objetivo específico (conseguir o dinheiro para salvar Manni), um tempo limite para o percurso ser feito (vinte minutos) e uma série de obstáculos a evitar. Neste caso específico, os obstáculos a evitar correspondem a alguns dos personagens secundários, como por exemplo o rapaz com o cão nas escadas do prédio, cruzando-se com os quais Lola pode, ou não, vir a interferir no resultado. No final das bifurcações A e B, Lola ou Manni morrem, por esta razão o jogo é retomado até à bifurcação C, exibindo assim uma nova narrativa que cativa o espectador, que aguarda por um novo resultado.

Os três enredos que constituem o filme podem ser comparados, na ótica da protagonista, aos três resultados possíveis dum jogo de futebol, 1 X 2: Lola morre e, portanto, perde; Manni morre e, portanto, Lola empata, uma vez que, apesar de perder Manni, ela não morre; Lola ganha porque os dois sobrevivem e obtêm o dinheiro para pagar a dívida e, como bônus, o dinheiro ganho no casino. Por estas razões, o filme apresenta três bifurcações mostradas numa ordem específica, com a qual, jornalisticamente, se reportam os resultados dos jogos de futebol (1 X 2). Acrescenta-se a esta observação o facto de ser possível imaginar, antes da bifurcação em que é resolvido o problema dramático inicial, uma outra bifurcação, na qual, por exemplo, tanto Lola quanto Manni morrem. Contudo, isso invalidaria o paralelismo com os resultados possíveis de um jogo de futebol que, como dito, é indicado como sendo a linha interpretativa dada no prólogo. Paralelamente, uma outra pista interpretativa do filme é a do *videogame*, que permite fazer com que o espectador esteja consciente do facto da protagonista, que pode ser vista como um avatar, ser capaz de ganhar habilidades que são mantidas dum *life* para o outro (de uma bifurcação para outra). Isso acontece, por exemplo, quando Lola, na bifurcação A, se irrita com o pai e grita de forma tão estridente que, casualmente, provoca o estilhaço de um relógio (A6). Já na bifurcação C, ela utiliza a força do seu grito para fazer com que a bola da roletta pare no número 20 preto (C7). É também pelo facto de existir uma evolução do personagem de uma bifurcação para outra que o enredo do filme apresenta as três bifurcações numa ordem específica.

Ainda em torno do paralelismo com o *videogame*, é possível evidenciar como Schuster, por além de ditar as regras do jogo no prólogo, parece ter conhecimento acerca da lógica da programação do mesmo e, em alguns momentos, ter de certa forma uma ligação direta com a protagonista ajudando-a na sua corrida. Isso acontece, por exemplo,

quando na bifurcação A Schuster abre a porta da área restrita do banco, tratando Lola com ironia, mas, após o pai dela lhe revelar não ser o seu verdadeiro pai, o segurança tenta consolar a rapariga (A5). Na bifurcação B, Schuster, antes de abrir a porta para Lola, aconselha a protagonista afirmando que um pouco de raiva faz bem. Após isso, Lola decide reagir à resposta negativa do pai assaltando o banco (B5). Já na bifurcação C, a chegada de Lola à frente do banco, Schuster apresenta outro comportamento relativo à programação e diz à protagonista: "Finalmente chegou, menina!", como se ele soubesse que ela iria chegar, e, assustado, olha fixamente nos olhos dela enquanto o espectador ouve o batimento de um coração (D5). O som do batimento cardíaco também parece ser um recurso da programação do jogo, para enfatizar que algo importante irá acontecer a seguir, em particular o facto de Lola entrar na ambulância, onde se depara com Schuster na maca, ele lhe estende a mão e, após o toque de Lola, a condição de saúde do segurança melhora (D8), indicando que a protagonista está perto do desfecho.

Existem também uma série de factos, ações e personagens secundários importantes para o desenvolvimento do enredo principal, cuja existência é justificável em função do paralelismo com os *videogames*. Em particular, como anteriormente descrito, Lola, ao longo da sua corrida, à semelhança do que acontece em alguns *videogames,* deve ultrapassar alguns obstáculos, representados por personagens secundárias. Por exemplo, durante a corrida Lola vira uma esquina e, nas duas primeiras bifurcações, um grupo de freiras abre espaço para ela continuar a correr no passeio (A2, B2), já na terceira bifurcação as freiras não abrem espaço para ela passar, fazendo com que Lola seja obrigada a continuar a correr no meio da rua e esbarre em Mike (C2). O facto das freiras abrirem ou não caminho para Lola não é consequência das suas ações, mas tem consequências no seu futuro (Figs. 7, 8 e 9).





Figuras 7, 8 e 9, Tom Tykwer, Nas bifurcações A e B as freiras abrem caminho para Lola, ao contrário do que acontece na Bifurcação C. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas]

Em alguns casos, o encontro entre Lola e alguns personagens secundários oferece ao espectador um bônus: o visionamento do futuro destas personagens, narrado em

flashforward (como anteriormente descrito). Por exemplo, o futuro de Doris, uma senhora com um carrinho de bebé, é mostrado nas três bifurcações e é sempre diferente: a polícia retira-lhe uma criança e, em seguida, ela rapta outra no parque (a1); ganha na lotaria e fica milionária (b1); participa das atividades de uma igreja juntamente com outras mulheres e o filho (c1). Inicialmente, o espectador pode ser levado a pensar que seja o ato de Lola esbarrar ou não em Doris a alterar o futuro dela. Todavia, uma observação mais atenta permite notar como, nas primeiras duas bifurcações Lola, esbarra em Doris da mesma maneira, no mesmo lugar e no mesmo segundo. A mudança reside na ação da Doris e não parece ser condicionada pela ação de Lola: no primeiro caso, Doris grita contra Lola "Olhe onde anda. Vadia" (a1), no segundo, "Cuidado...vaca" (b1). Já no terceiro caso, quando Lola não esbarra em Doris, esta não fala e limita-se a fazer um gesto de reprovação com a cabeça (c1). Por essas razões, o encontro entre Doris e Lola pode ser considerado como sendo um subnó que implode em bifurcações das quais a protagonista não é Lola mas sim Doris, e que são desenvolvidas de forma sintética através do recurso estético ao *flashforward*. Desta forma, a programação do jogo faz com que a narrativa de Lola se cruze, por poucos instantes, com uma outra narrativa que também está contida no banco de dados do *videogame*, e que é secundária ao enredo principal. Este fator proporciona ao espectador a possibilidade de imaginar o embrião de uma nova narrativa, da qual Lola é um personagem secundário.

Seguindo este raciocínio, é possível refletir sobre os diferentes futuros de Mike, o rapaz de bicicleta. Considerando o momento do encontro entre Lola e Mike como sendo a situação nodal referente à narrativa de Mike, é possível explicar porque as duas primeiras bifurcações do enredo dele são mostradas na forma de *flashforward* (a2, b2), enquanto o início da terceira (C2.1), da qual não é mostrado o prosseguimento, do ponto de vista estético, é desenvolvido da mesma forma que o enredo de Lola. Os *flashforwards* de Mike nas bifurcações A e B são mostrados esteticamente como uma sequência de fotogramas em *still*, enquanto na bifurcação C o presente de Mike (e já não o futuro) é desenvolvido como uma sequência de imagens em movimento (planos). Isso acontece porque o início da terceira bifurcação de Mike desencadeia uma série de acontecimentos narrados no filme num enredo secundário ao de Lola, que irão interferir com o enredo principal. Após o encontro com Lola, Mike vira uma esquina e pára num *fast-food* onde encontra o mendigo e lhe vende a bicicleta (C2.1). O mendigo começa a percorrer a cidade de bicicleta (C4.1). Entretanto, Manni sai da cabine telefónica e devolve o cartão a uma

senhora cega, que lhe indica mendigo que está a andar de bicicleta na rua onde os dosis se encontram (C5.1). Manni começa assim a correr atrás do mendigo até alcançá-lo e recuperar o saco com o dinheiro (C7.1). Isso permite a Manni entregar o dinheiro a Ronnie, salvando a própria vida. Este enredo secundário converge novamente com o enredo principal quando Lola se encontra com Manni (C9). Enquanto nas primeiras duas bifurcações Manni, até ao meio dia, se limita a esperar pela Lola, na terceira bifurcação empenha-se ativamente na tentativa de ganhar o jogo. Isso permite que os dois personagens alcancem o objetivo inicial e consigam também um bônus de 100 mil marcos.

Um outro aspecto a reportar é a forma como Lola consegue descobrir o casino e, por conseguinte, ganhar o dinheiro necessário para salvar Manni. Na bifurcação C, Lola, não tendo conseguido falar com o pai (D5), não sabe que rumo tomar e começa a correr de olhos fechados, dizendo, num monólogo interior, "O que devo fazer? Vamos. Ajude-me! Por favor! Só desta vez. Vou continuar correndo. Estou à espera" (D6). Pouco depois Lola pára no meio da rua para não ser atropelada por um camião e, assim, vê o casino (D7). É como se Lola, enquanto avatar, estivesse a interpelar o programador do jogo (o argumentista) para saber o que fazer sendo que, de repente, a programação do jogo mudou (em particular o percurso a fazer). O monólogo pode assim ser visto como sendo um elemento da estrutura narrativa utilizado pelo argumentista para cativar a atenção do espectador e enfatizar que, apesar de aparentemente Lola não ter hipóteses de conseguir o dinheiro, a programação do *videogame* está a criar uma nova hipótese para o desfecho do jogo.

Importa referir que o filme apresenta três dimensões narrativas autocontidas e coexistentes que interferem na interpretação dos acontecimentos por parte do espectador, criando assim alguns enigmas a serem descodificados. A primeira é a do jogo de futebol, explicada, como anteriormente descrito, no prólogo pelo Schuster. As outras duas são sinalizadas antes do prólogo, mas podem ser interpretadas pelo espectador apenas após a visualização do filme, constituindo-se assim como enigmas a serem descodificados. Antes do prólogo, o espectador depara-se com duas citações, que representam a segunda e terceira dimensão narrativa. A primeira citação é de T. S. Eliot, que afirma que "[n]ão cessaremos de explorar, e ao fim da nossa exploração voltaremos ao ponto de partida, como se não tivéssemos conhecido". Essa citação sinaliza a dimensão narrativa relativa à estrutura baseada segundo a lógica da programação de um *videogame*, sendo que a frase

pode ser interpretada como explicativa dos personagens do filme como sendo avatares, que podem regressar a um ponto do jogo para iniciar uma nova tentativa.

A terceira dimensão narrativa é sinalizada pela citação de Sepp Herberger, que afirma que "[d]epois do jogo é antes do jogo". Esta citação refere-se a um espaço temporal não explicito anterior aos eventos narrados ao longo das três corridas de Lola. Este espaço temporal é representado pelas cenas em que Lola e Manni estão na cama a conversar, mostradas no final da primeira e da segunda bifurcações (Figs. 10 e 11). Tratam-se de aparentes lembranças de momentos do passado do casal e remetem para um diálogo que os dois tiveram acerca do romance deles. No ponto A10, Lola questiona Manni acerca do seu amor e ela afirma não saber se quer, ou não, deixá-lo. A cena regressa ao momento em que Lola se encontra caída na rua e afirma não querer deixar Manni. Dessa forma, Lola justifica a sua vontade em não desistir do jogo, retornando assim à situação nodal (Φ1) para iniciar a bifurcação B. No ponto (B9), antes do início da bifurcação C, Manni questiona Lola acerca da possibilidade dela o esquecer após a sua morte e ela responde-lhe que não o deixaria morrer. A cena regressa ao momento em que Manni se encontra caído na rua e pergunta "Não?". Mais uma vez, Lola justifica a sua vontade de não desistir e de recomeçar o jogo, regressando novamente à situação nodal (Φ1) para iniciar a bifurcação C. Esta terceira dimensão narrativa representa uma hipotética enunciação mental de Lola. Nesta ótica, as três versões da corrida da protagonista são rascunhos programados por um programador na lógica do *videogame*, arquitetados pelo realizador na lógica cinematográfica, mas que dentro do jogo e do filme, em termos intradiegéticos, são equacionados por Lola quando ela e Manni estão na cama. Desta forma, as três bifurcações podem ser interpretadas como sendo hipóteses de respostas de Lola às questões levantadas por ela e Manni na conversa entre os dois. Neste sentido, Lola é um avatar que vivencia várias vidas e segue as instruções do programador codificadas no filme, mas é um avatar que se cria a si próprio para responder a questões de natureza romântica.

Em conclusão, é possível afirmar que uma primeira visualização do filme pode levar a interpretar a sua estrutura como sendo unilinear. Isso acontece porque, de facto, é possível criar um sentido lógico e sequencial entre as três bifurcações até chegar ao final da terceira, na qual é alcançado o clímax do filme. No entanto, as considerações acima feitas permitem afirmar que, após ulteriores visualizações do filme ou após uma análise mais detalhada, é possível interpretar o mesmo como sendo multilinear. Isso acontece

graças à existência das três dimensões narrativas autocontidas e coexistentes acima mencionadas. Estas mesmas dimensões contêm uma a outra: a dimensão número 1, referente ao jogo de futebol, é contida pela número 2, referente ao *vigeogame* que, por sua vez, é contida pela número três, referente à dimensão das enunciações mentais de Lola. Desta forma, apesar do filme aparentar ter uma estrutura clara e definida, a existência de uma série de enigmas cativa o espectador a questionar-se e/ou a visualizar diversas vezes o filme, até conseguir decodificar as diferentes dimensões narrativas presentes.





Figuras 10 e 11, Tom Tykwer, Aparente lembrança duma conversa entre Lola e Manni no final da primeira e da segunda bifurcações. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Fotogramas]

2.3 Os paralelismos de Helen

A obra de Peter Howitt, *Instantes Decisivos*, tal como a de Tom Tykwer analisada em 2.2, é caraterizada por uma estrutura narrativa bifurcada aparentemente simples. Porém, em *Instantes Decisivos* o grau de complexidade narrativa aumenta em relação ao de *Corre, Lola, Corre*, em particular devido ao uso da montagem alternada utilizada para apresentar as duas bifurcações narrativas. Este tipo de montagem distingue este filme dos outros mencionados e/ou estudados ao longo do presente trabalho. Ao mesmo tempo, como será analisado mais adiante, as personagens começam a ganhar profundidade psicológica, obrigando assim o espectador a um maior esforço interpretativo.

2.3.1 Resumo do filme

A protagonista é Helen (interpretada por Gwyneth Paltrow), uma jovem que trabalha como relações públicas e mora há dois anos e meio com o namorado Gerry (interpretado por John Lynch), que sonha ser um grande escritor. Para que ele se possa dedicar a tempo inteiro à escrita, Helen trabalha pelos dois. Um dia, ao chegar ao emprego, a jovem descobre que foi despedida (Φ).[18] Apanha o elevador para sair do prédio onde se encontra a empresa na qual trabalhava e deixa cair acidentalmente um brinco. Um jovem, que, mais à frente, se descobrirá ser James (interpretado por John Hannah), apanha-o e devolve-o a ela. Entretanto, Gerry está em sua casa com Lydia (interpretada por Jeanne Tripplehorn), uma ex-namorada, com quem mantém, em segredo, uma relação amorosa (Φ1). Helen sai do edifício e vai apanhar o metro. Ao descer as escadas, na tentativa de conseguir apanhar o metro que está a chegar, a vida de Helen desdobra-se em duas dimensões paralelas (Φ2), mostradas em montagem alternada e aqui descritas como A e B.

A) Helen, ao evitar esbarrar numa criança, perde o metro. O sistema de comunicação do metro anuncia uma avaria, razão pela qual Helen decide apanhar um táxi para voltar para casa. Enquanto chama o táxi, sofre uma tentativa de roubo, cai e bate com a cabeça contra uma árvore. Um taxista socorre-a e leva-a para o hospital. Entretanto,

[18] (Φ) refere-se a um evento do filme *Instantes Decisivos* representado no Diagrama II presente no Apêndice II. A partir deste momento, sempre que for utilizado este tipo de nomenclatura em 2.3 faz-se referência a este Diagrama.

Gerry tem relações sexuais com Lydia. Helen chega a casa poucos segundos depois da Lydia ter saído (A1). Apesar de estranhar o comportamento do namorado, relata-lhe, perturbada, o que lhe aconteceu desde que saiu de casa. Gerry, para a consolar, convida-a para sair. Os dois vão para um bar onde bebem diversas cervejas ao balcão, ao lado de dois rapazes (A2), e continuam a noite num restaurante indiano. Helen, após ter afogado as suas mágoas no álcool, é levada para casa por Gerry que, ciente de quanto a está a enganar e a mentir-lhe, a coloca na cama prometendo que tudo ficará bem (A3). Na manhã seguinte, Gerry acorda Helen e tenta ajudá-la a curar a ressaca. De seguida, ela começa a procurar emprego (A4). Helen consegue encontrar trabalho como estafeta numa loja de sanduíches durante o dia (A5), e como empregada de mesa num restaurante no turno da noite. Passada uma semana, enquanto Helen e Gerry assistem a um filme e se vê na televisão uma cena de barcos (A6), Helen questiona o namorado acerca duma taça de brandy que ela encontrara no meio da roupa suja. O namorado, ciente da sua culpa, pois ele tinha bebido com Lydia e o copo era dela, tenta confundi-la e culpa Anna (interpretada por Zara Turner), a melhor amiga de Helen, pelo facto da taça se encontrar no cesto da roupa suja. Lydia começa a encomendar, como almoço para ela e para os seus colegas, sanduíches à loja onde Helen trabalha durante o dia. Enquanto isso, Gerry continua a sua vida dupla. Helen continua a estranhar o comportamento do namorado e começa a prestar mais atenção às ações dele. Gerry apercebe-se disso e tem dificuldade em gerir a situação, e chega a dizer a Lydia que não sabe se terá coragem de passar com ela o fim de semana. A amante fica irritada e ele acaba por aceitar ir com ela para um hotel em Dorset (condado no sudoeste da Inglaterra). Entretanto Lydia, com o objetivo de conhecer a sua rival, chama Helen ao seu emprego e acusa-a falsamente de ter entregue umas sanduíches estragadas. Lydia conta o sucedido a Gerry, com o objetivo de o pressionar a deixar a namorada. Por outro lado, Helen, sem conhecer as verdadeiras intenções de Lydia, fica profundamente abatida com o sucedido e procura Gerry, mas não o encontra, porque ele está com Lydia. Procura então a ajuda de Anna e, no final do dia, conta o sucedido a Gerry, que mente acerca do seu paradeiro durante o dia. Num dia de sol, Helen passeia com Anna ao longo do rio, enquanto decorre uma competição de remo (A7). Helen tenta perceber se a taça de brandy que ela encontrou na cesta da roupa suja foi lá deitada por Anna durante a festa de aniversário que tinha acontecido poucos dias antes do seu despedimento. Gerry vai passar o fim de semana com Lydia em Dorset, mas diz a Helen que vai viajar para fazer uma pesquisa para o romance que está a escrever. Helen continua a trabalhar muito para sustentar ela e Gerry e, durante o expediente no restaurante, sofre

uma tontura e quase desmaia (A8). No dia seguinte, Helen liga para o quarto de hotel de Gerry, conta-lhe que se sentiu mal durante o trabalho e tenta dizer-lhe que, por causa disso, fez um teste de gravidez e descobriu estar grávida. Porém, não consegue dar a notícia ao namorado, pois Lydia, que está no quarto com Gerry, começa a gritar por ter magoado o pé e Gerry, para não ser descoberto por Helen, inventa uma desculpa e desliga o telefone (A9). A situação causa uma discussão entre Gerry e Lydia, a qual decide terminar a relação. Uns dias depois, enquanto Helen, na cozinha, conta a Gerry que no dia seguinte terá uma entrevista para um trabalho na área de relações públicas, sua especialização, Lydia aparece à janela da cozinha. Logo depois, liga para o telefone de casa de Gerry e Helen, dizendo a ele que o quer ver no dia seguinte às vinte horas no seu apartamento porque tem um assunto urgente para lhe falar. Enquanto isso, Helen ainda não conseguiu encontrar o momento certo para contar a Gerry que está grávida e, ao mesmo tempo, continua a duvidar da sua fidelidade. Helen vai à entrevista de trabalho, que se descobre ser uma armadilha de Lydia para juntar Helen e Gerry no mesmo sítio e contar aos dois que está grávida de Gerry. Helen, perturbada com a situação, foge, cai pelas escadas e é levada para o hospital, onde Gerry descobre a sua gravidez (A10). A jovem é operada de urgência, sobrevive, mas perde o bebé (A11). Helen abre os olhos na cama do hospital e vê imagens de lugares onde ela não esteve (A12). Dias após a operação e ainda no hospital, Helen acaba com Gerry. Quando tem alta, para sair do hospital entra num elevador, onde, logo a seguir, entra um homem (James). Cai-lhe um brinco, o homem apanha-o e tenta animá-la questionando-a acerca de uma piada dos Monty Python.[19] Automaticamente, Helen responde: "Ninguém espera a Inquisição espanhola!".[20] Os dois, atónitos, olham-se fixamente nos olhos (A13).

B) O pai de uma criança retira-a do caminho de Helen a tempo desta apanhar o metro. Helen senta-se ao lado de James, que está de bom humor e tenta conversar com ela. Após um primeiro momento, James reconhece Helen do elevador. Helen agradece pelo brinco, mas, como está mal-humorada, afirma não querer conversar. Os dois descem na mesma estação de metro. Helen chama James e pede-lhe desculpa por ter sido pouco

[19] Grupo de comédia britânico ativo principalmente entre 1969 e 1983, criador de espetáculos televisivos, programas de rádio, filmes, entre outros. Fonte: [Em linha] [Consult. 21 Out. 2017]. Disponível em https:// http://www.montypython.com.

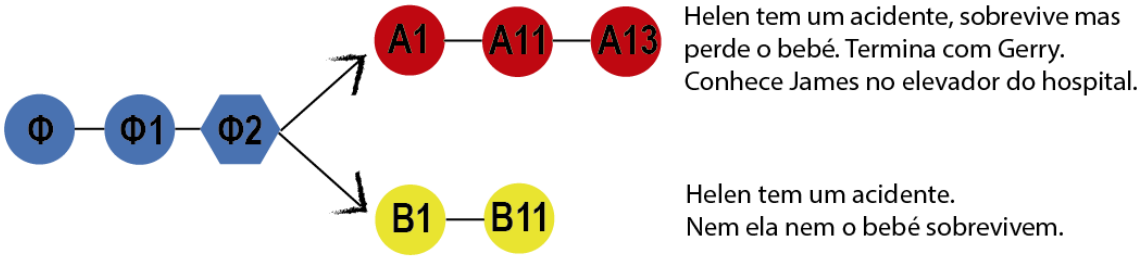
[20] A partir desse momento, todas as citações diretas feitas ao longo de 2.3, caso não seja especificada outra fonte, referem-se ao filme de Peter Howitt (*Instantes Decisivos*, 1999) e são retiradas da versão do filme presente no DVD consultado.

simpática, os dois apresentam-se e, depois de uma breve conversa, James diz a Helen uma piada dos Monty Python: "Ninguém espera a Inquisição espanhola!". Helen chega a casa e encontra Gerry na cama com Lydia, que vai embora (B1). Após uma breve discussão, Helen também abandona o apartamento e dirige-se para um bar onde tenta afogar as suas mágoas no álcool. James, acompanhado por um amigo, entra no mesmo bar onde se encontra Helen. Reconhece-a, cumprimenta-a e apercebe-se que ela não está bem. Ela conta-lhe o que aconteceu com o namorado. James decide não a incomodar, mas lhe oferece a sua ajuda, caso ela queira (B2). Entretanto, Gerry procura Helen na casa de Anna, que não sabe nada acerca do sucedido. Anna decide assim procurar a amiga e encontra-a embriagada no bar e, com a ajuda de James, leva-a para casa. Anna coloca Helen na cama prometendo que tudo ficará bem (B3). Na manhã seguinte, Anna acorda Helen, tenta ajudá-la a curar a ressaca (B4) e, depois disso, tenta convencer Helen a mudar a sua vida começando por mudar o seu visual (B5). As duas amigas vão a um cabeleireiro e Helen corta o cabelo e o pinta-o de loiro. Helen muda-se para casa de Anna. Nove dias após os acontecimentos que mudaram a vida de Helen, James toca à porta da casa de Anna. James e Helen vão tomar um batido e James convida-a para assistir, na semana seguinte, a uma competição de remo em que ele participará (B6). Depois disso, James liga a Helen e convida-a para sair, enquanto se encontra numa vila com uma jovem mulher (que se descobrirá ser Cláudia, a sua ex-mulher) e uma mulher idosa (que se descobrirá ser a mãe dele, com problemas de saúde), a quem lembra a piada "Ninguém espera a Inquisição espanhola!". Helen e James vão jantar com os amigos dele e, no regresso a casa, James sugere a Helen abrir a sua própria empresa de Relações Públicas, o que ela faz. Num dia de sol, Helen assiste à competição de remo, que James ganha (B7). Os dois vão festejar a vitória com a equipa de remo num bar. Gerry passeia com Lydia na rua e vê Helen no bar através da vitrine. Lydia percebe que Gerry nunca esqueceu Helen e, num ataque de raiva, acaba o relacionamento e vai embora. Enquanto isso, Clive, amigo de James, pede a Helen para tratar da festa de inauguração do seu restaurante que abrirá daí a seis dias. No final do dia, num passeio de barco ao pé da ponte Albert Bridge, James e Helen beijam-se pela primeira vez e, depois, dormem juntos. Durante a inauguração do restaurante de Clive, aparece Gerry, que aborda Helen e tenta convencê-la a perdoá-lo, beija-a enquanto James observa. Helen sofre uma tontura e quase desmaia (B8). James sai da festa sem se despedir de Helen. Esta, nos dias seguintes, tenta contactá-lo, sem resultado. Gerry procura Helen, que aceita vê-lo na casa onde moravam juntos. Ele tenta convencê-la de que está arrependido e que acabou o caso com Lydia, mas esta última liga

para o telefone fixo enquanto os dois estão a conversar, e diz a Gerry que descobriu estar grávida (B9). Gerry desliga o telefone e diz a Helen que a chamada era do seu melhor amigo. Ela não acredita e, enquanto Gerry se ausenta uns minutos da sala, liga para o último número que ligou para o telefone de casa, descobrindo assim que a chamada era de Lydia. Chateada, vai embora. Uma semana após a inauguração do restaurante, Helen não teve notícias de James. Dirige-se até o trabalho dele, mas não tem coragem para entrar. Pouco depois cruza-se com ele na rua. Ele diz não ter ligado porque pensava que Helen ainda estava interessada no ex-namorado e não queria incomodá-la. James recebe então um telefonema e explica que tem de ir para o hospital onde a mãe está internada, mas convida-a a jantar com ele e alguns amigos naquela noite. Pouco depois, James encontra-se com Cláudia, a sua ex-mulher, na porta do hospital. No dia seguinte, Helen descobre estar grávida e vai à procura de James no trabalho dele. Porém, a secretária diz-lhe que ele acabou de sair com Cláudia, em direção ao hospital. Helen vai até ao hospital e vê James com Cláudia. James descobre, por intermédio de Anna, que Helen o viu com Cláudia, e começa a procurá-la por toda a cidade. Finalmente encontra-a na ponte Albert Bridge. Pede desculpa por não ter contado antes a verdade, mas explica haver um mal-entendido, pois Cláudia é a sua esposa, mas estão separados e em fase de divórcio e têm fingido estarem ainda juntos com a mãe de James por esta estar doente e não quererem perturbá-la. Os dois entendem-se e clarificam os seus sentimentos mútuos, mas logo em seguida Helen é atropelada e é levada para o hospital. James descobre que ela está grávida (B10). A jovem é operada de urgência, perde o bebé e não sobrevive (B11).

2.3.2 Estrutura do filme

O filme *Instantes Decisivos* começa com a contextualização do problema dramático (Φ) da protagonista até chegar à situação nodal (Φ2) que colapsa duas vezes, criando dois caminhos narrativos (A e B). Contrariamente à estrutura do filme *Corre, Lola, Corre*, após a implosão do nó, os eventos são exibidos em montagem alternada, fazendo com que o espectador possa comparar simultaneamente os eventos de um e de outro caminho narrativo (Diagrama 3).



Descrição das situações nodais e dos eventos:

(Φ) Helen é despedida; (Φ1) Helen encontra James no elevador; (Φ2) Helen tenta apanhar o metro;

(A1) Helen não consegue pegar o metro; (A11) Helen tem um acidente, sobrevive mas perde o bebé; (A13) Helen termina com Gerry. Quando tem alta, ao apanhar o elevador encontra James;

(B1) Helen consegue apanhar o metro; (B11) Helen tem um acidente. Nem ela nem o bebé sobrevivem.

Diagrama 3, Síntese da estrutura narrativa do filme *Instantes Decisivos,* com base no Diagrama II no Apêndice II .

2.3.3 Algumas considerações dos teóricos de referência

Segundo David Bordwell[21] (cf. 1.2.1), *Instantes Decisivos* contém as sete convenções sobre as narrativas bifurcadas por ele teorizadas. O autor afirma que:

1ª. A narrativa é percebida pelos espectadores como sendo linear porque as duas bifurcações apresentadas destacam alguns factos em detrimento de outros. Em particular, o facto de Helen apanhar ou não o metro condiciona o desenvolvimento dos eventos futuros.

2ª. As duas bifurcações são sinalizadas ao espectador quando a imagem da protagonista que desce as escadas do metro anda literalmente para trás (*rewind mechanism*). Algumas personagens ocupam sempre a mesma função em cada uma das duas bifurcações. Por exemplo, Anna é sempre a melhor amiga de Helen, assim como Lydia é sempre a ex-namorada e atual amante de Gerry.

3ª. Algumas personagens ocupam sempre a mesma função em cada uma das bifurcações. Por exemplo, Anna é sempre a melhor amiga de Helen, assim como Lydia é sempre a ex-namorada e atual amante de Gerry.

[21] BORDWELL, 2007, *op. cit.*.

4ª. Apesar dos prazos e horários não serem bem definidos, o encadeamento dos compromissos de Helen funciona como um dispositivo de coerência para o espectador. Isso acontece, por exemplo, na bifurcação A com a sequência de entrevistas de trabalho que Helen A[22] faz para encontrar um novo emprego, ou, na bifurcação B, com os encontros entre Helen B e James.

5ª. Neste filme os paralelismos são evidentes, graças também ao recurso à montagem alternada. Por exemplo, no dia seguinte à sua demissão, as duas Helen são ajudadas a curar a ressaca, na bifurcação A pelo Gerry (A4),[23] e na B pela Anna (B4). Os paralelismos são evidentes também na convergência para os mesmos lugares. Por exemplo, Helen A e Gerry vão para um bar onde James está sentado ao balcão com um amigo (A2), ao mesmo tempo que Helen B, dececionada por ter descoberto a traição de Gerry, vai para o mesmo bar onde encontra James e é encontrada pela Anna (B2).

6ª. Existe um cruzamento de informações entre as bifurcações, como acontece, em particular, quando Helen A passeia ao longo das margens do rio com Anna (A7). Nesta situação, segundo Bordwell, a protagonista "[...] parece antecipar o que está a acontecer no mesmo momento na outra história, na qual a sua [personagem] recíproca torce para uma tripulação de remo [B7] [...]"[24] quando diz à amiga: "[b]astante estranho. Eu sabia que haveria uma corrida de remo com camisas violetas e brancas".

7ª. O enredo A, construído em torno do triângulo amoroso Helen-Gerry-Lydia, apresenta algumas caraterísticas do melodrama cinematográfico (engano, abruptas mudanças emocionais, entre outras). Já o enredo B, construído em torno do triângulo amoroso Helen-Gerry-James, aproxima-se do género da comédia romântica. O clímax de ambos converge no hospital. Mas os dois enredos apresentam uma peculiaridade, o clímax parece ser invertido. Isso acontece porque no enredo A (melodrama) a protagonista sobrevive,

[22] A partir deste momento, sempre que se mencionar Helen A ou Helen B se faz referência à protagonista ou da bifurcação A ou da bifurcação B.

[23] Importa referir que esta nomenclatura não é utilizada pelos autores de referência, mas foi criada pelo autor da presente investigação, e é apresentada de forma pormenorizada no Apêndice I. Opta-se por incluir esta nomenclatura ao longo das análises dos autores de referência ao fim de proporcionar ao leitor uma compreensão mais fluida.

[24] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p. 182. [T.d.A], "[…] *seems to anticipate what's happening at the same moment in the other story, in which her counterpart cheers on a crew team* […]".

enquanto no B (comédia romântica) a protagonista morre. Segundo Bordwell, ao longo do filme "[...] existe a pressuposição a favor dum final feliz, possivelmente um no qual Helen esteja com James. Mas no enredo em que Helen sobrevive, ela nem sequer sabe quem James é!".[25] Esta circunstância é resolvida quando o epílogo, no momento em que Helen A e James se encontram no elevador, retoma a situação do prólogo (Φ1), permitindo o (re)começo da comédia romântica. James, cuja mãe está internada (situação esta que o espectador apreendeu do enredo B), ao sair do hospital entra no mesmo elevador de Helen A, que acabou de receber alta e que, ao contrário do que aconteceu no prólogo, está sentimentalmente disponível por ter acabado o seu relacionamento com Gerry. Helen A, novamente, deixa cair um brinco que James apanha. Ao mesmo tempo, Helen A tem um "[...] vislumbre inquietante da sua vida paralela, sendo capaz de responder à pergunta característica de James por ele usada ao longo da linha de ação da comédia romântica ('Ninguém espera pela Inquisição Espanhola')".[26] Desta forma, o último futuro apresentado "[...] é beneficiado pela absorção das lições aprendidas num anterior [...]" e "[...] a última versão apresenta-se como a revisão mais completa, mais satisfatória [...]".[27] Por estas razões, as bifurcações deste filme podem ser descritas como *multiple-draft narratives* (múltiplos rascunhos narrativos).

Os fatores acima mencionados levam Bordwell a interpretar a estrutura deste filme como sendo linear. A ideia de linearidade é desenvolvida também por Allan Cameron (cf. 1.2.2),[28] segundo o qual *Instantes Decisivos* é exemplificativo da forma como os filmes de narrativas bifurcadas que apresentem versões alternativas do presente "[…] podem desafiar a noção dum presente unificado (ou, neste caso, o próprio tempo)".[29] Esta caraterística permite a reflexão, não apenas sobre a possibilidade da existência de

[25] BORDWELL, 2007, *op. cit.*, p. 184. [T.d.A], "[...] *there is a presumption in favor of a happy ending, preferably one in which Helen is united with James. But in the plotline in which Helen survives, she doesn't even know who James is!"*.
[26] *Ibidem*, [T.d.A], "[...] *disquieting glimpse of her parallel life, for she is able to answer James' question with the tag he has used throughout the romantic comedy line of action ('Nobody expects the Spanish Inquisition')"*.
[27] *Ibidem*, [T.d.A], "[…] *is privileged by its absorption of the lessons learned in an earlier one* […]", "[…] *the last version presenting itself as the fullest, most satisfying revision* […]".
[28] CAMERON, 2008, *op. cit.*.
[29] *Ibidem*, p.141. [T.d.A], "[…] *may challenge the notion of a unified present (or, for that matter, time itself)"*.

diferentes futuros, mas também da existência de diferentes presentes. Segundo o autor, neste filme os dois presentes narrativos são percebidos de forma coerente como sendo simultâneos, em particular graças ao recurso à montagem alternada e à contiguidade espacial das ações das duas Helen. Ao apresentar os dois mundos de forma sincrónica e num mesmo espaço urbano, o filme permite perceber de forma clara as diferenças entre os dois mundos e preserva a ideia do presente. Segundo Cameron, após a morte de Helen B, o espectador percebe que "[…] as suas experiências [de Helen B] foram uma fantasia vivenciada pela Helen 'real' [Helen A]".[30] No epílogo, a narrativa regressa a um tempo linear e "[a] potencial ameaça para a noção dum presente unificado é neutralizada […] através da descoberta que um dos dois possíveis presentes é mais 'real' que o outro".[31]

Sabine Schenk (cf. 1.2.3),[32] também sublinha que a peculiaridade da obra de Howitt, em relação a filmes que apresentam uma estrutura narrativa bifurcada narrada em série (como por exemplo *Corre, Lola, Corre* – cf. 2.2), reside no recurso à montagem alternada. A autora centra a sua análise nas eventuais diferenças e/ou consequências que a narração paralela pode ter em relação à narração em série na arquitetura deste filme. Como anteriormente descrito, em *Instante Decisivos* uma situação nodal cria dois eventos mutuamente exclusivos e, assim como acontece em *Corre, Lola, Corre,* pequenas alterações temporais produzem efeitos importantes nos caminhos alternativos. Por estas razões, a estrutura da obra de Howitt parece-se com a de Tykwer, mas difere desta última porque em *Instantes Decisivos* o espectador tem a possibilidade de comparar imediatamente as duas versões da história. Desta forma, segundo a autora, estes dois filmes não diferem pela arquitetura da estrutura narrativa, mas sim pelo facto de *Instantes Decisivos* se constituir como "[…] uma nova forma de apresentação visual".[33]

Segundo Schenk, o recurso à montagem alternada permite a comparação imediata das duas bifurcações apresentadas. Por isso, o espectador não é levado a interpretar os acontecimentos duma bifurcação como sendo influenciados pelos de outra, ao contrário do que acontece em filmes como, por exemplo, *Corre, Lola Corre*. Em *Instantes Decisivos* a inexistência dessa mesma serialidade permite interpretar ambos os enredos como sendo igualmente prováveis. Os dois enredos desenvolvidos ao longo do filme

[30] *Ibidem*, [T.d.A], "[…] *her experiences have been a fantasy experienced by the 'real' Helen"*.
[31] *Ibidem*, p.142. [T.d.A], "[t]*he potential threat to the notion of a unified present is defused* […] *through the discovery that one of the two possible presents was more 'real' than the other"*.
[32] SCHENK, 2013, *op. cit.*.
[33] *Ibidem*, p. 114. [T.d.A.], "[…] *a new mode of visual presentation"*.

apresentam dois perfis aparentemente claros e contrastantes da mesma protagonista: o de uma mulher frágil (Helen A) e o de uma mulher forte e decidida (Helen B). Schenk distancia-se da posição de Bordwell, segundo o qual existe uma aprendizagem da Helen A advinda da Helen B. Ao contrário, Schenk afirma que ambas as vidas de Helen são igualmente prováveis e independentes uma da outra. A autora conclui a sua leitura afirmando que, apesar de *Instantes Decisivos* se assemelhar a outros filmes construídos em torno duma arquitetura narrativa bifurcada, constitui uma exceção porque recorre às convenções genéricas de Hollywood, rompendo com as mesmas apenas no final. Segundo a autora, apesar deste filme não se apresentar como o mais complexo do ponto de vista do recurso à bifurcação narrativa, a sua simplicidade é exemplificativa dos efeitos que esse tipo de estrutura pode ter mesmo para um género convencional como o da comédia romântica.

2.3.4 Análise

No filme parece particularmente relevante o número dois, presente, não apenas na estrutura, como anteriormente descrito (cf. 2.3.2), mas também de forma metafórica no título original do filme (*Sliding Doors*), que se refere às portas de correr do metro assim indicando a existência de apenas duas opções para a protagonista: apanhar ou não apanhar o metro. Cada um dos dois enredos apresentados roda à volta de um triângulo amoroso (Helen-Gerry-Lydia ou Helen-Gerry-James) e apresenta várias hipóteses de emparelhamento, repetindo assim a metáfora do número dois. Importa referir que esta metáfora está presente também na história do filme, estruturada em função de dois eventos principais: a separação do par Helen-Gerry e a constituição do par Helen-James.

A presença de várias possibilidades de emparelhamento, bem como de personagens com alguma profundidade psicológica, poderia dificultar a compreensão da história. Todavia, o recurso à montagem alternada permite a comparação imediata dos dois enredos, tornando assim mais simples para o espectador perceber as mudanças e acompanhar as variações entre os enredos. Isso acontece também porque alguns personagens são mais desenvolvidos num enredo do que no outro, e a montagem alternada permite ao espectador cruzar de forma imediata as informações. Por exemplo: na bifurcação A James é um mero figurante, enquanto na B se constitui como a figura masculina mais importante para Helen B; ainda na bifurcação B, o personagem de Lydia

é menos desenvolvido do ponto de vista psicológico, enquanto na A ela é o *alter ego* de Helen. Ao mesmo tempo, a possibilidade de comparar cena a cena os dois enredos, apesar de não gerar suspense, é estimulante para o espectador por suscitar curiosidade em descobrir o desfecho.

O filme recorre à montagem alternada entre as duas bifurcações, mas é possível refletir acerca da eventual possibilidade de visionamento das duas bifurcações de forma serial, como acontece, por exemplo, em *Corre, Lola, Corre*. Em particular, é possível tentar perceber se o recurso à montagem alternada é fundamental ou não para a compreensão do filme por parte do espectador. O filme apresenta o final feliz do encontro entre Helen A e James. Este final constitui-se como feliz porque o espectador é levado a inferir que Helen A, após as dificuldades tidas ao longo do último ano de vida e após ter terminado o seu relacionamento com Gerry, se tornou uma mulher mais forte e eventualmente pronta para iniciar um novo relacionamento. Porém, o espectador imagina um final feliz entre Helen A e James no momento em que estes se encontram no elevador do hospital (A13) apenas porque, através do visionamento da bifurcação B, tem conhecimento acerca do James e tem a ideia de que ele seja o par ideal para Helen.

Ao mesmo tempo, importa referir a existência de vários paralelismos e convergências espaço-temporais entre os dois enredos. Alguns exemplos de paralelismo podem ser evidenciados quando as duas Helen, no mesmo momento temporal, se embebedam (A3, B3), são ajudadas a curar a ressaca (A4, B4), têm uma tontura e quase desmaiam (A8, B8), descobrem estar gravidas (A9, B9), sofrem um acidente e são levadas para o hospital (A10, B10), entre outros. Alguns exemplos de convergências espaço-temporais são: Helen A vai com Gerry (A2) para o mesmo bar onde Helen B vai sozinha e onde encontra James e Anna (B2), o mesmo bar onde ambas as Helen, na mesma noite, se embebedam; Helen A passeia com Anna ao longo de um rio, enquanto decorre uma competição de remo (A7), a mesma competição à qual Helen B assiste e que James ganha (B7). A escolha do recurso à montagem alternada torna mais coerente o facto dos dois presentes alternativos apresentarem estes paralelismos e convergências. Isso porque, se as duas bifurcações fossem montadas em série, estes paralelismos e convergências teriam menos ênfase. A montagem alternada, portanto, junta as duas bifurcações fisicamente, mas importa referir que elas estão contaminadas uma pela outra também do ponto de vista dramatúrgico. A coexistência destes dois aspetos atribui ao filme um certo

grau de complexidade e permite ao espectador refletir acerca dos acontecimentos narrados, criando assim a sua interpretação da história.

Importa refletir também acerca das últimas cenas do filme, quando os dois enredos convergem do ponto de vista espaço-temporal no hospital. Neste momento, Helen A e Helen B estão na iminência de morrer, enquanto Gerry ou James aguardam na sala de espera. As cenas de cada uma das duas bifurcações continuam a ser mostradas de forma alternada através de cortes diretos, mas, a partir do momento em que Helen B morre, é utilizado o efeito de transição *dissovle* (encadeado de imagens) no lugar do corte direto (Fig. 12). Esta mudança técnica indica uma junção entre os dois enredos, junção esta evidente quando (A12) a imagem de Helen A, que acorda após a cirurgia, é alternada através do efeito de transição de *dissolve* com algumas cenas de lugares onde ela não esteve ao longo do último ano, mas que foram importantes para Helen B (a ponte Albert Bridge, ao pé da qual Helen B e James se beijam pela primeira vez; o *fast food* onde Helen B e James se encontram diversas vezes; o comboio do metro onde Helen B e James começam a conversar) (Figs. 12, 13 e 14). A última cena do filme mostra Helen A e James que se encontram no elevador e Helen A que, repentinamente, é capaz de responder à piada dos Monty Python de James. É neste momento que o espectador tem a capacidade de perceber as cenas em *dissolve* como sendo exemplificativas da junção entre Helen A e B e de perceber que, apesar de Helen B ter morrido, ela poderá finalmente viver a sua história de amor com James.





Figuras 12, 13 e 14, Peter Howitt, *Dissolve* entre as cenas finais das duas bifurcações.
HOWIT, *Instantes Decisivos*, 1998. [Fotogramas]

Os elementos acima mencionados (paralelismos, convergências espaço-temporais, mudança técnica do corte direto para o *dissolve*) fazem com que o recurso à montagem alternada seja um instrumento utilizado pelo argumentista para criar a expectativa da realização de um destino (a criação do par Helen-James), caraterística essa da comédia romântica. Neste sentido, a montagem alternada faz com que o espectador fique cativado em comparar os dois enredos e crie a expectativa de dar um

sentido à história em função da comédia romântica. Dessa forma, a montagem alternada de *Instantes Decisivos* faz com que o espectador interprete os dois enredos em função de uma única história, porque o encontro final entre Helen A e James representa o instante decisivo (o clímax do filme) que satisfaz as suas expectativas acerca da existência de um destino. Isso porque, a contaminação dramatúrgica entre as duas bifurcações permite ao espectador interpretar (ou não) o encontro final entre Helen A e James como sendo o início de uma relação amorosa entre os dois, deixando em aberto para o espectador a imaginação acerca de um eventual futuro para o par Helen A-James.

2.4 Viajando na mente de Evan

O filme *O Efeito Borboleta* apresenta-se de forma mais complexa relativamente aos filmes anteriormente analisados, tanto por utilizar, do ponto de vista estrutural, o recurso à bifurcação aliado ao encaixamento narrativo (cf. 1.3.3), quanto por apresentar personagens com uma maior profundidade psicológica. Juntamente a estes fatores, o filme tem a peculiaridade de ser estruturado a partir do suposto poder de viajar no tempo do protagonista, que sofre, durante a infância e a adolescência, de amnésia e, por esta razão, escreve diários acerca da sua vida e, na idade adulta, através da leitura destes mesmos diários, parece conseguir regressar ao passado e alterar o presente. Esta caraterística torna o filme particularmente cativante para o público, empenhado em compreender a natureza destas viagens e os enigmas a elas associados.

2.4.1 Resumo do filme

O filme inicia com Evan Treborn,[34] o protagonista, que, aos trinta e sete anos de idade, invade um escritório, que se descobrirá mais adiante ser o do seu psiquiatra, o Doutor Redfield (interpretado por Nathaniel DeVeaux). Enquanto isso, ele é procurado por algumas pessoas (que se descobrirão ser o Doutor Redfield e os enfermeiros duma clínica psiquiátrica). Evan esconde-se por baixo duma secretária e escreve num papel: "Se alguém achar este bilhete, significa que o meu plano não funcionou e que eu estou morto. Mas se puder voltar de alguma maneira ao início de tudo isto, talvez eu seja capaz de salvá-la"[35] (E1).[36]

A narrativa anda para trás trinta anos, quando Evan é uma criança de sete anos de idade que vive com a mãe (interpretada por Melora Walters) e sente a ausência do pai (interpretado por Callum Keith Rennie). Antes de ir para a escola, Evan pergunta à mãe se o pai dele estará presente no encontro de pais organizado pela escola. Os pais dos seus

[34] Interpretado aos sete anos do personagem por Logan Lerman, aos treze anos por John Patrick Amedori, a partir dos vinte anos por Ashton Kutcher.
[35] A partir desse momento, todas as citações diretas feitas ao longo de 2.4, caso não seja especificada outra fonte, referem-se ao filme de Eric Bress e J. Mackye Grube (*O Efeito Borboleta*, 2004) e são retiradas da versão do filme presente no DVD consultado.
[36] (E1) refere-se a um evento do filme *O Efeito Borboleta* representado no Diagrama III presente no Apêndice III. A partir deste momento, sempre que for utilizado este tipo de nomenclatura em 2.4, faz-se referência a este Diagrama.

amigos, os irmãos Kayleigh[37] e Tommy Miller [38], e Lenny Kagan,[39] estarão presentes e Evan gostaria que o pai dele também participasse. A mãe diz-lhe que seria perigoso para o pai dele ir e Evan, tristemente, aceita. Ao acompanhá-lo à escola, a mãe é chamada pela professora de Evan, que lhe mostra um trabalho feito por ele. A professora tinha pedido aos alunos para desenhar o que gostariam de ser quando fossem adultos e Evan desenhara um presidiário com uma faca na mão e dois presidiários mortos aos seus pés (A1). A professora revela também que Evan não se recorda de ter feito o desenho.

Preocupada com o acontecido, a mãe de Evan leva o filho a fazer alguns exames numa clínica psiquiátrica, a Sunnyvale Institution. O psiquiatra, Doutor Redfield, tranquiliza a Senhora Treborn acerca da possibilidade das amnésias de Evan se deverem ao facto da criança ter herdado a doença do pai (que se descobrirá mais à frente ter problemas psíquicos e de amnésias), aconselha-a a incentivar a criança a escrever um diário com o fim de exercitar a sua memória.

Evan escreve no seu diário que a mãe o levará a passar o dia com os amigos dele, Tommy e Kayleigh e o pai deles, George Miller. Pronta para sair de casa e deixar Evan em casa dos amigos antes de ir para o trabalho, a Senhora Treborn encontra Evan na cozinha com uma faca na mão (A2). Ela pergunta ao filho o que pretende fazer e ele, confuso, deixa cair a faca no chão e afirma não se lembrar do que estava a fazer. A mãe de Evan, preocupada, deixa-o em casa da família Miller. O Senhor Miller, que acabou de comprar uma câmara de filmar, convence Evan a atuar com Kayleigh num filme em que as duas crianças terão que interpretar Robin dos Bosques (*Robin Hood*) e *Lady* Marian. De repente, Evan apercebe-se que está despido, ao lado de Kayleigh, também despida, na cave da casa dos amigos e em frente ao Senhor Miller, separados dele apenas por uma câmara de filmar (Fig. 15). Evan não se recorda como chegou ali. Entretanto Tommy observa a cena e torce o pescoço duma boneca (Fig. 16) (A3).

[37] Interpretada aos sete anos do personagem por Sarah Widdows, aos treze anos por Irina Gorovaia, a partir dos vinte anos por Amy Smart.
[38] Interpretado aos sete anos do personagem por Cameron Bright, aos treze anos por Jesse James, a partir dos vinte anos por William Lee Scott.
[39] Interpretado aos sete anos do personagem por Jake Kaese, aos treze anos por Kevin G. Schmidt, a partir dos vinte anos por Elden Henson.




Figuras 15 e 16, Eric Bres e Mackye Gruber, Evan, Kayleigh e Tommy na cave da casa dos Miller enquanto o Senhor Miller faz um filme pornográfico.
BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]

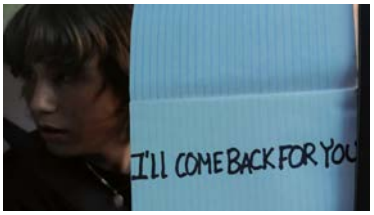
Evan continua a ser acompanhado pelo psiquiatra, que sugere à Senhora Treborn que as falhas de memória da criança podem ser causadas pelo stress de viver sem a figura paterna. Por isso, o psiquiatra e a Senhora Treborn organizam um encontro entre Evan e o pai (Jason) que está internado na Sunnyvale Institution. Os dois encontram-se a sós numa sala e trocam poucas palavras de carinho. Repentinamente, Jason grita "Ele tem que morrer! É a única solução!" e tenta estrangular Evan. Os enfermeiros da clínica intervêm e matam-no para salvar Evan (A4).

Seis anos depois, os quatro amigos Evan, Kayleigh, Tommy e Lenny, agora adolescentes de treze anos, estão na cave da casa da família Miller, onde Tommy encontra um bastão de dinamite pertencente ao pai. Tommy convence os amigos e a irmã a experimentarem a dinamite e manda Lenny colocá-la, acesa, na caixa de correio duma casa. Os quatro ficam à espera da explosão (A5). A cena seguinte mostra o grupo perdido e chocado no meio da floresta. Lenny está tão abalado que, após regressar a casa, é levado para o hospital. Evan não recorda nada do acontecido, nem quando é induzido em hipnose pelo seu psiquiatra. Esta hipnose fá-lo sangrar do nariz. Tommy e Kayleigh recusam-se a contar a Evan o que ele esqueceu. Enquanto Lenny se encontra hospitalizado, os outros três amigos vão ao cinema, onde Evan e Kayleigh se beijam, gerando a raiva de Tommy.

Entretanto, a mãe de Evan, sem dar explicações ao filho, decide que ela e Evan terão que mudar de cidade. Passados alguns dias, enquanto a Senhora Treborn organiza a mudança, Evan e Kayleigh visitam Lenny, que acabou de voltar do hospital, na casa dele. Os três saem juntos e encontram, num ferro-velho, Tommy, que está prestes a queimar vivo Crockett, o cão de Evan. O protagonista acorda deitado no chão, com feridas no rosto, Kayleigh está ao seu lado, ferida e a chorar, e perto deles encontra-se o saco com

as cinzas de Crockett. Alguns dias depois, Evan muda-se com a mãe para outra cidade. Evan promete a Kayleigh voltar para resgatá-la (A6) (Figs. 17, 18 e 19).





Figuras 17, 18 e 19, Eric Bres e Mackye Gruber,
Evan muda de cidade e promete a Kayleigh voltar para resgatá-la.
BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]

Sete anos mais tarde, Evan é um bem-sucedido estudante de Psicologia e divide o quarto na residência universitária com Thumper, colega de curso. Evan, sob orientação do Professor Carter, está a escrever um trabalho cujo objetivo é compreender melhor a assimilação da memória. Evan convida Thumper a sair para festejarem os sete anos durante os quais Evan não teve falhas de memória. Os dois amigos vão a um bar, onde Thumper se zanga com alguns membros da confraria universitária (*fraternity*) ΧΦΒ e Evan conquista uma rapariga. A jovem descobre, por acaso, os diários de infância de Evan no quarto dele, para onde os dois foram após terem saído do bar, e convence-o a ler alguns trechos para ela ouvir (A7). Ao ler o trecho do diário no qual ele escreveu o que aconteceu antes do Tommy queimar Crocket vivo, a imagem das letras escritas no diário e da página distorcem-se, bem como o espaço à volta de Evan, até que ele se encontra no momento narrado no trecho do diário que acabou de ler, com a idade de então, parecendo regressar àquele momento, e vive os acontecimentos seguintes que tinham sido apagados da sua memória. Entre eles, estão o facto de Tommy lhe dizer que tem ciúmes da irmã e de lhe bater novamente, bem como o facto de Lenny desistir de salvar Crockett porque Tommy ameaça de morte a mãe dele (A6.1). Evan acorda dum aparente sonho ou desmaio, acreditando que o que viu era real. O jovem, perturbado, abandona a sua convidada, entra no carro e conduz durante muitas horas até chegar à cidade onde residia com a mãe quando tinha sete anos. Aí visita Lenny, que sofre de perturbações psíquicas, e questiona-o acerca do dia em que Tommy queimou Crocket vivo. É assim que Evan percebe que aquilo que parecia ser apenas um sonho era, na verdade, uma memória resgatada. Ao regressar ao seu quarto na residência universitária, o protagonista volta a ler a passagem do diário na qual é narrado o momento em que os quatro amigos tinham usado a dinamite. Evan provoca uma cicatriz na barriga ao deixar cair o cigarro que estava

a fumar (cicatriz esta que ele não tinha antes de resgatar esta memória - A9), e vê a proprietária da casa com um bebé ao colo chegar a casa e abrir a caixa de correio, que explode (A6.1).

O jovem janta com a mãe e tenta perceber se o pai, que sofria de amnésia como ele, tinha conseguido encontrar uma maneira de resolver este problema. A mãe diz-lhe que quando o pai tinha a idade dele achava ter encontrado uma forma para gerir aquela condição psíquica, e que, pouco antes de ser internado, afirmava ser capaz de fazer algo que ela acaba por não revelar. Ao saírem do restaurante, a mãe de Evan desafia-o a irem a uma vidente, que lê a mão de Evan e lhe diz que ele não possui a linha da vida, que não tem alma e que nunca devia ter nascido. A Senhora Treborn, perturbada, revela a Evan que, antes dele nascer, ela tinha ficado grávida três vezes e que os seus três filhos anteriores a ele nasceram mortos.

Evan relê obsessivamente os seus diários de infância, sem encontrar uma resposta para as suas dúvidas. Decide então procurar Kayleigh, que trabalha num pequeno *fast-food*. Ela fica muito feliz por reencontrar o amigo de infância e conta-lhe que Tommy passou alguns anos no reformatório e que ela não se mudou para casa da mãe quando os pais se separaram porque, apesar das dificuldades que ela tinha com o pai, a mãe não tinha espaço para a acolher. Evan interroga-a acerca do dia em que o pai dela os obrigou a serem filmados e cujos pormenores Evan não recorda. Kayleigh fica nervosa e questiona Evan acerca da sua atual intenção, perguntando-lhe porque nunca mais a procurou depois de ter mudado de cidade e a deixou ali sem cumprir a promessa de ir buscá-la. A rapariga, a chorar, foge sem deixar ao Evan a possibilidade de lhe responder. Evan volta para a residência universitária e descobre ter duas mensagens no gravador de chamadas: uma do seu professor, que estranhou a ausência dele na última prova, e outra de Tommy que, perturbado, o acusa de ter provocado o suicídio de Kayleigh. Desta forma, Evan fica a saber da morte da amiga.

Evan retoma a leitura dos diários e começa a aperceber-se que, através das páginas dos diários, tem a capacidade de voltar atrás no tempo e alterar os eventos (A10), assim como fez quando provocou a cicatriz na sua barriga com o cigarro. Ao ler o que escreveu acerca do momento em que o pai de Kayleigh filmou as duas crianças, o jovem consegue regressar àquele instante. Após o Senhor Miller dizer a ele e a Kayleigh, no papel de *Roobin Hood* e *Lady* Marian, que acabaram de casar e, por isso, têm que se portar como

adultos e se despirem, Evan pede à amiga para tapar os ouvidos. Começa então a ameaçar o Senhor Miller e diz-lhe ter duas possibilidades: continuar a fazer o que estava prestes a fazer, sendo assim um pai pedófilo que estragará a vida da filha e a levará ao suicídio, ou ser um bom pai e tratar a filha com amor e disciplinar mais Tommy que tem tendências sádicas (AB3.1).

O protagonista acorda num quarto que não conhece e tem repentinamente uns *flashbacks* que mostram um novo passado: Tommy bate nele no dia em que mata Crocket; Evan e a mãe mudam de cidade; mais tarde Evan reencontra Kayleigh, com a qual tem uma juventude feliz. As memórias fazem-no sangrar do nariz. Evan percebe ter acordado na cama com Kayleigh, com quem namora, no edifício da confraria universitária ΧΦΒ. Evan pergunta a Kayleigh se ela se recorda de quando eram crianças e o pai dela comprou uma câmara de filmar e ela diz-lhe que se recorda que o pai devolveu a videocâmara um dia depois de a ter comprado. Na universidade, Evan encontra Thumper e o Professor Carter e nenhum dos dois o reconhece.

Evan percebe que o Senhor Miller não importunou Kayleigh quando criança, mas importunou Tommy, que se tornou um jovem profundamente perturbado e agressivo, tendo acabado por ser preso. Logo após ser liberado, Tommy, com ciúmes da relação entre a irmã e Evan, aparece no campus universitário e ameaça-o. Este, para se defender, acaba por matá-lo. Evan é preso e, na prisão, é ameaçado por alguns presidiários que lhe roubam os diários de infância (B1). Para convencer Carlos, o homem com quem divide a cela, a ajudá-lo a recuperar os diários, Evan utiliza as poucas páginas dos diários que conseguiu manter e regressa ao momento em que, quando tinha sete anos, a professora pediu aos alunos para fazerem um desenho que mostrasse o que queriam ser quando fossem adultos. Evan desenha um presidiário com uma faca na mão e dois presidiários mortos aos seus pés e encontra maneira de ferir ambas as mãos (AB1.1). Regressa então ao momento em que está na prisão e Carlos que, muito religioso, ao ver aparecer de repente nas mãos de Evan umas feridas que recordam os estigmas de Cristo, acredita que Evan tem a capacidade de comunicar com Deus e ajuda-o a recuperar os diários (B2). Desta forma, Evan consegue regressar ao dia em que, com treze anos, Tommy matou Crockett. Evan dá a Lenny um ferro para que ele possa cortar a corda que amarra o saco onde Tommy prenderá Crockett, mas Lenny acaba usando o ferro para matar Tommy, que, antes disso, bate em Evan e Kayleigh, ferindo gravemente o rosto da irmã (ABC6.1).

Evan acorda no quarto que divide com Thumper na residência universitária, mas cuja configuração está ao contrário do que estava no início da narração (A7). O jovem tem uns *flashbacks* que o fazem sangrar do nariz e que mostram: a campa de Tommy, Kayleigh a fugir de casa aos treze anos e Lenny internado desde a morte de Tommy. Evan é encontrado, por Thumper, deitado no chão e com convulsões. É levado para a clínica psiquiátrica, onde é submetido a uma ressonância magnética que, comparada com os resultados do ano anterior, mostra como, num ano, o cérebro de Evan passou por uma reconstrução neural, como se durante um ano ele tivesse armazenado as memórias de quarenta anos de vida, fazendo com que o seu cérebro esteja sobrecarregado. Na mesma clínica, Evan encontra Lenny, aí internado, e o amigo acusa-o dele saber, quando lhe tinha entregue o ferro, que algo importante iria acontecer e, por isso, deveria ser ele a estar internado (C1).

O protagonista relê, no seu diário, o momento em que se tinha reencontrado com o pai e, desta forma, consegue regressar àquele instante. Diz ao pai que precisa de respostas e informações para deixar tudo da forma correta e o pai diz-lhe que tinha esperança que a maldição tivesse acabado com ele. Diz-lhe também que Evan não pode deixar tudo do jeito certo sem interferir na vida dos demais e que pode colocar em risco a vida da mãe. Atira-se então para cima do filho e tenta estrangulá-lo (AC4.1). Evan regressa aos seus vinte anos. Decide então procurar Kayleigh, que vive como prostituta e é viciada em heroína. Conta à amiga o que está a acontecer com ele, mas ela não acredita e provoca-o, sugerindo-lhe que volte ao dia em que colocaram dinamite na caixa do correio (C2).

Evan, com o auxílio dos diários, regressa àquele dia e grita para avisar a senhora com o bebé do perigo que corre. Tommy salva a Senhora e o bebé e Evan encontra-se em frente da caixa do correio no momento da explosão (ACD5.2). O jovem acorda, aos vinte anos, num quarto da residência universitária que divide com Lenny, mas percebe estar mutilado. Tem uns *flashbacks*, que o fazem sangrar do nariz e que mostram como ele ficou amputado das pernas e dos braços e como Lenny e Kayleigh se tornaram namorados, enquanto Tommy virou um crente muito ativo nas atividades da igreja. Numa conversa, Kayleigh diz a Evan que ele foi o primeiro rapaz pelo qual se interessou e que quando eram crianças ela, apesar de não gostar do pai, decidiu não mudar de cidade com a mãe, depois dos pais se separarem, para não ficar longe de Evan. Apesar de ela achar que os dois poderiam ter sido felizes juntos, Kayleigh afirma que as coisas correram de outra maneira e que ela agora namora com Lenny que é o melhor amigo de Evan. O jovem

declara-lhe o seu amor. Evan percebe que os três amigos agora estão bem apesar dele estar infeliz. Decide então tentar o suicídio, mas é salvo por Tommy. O protagonista descobre que a mãe está internada com cancro e atribui isso ao facto dela ter começado a fumar após o acidente que o deixou amputado. Decide então alterar novamente os eventos para salvar a mãe e acha que a solução pode ser destruir a dinamite antes ele e os amigos a utilizem (D1).

Evan regressa ao dia em que, quando tinha sete anos, foi para casa da família Miller. Ainda na sua casa, procura algo que possa utilizar para destruir a dinamite e encontra uma faca na cozinha, mas é visto pela mãe (AD2.1). A tentativa não resulta e regressa aos seus vinte anos. Relê novamente os diários e regressa ao momento em que, aos sete anos, se encontra na cave da família Miller. Ameaça o Senhor Miller com a dinamite, mas acaba por provocar acidentalmente a morte de Kayleigh (ADE3.2).

Evan acorda na cama da clínica psiquiátrica. Tem uns *flashbacks* que o fazem sangrar do nariz e que mostram como, após a morte de Kayleigh, ele foi internado na Sunnyvale Institution. O jovem procura o Doutor Redfield e pede-lhe para entregar-lhe os seus diários. O médico diz-lhe que já lhe explicou várias vezes que os diários nunca existiram e que a sua invenção duma doença estranha e de mundos paralelos é apenas uma forma dele justificar a si próprio o facto de ter causado a morte de Kayleigh. O Doutor Redfield acrescenta também que o comportamento de Evan lhe recorda o do pai dele, que também perguntava repetidamente acerca dum álbum de fotografias que nunca existira. Evan pede então à mãe para lhe trazer os filmes que a família fazia quando ele era criança. O filme regressa à cena inicial, quando o jovem invade o escritório do Doutor Redfield, onde se tranca e se esconde por baixo duma secretária. Evan assiste a um filme que mostra a mãe no hospital pouco antes dele nascer (E1). Consegue assim regressar àquele momento e estrangular-se com o cordão umbilical antes de nascer, enquanto ouve a voz da vidente que diz que Evan não tem alma e que nunca devia ter existido. A mãe, ao perceber o sucedido, grita desesperada, pois é o quarto filho que perde desta forma (*).

Após a morte de Evan no ventre da mãe, alguns *flashforwards* mostram o futuro dos restantes personagens: a mãe de Evan terá um novo companheiro e uma filha; Lenny

terá uma infância feliz; Tommy e Kayleigh irão morar com a mãe deles, terão uma infância feliz, irão para a universidade e Kayleigh casará (F).[40]

2.4.2 Estrutura do filme

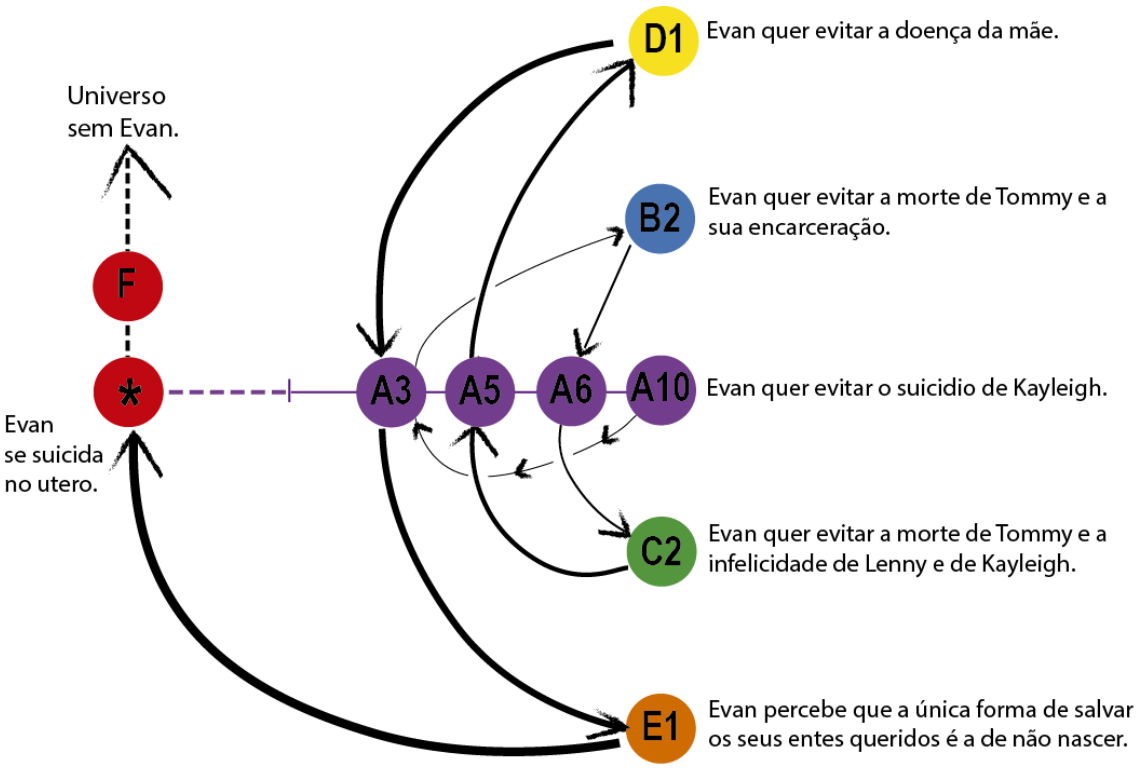
A estrutura do filme é constituída por uma linha narrativa principal (A) e por cinco bifurcações entrelaçadas entre si por encaixamento (B, C, D, E e F), como será pormenorizado adiante (cf. 2.4.4). A linha narrativa principal (A) constitui-se enquanto eixo principal destes encaixamentos narrativos, sendo que no final de cada bifurcação existe um regresso a um tempo anterior correspondente a algum evento de A, que, por sua vez, gera uma nova bifurcação. Esta nova bifurcação é, portanto, criada pela passagem por um evento de A que é alterado, criando um evento contaminado. Nestes casos opta-se por falar de evento contaminado, e não apenas de evento, porque estas situações provocam alguns paradoxos temporais. [41] Em particular, a primeira alteração da linha narrativa principal (A), que se dá aquando da passagem de A10 através de A3 para gerar a bifurcação B, como será explicado em detalhe mais adiante, deveria alterar toda a cadeia de eventos de A que se seguem a A3. A nomenclatura dada (por exemplo, AB3.1)[42] pretende refletir esta contaminação. Assume-se o termo evento contaminado como ampliação do conceito dado por Schenk ao termo evento (cf. 1.2.3). Desta forma, no final da linha narrativa A existe um regresso no tempo ao evento A3, gerando-se a bifurcação B, após a criação do evento contaminado AB3.1. Esta situação repete-se até chegar à

[40] Importa referir que este filme apresenta a peculiaridade de terem sido realizados dois finais alternativos. A decisão de Evan de não existir na vida dos amigos é desenvolvida de formas diferentes pelos produtores e pelo realizador (existem, de facto, três finais dos produtores, que variam entre eles apenas por pequenos detalhes da cena final, não relevantes para o presente estudo). No final dos produtores, Evan regressa no tempo ao momento em que conhece Kayleigh e, tratando-a mal, faz com nem ela nem o irmão voltem a se aproximar dele. Nesta narrativa ele conhecerá Lenny e os dois frequentarão a universidade juntos, mas não poderá ter a sua história de amor com Kayleigh. O final do realizador é aqui detalhadamente descrito (Evan mata-se no ventre da mãe). O autor da presente investigação opta por analisar a versão final do realizador, por ser a versão que implica uma maior alteração da linha do tempo.

[41] Os paradoxos temporais são situações contraditórias que seriam criadas por hipotéticas viagens no tempo. Trata-se de contradições absolutas que implicam que para um facto A sejam verdadeiros tanto A quanto -A (não A, ou o contrário de A). Um exemplo é o paradoxo conhecido como paradoxo do avô, segundo o qual um personagem, com o nome fictício de ß, regressa ao passado e mata (propositadamente ou não) o avô antes que este conheça a avó de ß, encontro esse que permitirá ao avô criar descendência: consequentemente, o avô nunca casará, não nascerá o pai de ß que, por sua vez, não nascerá e, portanto, não poderá regressar no tempo para matar o avô que, desta forma, poderá casar e possibilitar o nascimento de ß, que poderá regressar no tempo e matar o avô. Esta situação repete-se ao infinito, tornando verídicos tanto o nascimento de ß (evento A) quanto o seu não nascimento (evento -A). Fonte: RUCKER, Rudy – **A quarta dimensão**. (1ª edição 1984). Lisboa: Gradiva, 1991.

[42] Estes eventos são representados de forma detalhada no Diagrama III no Apêndice III.

bifurcação E, quando o regresso no tempo cria a última bifurcação (F) e não se entrelaça com a linha narrativa principal (A) (Diagrama 4). Portanto, no caso específico deste filme, as bifurcações não surgem a partir de um ponto nodal, considerado como sendo uma situação a partir da qual existe mais de uma continuação (cf.1.2.3), mas sim pela contaminação dum evento da linha narrativa principal. Estes regressos no tempo são ocasionados pelo protagonista com o intuito de alterar o presente que ele considera insatisfatório (Tabela 3).



Descrição das situações nodais e dos eventos:

(A3) Evan e Kayleigh na cave da família Miller; (A5) Evan, Kayleigh, Tommy e Lenny colocam dinamite na caixa de correio duma casa; (A6) Evan, Kayleigh e Lenny encontram Tommy num ferro velho; (A10) Evan visita Kayleigh a qual o acusa de a ter abandonado. Na manhã seguinte Evan descobre que a amiga se suicidou.

(B2) Evan quer evitar a morte de Tommy e a sua encarceração; (C2) Evan quer evitar a morte de Tommy e a infelicidade de Lenny e Kayleigh; (D1) Evan quer evitar a morte da mãe; (E1) Evan percebe que a única forma de salvar os seus entes queridos é a de não nascer; (*) Evan se suicida no utero; (F) universo sem Evan.

Diagrama 4, Síntese dos entrelaçamentos entre a linha narrativa principal e as bifurcações do filme *O Efeito Borboleta*, com base no Diagrama III no Apêndice III.

BIFURCAÇÃO	SITUAÇÃO PRESENTE	REGRESSO NO TEMPO	EFEITOS
A	Evan é um estudante de psicologia; Lenny tem problemas psíquicos; Tommy é um jovem perturbado; Kayleigh suicida-se. Evan quer impedir o suicídio de Kayleigh.	Evan regressa aos sete anos de idade, impede o Sr. Miller de fazer um filme de pedofilia e intimida-o para que trate bem a filha e faça com que Tommy seja mais disciplinado.	Kayleigh é uma rapariga feliz que não sofreu violência por parte do pai. O Sr. Miller descarregou a sua raiva em Tommy, que é um rapaz violento e que pára na prisão. Quando Tommy é solto ameaça Evan, agora namorado de Kayleigh. Evan, para se defender, mata Tommy e é preso.
B	Kayleigh namora com Evan. Tommy é um rapaz violento que, ao sair da prisão, não aceita a relação entre Evan e a irmã, agride Evan, que o mata. Evan é preso. Evan quer impedir a morte de Tommy e não quer estar na prisão.	Evan regressa aos treze anos e dá ao Lenny um ferro para que ele possa cortar a corda que amarra o saco no qual Crockett está preso. Lenny usa-o para matar Tommy, que, antes disso, tinha batido em Evan e Kayleigh, ferindo gravemente o rosto da irmã.	Lenny mata Tommy e, por isso, é internado numa clínica psiquiátrica. Kayleigh foge de casa e torna-se numa prostituta viciada em heroína.
C	Evan é um estudante de psicologia; Lenny está internado numa clínica psiquiátrica; Tommy morreu; Kayleigh é uma prostituta. Evan quer impedir a morte de Tommy e a infelicidade de Lenny e Kayleigh.	Evan regressa ao dia da explosão da caixa de correio. Grita para avisar a Senhora com o bebé do perigo que corre, Tommy salva a Senhora e o bebé e Evan encontra-se em frente à caixa do correio no momento da explosão.	Lenny e Kayleigh são namorados enquanto Tommy é muito religioso e ativo nas atividades da igreja. Evan, devido à explosão, perdeu os braços e as pernas. A mãe de Evan está doente.
D	Lenny, Kayleigh e Tommy têm uma vida feliz, mas Evan é paraplégico. A mãe de Evan está doente. Evan quer impedir a doença da mãe.	Evan regressa aos sete anos de idade e tenta destruir a dinamite, mas causa acidentalmente a morte de Kayleigh.	Evan é internado numa clínica psiquiátrica.
E	Evan provocou a morte de Kayleigh e foi internado. Evan percebe que a única forma de salvar os seus caros é a de não nascer.	Evan regressa a um momento em que ainda não tinha nascido e estrangula-se com o cordão umbilical na barriga da mãe.	Evan não nasce e os seus entes queridos terão uma vida feliz.
F	Evan morre antes de nascer; a mãe de Evan tem um novo companheiro e uma filha; Lenny tem uma infância feliz; Tommy e Kayleigh vão morar com a mãe deles, têm uma infância feliz, vão para a universidade e Kayleigh casa.		

Tabela 2, Linha narrativa principal e bifurcações do filme *O Efeito Borboleta* com a indicação sintética da situação presente, do regresso no tempo e dos seus efeitos.

2.4.3 Algumas considerações dos teóricos de referência

Uma das características principais da obra de Eric Bress e de Mackye Gruber é o facto de permitir uma reflexão profunda acerca da memória, no que diz respeito à sua utilização tanto no enredo como na estrutura narrativa do próprio filme. Neste contexto, apesar de Allan Cameron, na sua monografia *Modular Narratives in Contemporary Cinema*,[43] não analisar detalhadamente este filme, parece relevante trazer aqui algumas das suas observações acerca da ligação entre memória e narrativa. O autor observa que, desde que existe narrativa, existe também uma conexão entre memória e narrativa e que, nas épocas moderna e pós-moderna, as angústias acerca do esquecimento ou da reificação da memória se renovaram. Cameron afirma que "[a] luta para recordar é uma preocupação central de muitos filmes recentes" [44] (entre os quais o autor destaca *O Efeito Borboleta*), sendo que as narrativas modulares (centro da sua investigação - cf. 1.2.2) partem desta tradição literária e cinematográfica, que foca a sua preocupação na representação e questionamento da memória. Neste contexto:

> [a]s narrativas bifurcadas [...] abordam diretamente a questão da memória, em primeiro lugar para invocarem a memória do público acerca de outros fios narrativos paralelos. Essas histórias derivam o seu efeito particular duma interação entre repetição e diferença, convidando o público a recordar repetições narrativas anteriores e observando as mudanças em repetições posteriores. Em alguns casos, as narrativas bifurcadas podem levantar a questão da memória dentro da própria diegese, mostrando-nos personagens que conscientemente vivenciam as bifurcações narrativas.[45]

Desta forma, segundo Cameron, a memória é parte das narrativas bifurcadas por se constituir como um instrumento ao qual o espectador recorre para comparar as diferentes bifurcações, às quais já assistiu, criando assim um sentido para todo o filme. Ao mesmo tempo, em alguns casos, a memória é utilizada pela própria diegese de forma psíquica, podendo ser utilizada conscientemente por alguns personagens que, ao se relembrarem

[43] CAMERON, 2008, *op. cit.*.
[44] *Ibidem*, p.79. [T.d.A], *"*[t]*he struggle to remember is a central concern of a great many recent films"*.
[45] *Ibidem*, p.80. [T.d.A], *"*[f]*orking-path narratives also address memory directly, firstly by invoking the audience's memory of parallel narrative threads. These stories derive their particular effect from an interplay between repetition and difference, inviting audiences to recall previous narrative iterations and observe the changes in subsequent iterations. In some cases, forking-path narratives may raise the issue of memory within the diegesis, showing us characters who consciously experience the narrative bifurcations"*.

de alguns eventos do passado, assumem um papel ativo na passagem duma bifurcação a outra.

Considerações similares são efetuadas também por Branigan ao longo da análise por ele feita de *O Efeito Borboleta* no seu artigo "*Butterfly effects upon a spectator*".[46] O autor propõe uma reflexão acerca dos filmes de *puzzle* cognitivos (como será evidenciado mais adiante – cf. 2.4.3 – este filme alia uma estrutura narrativa bifurcada a algumas caraterísticas dos filmes de *puzzle* cognitivos – cf. 1.3.2) e, em particular, da necessidade do espectador "[...] esforçar-se para encaixar elementos dispersos em vez de confiar apenas na linha direcional das cadeias de causa-efeito e das trajetórias do desenvolvimento do protagonista"[47] para conseguir interpretar o filme. Isto porque a interpretação dum filme de forma linear pode causar ilusões temporárias e problemas perceptivos e cognitivos. No caso de *O Efeito Borboleta*, o espectador consegue criar sentido e formular uma posição moral apenas viajando no tempo, "concebendo percursos temporais hipotéticos", reformulando "[...] as memórias do que já foi visto através do uso de uma variedade de estratégias psicológicas diárias",[48] e não apenas recorrendo à memória de trabalho (cf. 1.3.1).

Branigan evidencia o facto de no filme *O Efeito Borboleta* serem utilizadas algumas convenções da ficção científica, em particular a viagem no tempo, para alicerçar o enredo, e o facto de existirem no enredo alguns paradoxos temporais. Dentro dos diferentes paradoxos temporais encontrados por Branigan no filme, destaca-se o facto de todos os regressos no tempo efetuados pelo protagonista (Evan) implicarem o regresso a eventos da linha temporal (ou bifurcação) A.[49] É a alteração destes eventos que produz futuros alternativos (bifurcações B, C, D, E e F). O paradoxo reside no facto do primeiro regresso no tempo ao evento A3, ao ser alterado assim produzindo a bifurcação B, deveria causar a anulação ou modificação dos eventos seguintes da bifurcação A, tornando impossíveis futuros regressos aos mesmos eventos de A que seguem o evento A3. O autor procura

[46] BRANIGAN, Edward – Butterfly effects upon a spectator. In BUCKLAND, Warren (Ed.) **– Hollywood puzzle films**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2014. pp. 233-264

[47] *Ibidem*, p.235. [T.d.A.], "[…] *struggle to fit together dispersed elements instead of relying merely on the directional arrow of cause-effect chains and trajectories of character development"*.

[48] *Ibidem*, pp.235, 236. [T.d.A.], "*conceiving hypothetical time tracks*", "[…] *memories of what has already been seen utilizing an assortment of everyday psychological strategies"*.

[49] Importa referir que a nomenclatura aqui utilizada não é idêntica à utilizada por Branigan, distanciando-se desta em pequenos pormenores que o autor do presente trabalho considera pouco relevantes neste contexto. Pelo qual opta-se por substituir a nomenclatura utilizada por Branigan pela utilizada pelo autor do presente trabalho (cf. Apêndice III), a fim de proporcionar ao leitor uma compreensão mais fluída. Para o entendimento integral da análise de Branigan ver: BRANIGAN, *op. cit.*, 2014, pp.236-243.

justificar esta situação colocando a eventualidade de que as diferentes linhas temporais (ou bifurcações) não anulam a linha temporal A, mas se conectam e se sobrepõem a ela.

Todavia, mesmo considerando válida essa possibilidade, Branigan evidencia um outro paradoxo que diz respeito ao facto de Evan, após ter regressado ao evento A3, originando a bifurcação B, após passar pela C e pela D, regressa da D novamente ao evento A3, originando assim a bifurcação E. Neste caso, o paradoxo reside no facto do evento A3 ter sido alterado aquando a passagem da bifurcação A para a B, pelo que não deveria ser possível regressar novamente a este mesmo evento (que já foi alterado e, portanto, deveria ter deixado de existir na forma narrada em A3) para que o mesmo evento seja novamente alterado. É paradoxal regressar uma segunda vez a um evento que já foi alterado numa viagem no tempo anterior, porque, tendo este evento sido alterado, deixou de existir.

Apesar de haver várias questões dúbias acerca da mecânica dos regressos no tempo de *O Efeito Borboleta*, Branigan declara-se mais interessado em refletir acerca do "[...] efeito do filme sobre a atividade interpretativa dum espectador, que se baseia menos na física ou na física imaginativa quanto nos esforços para pensar e aprender sobre a vida comum".[50] Isto porque o espectador não interpreta um filme como sendo um tratado académico, mas sim como uma forma de refletir e (re)avaliar questões morais, sendo para esse fim que, tal como Evan, viaja no tempo recorrendo às suas memórias. Neste sentido, a forma em que este filme é narrado é instrumental para que o espectador reflita acerca da "[...] posição moral de *O Efeito Borboleta* [ou seja da] livre vontade dum indivíduo fazer escolhas morais que promovam os ideais de uma comunidade (por exemplo, o ideal do verdadeiro amor [...]",[51] sendo que o que as viagens no tempo de Evan afirmam, sejam elas possíveis ou impossíveis, é a capacidade de escolha do indivíduo.

[50] BRANIGAN, *op. cit*., 2014, p.241. [T.d.A.], "[…] *the effect of the film upon a spectator's interpretive activity, which is anchored less by physics or imaginative physics and more by efforts to think and learn about ordinary life"*.
[51] *Ibidem*, p.243. [T.d.A.], "[…] *The Butterfly Effect's moral stance is the free will of an individual to make moral choices that advance the ideals of a community (e.g., the ideal of true love* […]".

2.4.4 Análise

A epígrafe de *O Efeito Borboleta*, juntamente com o próprio título, oferece uma pista interpretativa do filme através da frase que afirma que "[a]lgo tão pequeno quanto o voo de uma borboleta pode causar um tufão do outro lado do mundo",[52] frase inspirada na teoria do matemático e meteorologista Edward Lorenz.[53] A alusão explícita ao efeito borboleta encaminha o espectador para questionamentos ontológicos acerca de como as ações e as escolhas de cada um, por mais pequenas que sejam, podem alterar de forma cabal a vida e, consequentemente, a se questionar acerca do modo como o passado molda o presente e o futuro. Como dito (cf. 2.4.1), a história roda à volta dos esforços do protagonista alterar o passado para melhorar o presente (dele e dos seus entes queridos), recorrendo à leitura dos seus diários. Estes diários foram escritos por Evan na infância e na adolescência, por indicação do Doutor Redfield, como um meio para exercitar a memória do protagonista, sendo que, após alguns acontecimentos, este não conseguia lembrar-se quanto ele tinha acabado de vivenciar (*blackouts*). Os factos narrados nos diários referem-se a diferentes momentos da vida de Evan e, em alguns casos, a quanto por ele vivenciado antes e/ou depois dos *blackouts* de memória. Aos vinte anos de idade, após sete anos sem sofrer de *blackouts*, Evan percebe que, ao reler alguns trechos destes diários (cf. 2.4.1), consegue regressar aos momentos anteriores aos *blackouts*, revivê-los

[52] [T.d.A], "[i]*t has been said that something as small as the flutter of a butterfly's wing can ultimately cause a typhoon halfway around the world"*.

[53] Os modelos matemáticos são geralmente utilizados para prever a evolução temporal de vários sistemas. As simulações são estritamente dependentes do nível de detalhe da descrição das condições iniciais (informações acerca dos parâmetros iniciais). No caso de sistemas dinâmicos complexos (sistemas caóticos), como, por exemplo, o clima ou os mercados económicos, os modelos de simulação são aproximados (algumas informações iniciais são excluídas). Vista a sua complexidade, estes sistemas mostram uma sensibilidade exponencial em relação às condições iniciais e, portanto, o seu comportamento a longo prazo é fortemente condicionado por pequenas variações das condições iniciais. Quando a simulação tem uma duração prolongada no tempo, os erros iniciais de aproximação levam a um resultado que apresenta um erro cada vez maior, erro este que pode ultrapassar o valor do próprio resultado e, portanto, as previsões duma simulação deixam de ser confiáveis. Ao estudar o comportamento dos fluxos hidrodinâmicos, Edward Lorenz comparou metaforicamente as mínimas variações dum estado inicial com o efeito do bater das asas duma gaivota e, num segundo momento, com o das asas duma borboleta: "[u]m bater das asas duma gaivota seria suficiente para alterar o curso do tempo para sempre". Este conceito foi absorvido pela cultura popular, passando a designar metaforicamente as consequências não previstas de alguns atos. Fonte: LORENZ, Edward N. - The Predictability of Hydrodynamic Flow. Transactions of the New York Academy of Sciences. (1ª edição 1963). Serie I, Vol. 25, nº4. On-Line: Wiley Online Library, Retrieved 1 September 2014. p. 431. [T.d.A.], "[o]*ne flap of a sea gull's wings would be enough to alter the course of the weather forever."*

e assim relembrá-los e, eventualmente, alterar quanto por ele esquecido, provocando assim uma sucessão de eventos encadeados entre si (cf. 2.4.2).

Nas primeiras cenas referentes a Evan em criança e adolescente, o espectador fica na dúvida se o protagonista possui algum tipo de patologia mental hereditária, ao mesmo tempo que assistem a algumas cenas que não têm uma explicação aparente (A1, A2, A3, A4, A5). No momento em que Evan, aos vinte anos, percebe que consegue regressar no tempo e alterar os eventos do passado (A7, A8, A9), o espectador supõe que o protagonista possui algum tipo de poder que lhe permite viajar no tempo. São estas viagens no tempo que, ao longo do enredo, fazem com que o espectador crie um sentido para os eventos que inicialmente não tinham uma explicação aparente. Ao mesmo tempo, estas viagens no tempo e os seus efeitos permitem perceber a metáfora do efeito borboleta contida no título do filme. Isto porque todas as tentativas de Evan regressar ao passado para alterar algum evento para melhorar a vida dos seus entes queridos falham, porque criam uma nova série de eventos não previstos.

Do ponto de vista científico, as viagens no tempo de Evan, como evidenciado por Branigan (cf. 2.4.3), geram alguns paradoxos temporais, cuja existência não parece comprometer nem a possibilidade do espectador, ao assistir o filme, refletir acerca de questões ontológicas, nem a própria estrutura do filme. Neste sentido, apesar de Evan não ser portador duma patologia mental propriamente dita e/ou realmente existente, a sua capacidade de viajar no tempo pode ser considerada uma patologia produtiva porque esta capacidade se configura como meio para alcançar um outro nível de relacionamento com o próprio eu e o entorno. Nesta ótica, *O Efeito Borboleta* pode ser considerado como um *mind-game film* no sentido dado por Elsaesser (cf. 1.3.2). De facto, o filme, como dito, leva o espectador a refletir acerca de questões ontológicas, em particular acerca da capacidade do indivíduo se anular para o bem dos demais, bem como das implicações de cada ação ou escolha feita para o futuro do indivíduo e do seu entorno. Recorrendo às memórias, é possível perceber que todos os eventos presentes ao longo da estrutura do filme, mesmo os aparentemente insignificantes, foram determinantes para um *hic et nunc* psicológico e ambiental que apresenta algum grau de complexidade.

A etimologia da palavra complexidade possibilita refletir acerca da estrutura narrativa deste filme. Complexo deriva do latim *cumplèxus*[54] (particípio passado de *compléctor*, palavra composta por *cum* = juntos, com, e por *plècto* = eu entrelaço)[55] e significa "composto por diversos elementos inter-relacionados"[56] (entre outros significados). Como anteriormente descrito (cf. 2.4.2), no filme *O Efeito Borboleta* os efeitos criados pelas bifurcações narrativas são aliados a uma estrutura baseada em encaixamentos narrativos. Desta forma, o filme pode ser considerado complexo por ser composto por diferentes bifurcações encaixadas umas nas outras (e por isso dependentes umas das outras), e entrelaçadas entre si, porque, para além de se seguirem umas às outras, são inter-relacionadas de forma não apenas sequencial. Conforme mostra o Diagrama 4 (cf. 2.4.2), à linha narrativa principal (A) segue-se a bifurcação B, à qual se segue a C, e assim por diante até à última bifurcação. Esta sucessão é criada através de encaixamentos narrativos, sendo que a história narrada na bifurcação B é inserida na narrada na linha narrativa principal (A), assim como a narrada na bifurcação C é inserida na narrada na bifurcação B, e assim por diante. Ao mesmo tempo, estas bifurcações são entrelaçadas entre elas devido ao mecanismo do regresso no tempo: por exemplo, para que a bifurcação B seja criada existe um regresso ao nível diegético da linha narrativa principal (A) (do evento A10 para o A3), assim como para que a bifurcação C seja criada existe um regresso do nível diegético B (evento B2) para o nível A (evento A6), acontecendo o mesmo para todas as outras bifurcações e seu nível diegético, com exceção da F, que coincide com o clímax do filme. Todos estes regressos implicam alterações pontuais que contaminam a linha temporal narrativa da bifurcação A: por exemplo, o regresso de A10 para A3 cria o evento contaminado AB3.1 (cf. 2.4.2), gerando a linha temporal da bifurcação B, assim como o regresso de D1 para o mesmo evento A3, cria o evento contaminado ADE3.2, criando assim a linha temporal da bifurcação E.

As considerações acima feitas permitem afirmar que a metáfora do efeito borboleta não está apenas na história, mas reflete-se também na estrutura narrativa do filme. Isto porque a estrutura é dependente e sensível às variações dos eventos contidos na bifurcação A, variações estas que geram um sistema complexo de encadeamentos baseado no

[54] NASCENTES, Antenor – **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. 2º edição (1ª edição 1932). Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1955.
[55] FERREIRA, António Gomes - **Dicionário Editora de Latim-Português.** 8º edição (1ª dição 1966). Porto: Porto Editora, 1999.
[56] COSTA, Joaquim Almeida; MELO, A. Sampaio - **Dicionário Editora da Língua Portuguesa**. 2 Volumes. 6º edição. (1ª edição ?). Porto: Porto Editora, 1992.

binómio causa-efeito, no qual a cada pequena alteração de A corresponde um efeito radicalmente diferente.

Como visto, a estrutura narrativa de *O Efeito Borboleta* apresenta-se de forma algo intricada, todavia a utilização de alguns recursos estéticos facilita ao espectador a percepção da diferença entre uma bifurcação e outra. Por exemplo, o início duma nova bifurcação é marcado por uma rápida série de *flashbacks* esteticamente mostrada com cortes rápidos de imagens distorcidas, que provocam em Evan sangramento do nariz. Estas situações, para além de marcarem a passagem para uma nova bifurcação, revelam ao espectador o que aconteceu na vida dos personagens principais após o protagonista ter regressado no tempo e alterado o passado e, por conseguinte, o presente. Paralelamente, a diferença entre uma bifurcação e outra implica uma mudança nos perfis psicológicos dos personagens, mudança esta sinalizada ao espectador por alterações na estética dos personagens. Por exemplo, Kayleigh em A, quando é uma empregada de mesa triste e sem perspectivas de vida, tem um visual simples mas algo descuidado (Fig. 20); em B, quando é uma estudante universitária e uma rapariga popular, apresenta-se com um extremo cuidado na sua aparência estética (Fig. 21); em C, é uma prostituta viciada em heroína e tem uma vida infeliz, um o rosto desfigurado devido à discussão tida com o irmão na infância e é mostrada como uma pessoa com poucos cuidados com a sua aparência física (Fig. 22); em D, quando é uma estudante universitária com uma vida feliz, tem uma estética simples e, ao mesmo tempo, cuidada (Fig. 22).





Figuras 20 e 21, Eric Bres e Mackye Gruber, Kayleigh adulta nas bifurcações A e B.
BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]




Figuras 22 e 23, Eric Bres e Mackye Gruber, Kayleigh adulta nas bifurcações C e D.
BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Fotogramas]

Apesar do filme se apresentar de forma mais complexa em relação a outros filmes estruturados com base no recurso às bifurcações narrativas (cf. 2.2, 2.3), o recurso ao jogo cognitivo típico dos *puzzle films* cativa o espectador a descodificar os enigmas apresentados ao longo do enredo. De facto, são apresentados no início do filme diferentes enigmas, como por exemplo o referente à sequência de cenas iniciais, cujo significado é desvendado apenas no final do filme, sendo este construído *in medias res*. No início do filme, vê-se Evan a arrombar um escritório e a escrever um bilhete algo críptico. Apenas no final do filme, quando o enredo regressa àquele momento, é possível perceber que ele está numa clínica psiquiátrica e que o bilhete se refere a mais uma tentativa de salvar Kayleigh. Um outro enigma que parece relevante reportar é o relativo ao encontro de Evan e da mãe dele com a vidente, a qual revela a Evan que ele não possui a linha da vida, não tem alma e nunca deveria ter nascido. Estas informações ganham significado apenas no final quando Evan se suicida antes de nascer e quando é mostrado o futuro da mãe dele, casada com um homem que não é o Senhor Treborn, que segura a mão duma criança de sexo feminino (que se supõe ser a filha nascida dum casamento posterior ao último aborto). Desta forma, o desvendar deste enigma coincide com o clímax do filme, quando o espectador percebe que, para que os entes queridos de Evan possam ser felizes, ele não pode existir e que é portador da doença/poder do pai.

Outros enigmas são, por exemplo, os relativos às cenas inicias da infância e adolescência de Evan, nas quais o protagonista perde a memória e o espectador fica sem saber o que aconteceu (A1, A2, A3, A4, A5, A6). Estas cenas são explicadas ao longo do filme graças ao mecanismo do regresso no tempo que permite visualizar o que não tinha sido mostrado no início. Em alguns casos, os regressos no tempo têm apenas o objetivo de desvendar um enigma, como acontece por exemplo quando Evan regressa ao momento em que encontra o pai e este é morto (A4). Inicialmente, a reação do pai que tenta

estrangular o filho não tem uma explicação, que só é dada pelo regresso AC4.1 quando o espectador percebe que o pai tentou matar o filho para impedi-lo de prosseguir com as suas tentativas de alterar o passado, as quais, segundo o Senhor Treborn, podem provocar a morte da Senhora Treborn. Existem também regressos no tempo ao mesmo evento, sendo o primeiro regresso dedicado à explicação do enigma e os seguintes motivados pelas tentativas de alteração do passado. Por exemplo, Evan regressa uma primeira vez (A6.1) ao momento em que se encontra com os amigos no ferro-velho, assim explicando a si próprio e ao espectador aqueles eventos e, uma segunda vez, para alterá-los (ABC6.1), originando assim a bifurcação C. Em outros casos, a mesma viagem no tempo tem tanto a função explicativa, quanto a de alteração dos eventos, como acontece, por exemplo, quando Evan regressa ao momento em que na escola desenhou uma cena violenta (A1) que, desta forma, se percebe estar ligada ao facto dele se encontrar na prisão na bifurcação B e, ao mesmo tempo, ferir as mãos (AB1.1), possibilitando assim a criação da bifurcação C (após ulterior passagem por A6 criando ABC6.1).

A presença destes enigmas ao longo de todo o filme faz com que, assim como Evan tem que recorrer às suas memórias para viajar no tempo de modo a tentar alterar os eventos do passado, o espectador tem que recorrer às suas memórias para juntar as peças do quebra-cabeças presente no filme para entendê-lo. De facto, no filme estão presentes numerosas informações espalhadas ao longo de uma estrutura narrativa complexa, por esta razão o espectador tem que fazer, num primeiro momento, um esforço de retenção destas informações e, num segundo momento, um esforço mnemônico para resgatar estas informações na sua memória. Importa referir que os enigmas mencionados são apresentados no início do filme e são desvendados de forma gradual, fazendo com que, apesar da complexidade estrutural, a atenção do espectador seja estimulada e se mantenha constante. Estes mesmos enigmas cativam o espectador a visionar mais que uma vez o filme para melhor compreender alguns deles, cuja interpretação possa ser mais complexa.

2.5 Nemo: do *Big Bang* ao *Big Crunch*

Escolheu-se como último filme a ser analisado em pormenor *Sr. Ninguém*, por considerar que o mesmo reúne diversos aspetos dos filmes estudados ao longo do presente trabalho, aos quais acrescenta-se algumas especificidades desta obra. Em particular, este filme apresenta uma estrutura narrativa bifurcada com um número elevado de ramificações, desencadeadas a partir duma situação nodal inicial, cuja abertura é determinada por uma subsequência de eventos que fazem com que o protagonista se atrase ou não (tal como acontece, por exemplo, em *Corre Lola Corre*, *Instantes Decisivos* e *Sorte Cega*). Outros recursos utilizados nas estruturas narrativas bifurcadas e presentes na obra de Jaco van Dormael são, por exemplo: a montagem alternada entre as várias bifurcações (caraterístico de *Instantes Decisivos*); algumas peculiaridades dos *puzzle films*, entre as quais o âmbito mental do protagonista; o facto do clímax do filme ser alcançado através dum caminho não delineado no início (tal como acontece em *Too many ways to be No 1*). A estes recursos juntam-se outros, que serão analisados em pormenor mais adiante.

Neste sentido, *Sr. Ninguém* aparenta ser uma obra em que são experimentados conjuntamente múltiplos recursos típicos dos filmes com estruturas narrativas bifurcadas, fazendo com que a sua análise detalhada se torne relevante para a presente investigação, especialmente no que diz respeito à reflexão em torno dos limites da utilização das bifurcações e da complexidade da narrativa, com o objetivo de tornar o visionamento estimulante, sem interferir na compreensão do espectador.

2.5.1 Resumo do filme

O personagem Nemo Nobody[57] é mostrado como sendo um senhor de 118 anos que vive no ano 2092. Trata-se de um futuro no qual a humanidade conquistou a imortalidade através de um processo de renovação celular chamado teleminrização, e no qual Nemo será o último homem a morrer de velhice. O Senhor Nobody está prestes a morrer e é objeto da curiosidade mediática e protagonista do *reality show* "O último mortal", no qual é mostrada parte da vida do idoso, cujos espectadores, através de votação, têm de decidir

[57] Interpretado aos dezoito meses por Robin Carette, aos cinco anos por Noa De Costanzo, aos nove por Thomas Byrne, aos quinze por Toby Regbo, em idade adulta por Jared Leto.

se o deixam morrer de morte natural ou prolongam artificialmente a sua vida. Nemo, internado no New-New-York Union Hospital, é submetido uma vez por semana a sessões psiquiátricas pelo Doutor Feldheim que, numa última tentativa de fazer ressurgir as memórias do supercentenário, decide recorrer a uma técnica antiga, a hipnose. Com o mesmo objetivo, Nemo é entrevistado por um jornalista que, graças à ajuda de uma amiga, consegue ultrapassar as barreiras impostas pelo hospital, que impede qualquer entrevista ao supercentenário. O jornalista tenta registrar as histórias do Senhor Nobody num antigo gravador de fita pedido emprestado ao Museu da Universidade. Nemo conta, tanto ao psiquiatra, quanto ao jornalista, histórias confusas e incongruentes e ninguém, nem ele próprio, tem a certeza do que realmente aconteceu ao longo da sua longa vida, sobre a qual não se conseguem descobrir registros, nomeadamente o do seu verdadeiro nome. As histórias contadas pelo supercentenário são acerca da sua vida em três momentos principais: quando tinha nove anos e os pais se divorciaram; quando tinha quinze anos e se apaixonou; quando tinha trinta e quatro anos e vivia a sua vida de adulto (Z).[58] Em muitos momentos, o idoso acredita ainda ter trinta e quatro anos de idade.

Nemo, antes de nascer, encontra-se no céu juntamente com todas as outras crianças que ainda não nasceram. Tal como as outras crianças, Nemo conhece tudo o que acontecerá ao longo da sua vida. Antes das crianças chegarem à Terra, os Anjos colocam o dedo nos lábios delas e fazem desaparecer da sua memória o conhecimento acerca do destino que as espera. Mas os Anjos esquecem-se de fazer isso com Nemo, que nasce com a capacidade de prever o seu futuro, sendo obrigado a escolher quem serão os seus pais (Φ).

Na infância, Nemo vive em Inglaterra com os pais e tem como vizinhas três meninas: Anna,[59] Elise[60] e Jean.[61] Um dia, depois de uma aula de natação, vê Anna na piscina e apaixona-se por ela. Depois de todas as crianças terem saído da piscina, Nemo salta do trampolim e quase se afoga, mas acaba por ser salvo pelo seu professor de natação (Φ1). Aos nove anos, quando os pais se separam após a mãe (interpretada por Natasha Little) ter tido um caso amoroso com Harry (interpretado por Michael Riley), pai de Anna,

[58] (Z) refere-se a um evento do filme Sr. Ningúem representado no Diagrama IV presente no Apêndice IV. A partir deste momento, sempre que for utilizado este tipo de nomenclatura em 2.5, faz-se referência a este Diagrama.
[59] Interpretada aos nove anos por Laura Brumagne, aos quinze anos por Juno Temple, em idade adulta por Diane Kruger.
[60] Interpretada aos nove anos por Léa Thonus, aos quinze por Clare Stone, na idade adulta por Sarah Polley.
[61] Interpretada aos nove anos por Anaïs Van Belle, aos quinze por Audrey Giacomini, em idade adulta por Linh Dan Pham.

Nemo, na estação de comboios de Chance, às 9:12, é obrigado a escolher (Φ2) entre: A) apanhar o comboio com a mãe e mudar-se com ela para o Canadá; B) ficar com o pai (interpretado por Rhys Ifans) em Inglaterra.

A) Vida com a mãe: A mãe de Nemo entra no comboio e o filho começa a correr para subir nesse mesmo comboio, acabando por conseguir entrar (A). Nemo tem quinze anos, mora com a mãe em Montreal (Canadá), é um adolescente rebelde e afirma ser capaz de prever o futuro. A mãe recomeça o caso amoroso com Harry, que acabou de se mudar para o Canadá. Nemo não gosta do homem e afirma que este terá em breve um acidente de carro (A1). Poucos dias depois, conhece Anna, nova colega de escola e filha de Harry (os dois jovens aparentemente não se lembram de se terem conhecido na infância). Nemo e Anna encontram-se na praia, Anna convida Nemo para tomar banho (A2), depois disso:

e/ou) Nemo diz a Anna que os outros jovens são idiotas e que, por isso, não quer nadar com eles. Anna afasta-se dele (Az). Passados uns anos, Nemo arrepende-se deste comentário. Encontra Anna numa estação de comboios. Ela, já casada e com dois filhos, cumprimenta Nemo friamente e vai-se embora (Az1).

e/ou) Nemo diz a Anna que não sabe nadar. Ela decide fazer-lhe companhia na praia e, a partir daí, nasce uma ligação muito forte entre os dois (Ay). Entretanto, a mãe de Nemo e o pai de Anna assumem o seu relacionamento e passam a morar juntos com os dois filhos. Junto a um farol, os dois adultos beijam-se, enquanto Nemo e Anna, sentados num banco, observam. A relação entre Anna e Nemo evolui cada vez mais, até os dois começarem a namorar às escondidas dos pais (Ay1). Depois disso:

e/ou) Os pais não descobrem de imediato o relacionamento entre os dois jovens. Anna e Nemo, já adultos, casam e têm dois filhos. Nemo é apresentador de um programa televisivo de divulgação científica. Ao sair dos estúdios televisivos, a caminho de casa, o vidro frontal do carro bate num passarinho, fazendo-o perder o controle do carro, sair da estrada e cair num lago, acabando por morrer afogado (Aw).

e/ou) Os pais descobrem o relacionamento entre os dois jovens e, por causa disso, separam-se. Harry e Anna mudam-se para New York, onde Harry conseguiu um novo trabalho. Anna pede a Nemo para esperar por ela todos os domingos ao pé do farol. Os dois jovens, apesar da distância, não deixam de pensar um no outro. Anna tenta manter o contato com Nemo através de cartas que a mãe de Nemo não entrega ao filho (Ax). Este torna-se depressivo e obcecado com a ideia de aprender a nadar e de ter uma piscina quando for adulto. Aos trinta e quatro anos, Nemo trabalha para uma empresa que fornece serviços de manutenção para piscinas e mora num loft, onde tem uma parede repleta de fotografias dele e de Anna, de quando tinham quinze anos. Um dia entra na estação de comboios (Ax1):

> e/ou) Nemo entra na estação de comboios às 9:12 e aproxima-se de uma mendiga a quem dá uma esmola. Depois continua o seu caminho e pensa em Anna. Às 9:17, Anna passa na mesma estação e, ao pensar em Nemo, pergunta a si mesma se, por acaso, ele não mora na mesma cidade que ela (Ax1.2).
>
> e/ou) Nemo entra na estação de comboios às 9:12 e apercebe-se que uma mendiga está morta no chão. Nemo chama a emergência médica e aguarda a chegada dos paramédicos. Às 9:17, Nemo ainda está na estação e, desta forma, encontra Anna. Os dois, felizes pelo reencontro, vão para o loft de Nemo e fazem amor. Nemo diz a Anna que não haveria vida sem ela e ela, em resposta, pede-lhe um tempo para pensar no que está a acontecer, pois, após a separação dos dois aos quinze anos, prometeu para si mesma que nunca mais se iria apaixonar, nunca se apegaria a algo, nunca ficaria muito tempo num lugar e nunca teria algo para si própria. Ela afirma ter decidido manter-se viva para a única vida possível, que é ao lado de Nemo. Todavia, admite estar aterrorizada com a situação, porque já não está acostumada a amar e tem medo de sofrer novamente, por isso pede a Nemo que lhe dê tempo para

> refletir e que lhe ligue daí a dois dias para marcarem um encontro junto ao farol. Porém, o pedaço de papel no qual Anna escreveu o seu número de telefone torna-se ilegível, ao ficar molhado após uma tempestade imprevista, provocada pelo microclima criado dois meses antes por um senhor, que, no Brasil, ferveu um ovo. O senhor àquela hora deveria estar no trabalho em vez de estar a cozinhar, mas, seis meses antes, Nemo, ao comprar umas calças de ganga, escolheu as mais económicas, causando assim a falência da fábrica de calças para a qual o senhor trabalhava. Nemo decide esperar por Anna todos os dias ao pé do farol (Ax1.1).

B) Vida com o pai: A mãe de Nemo entra no comboio e o filho começa a correr para se juntar a ela, mas o atacador do sapato parte-se, ele perde o sapato, atrasa-se e não consegue apanhar o comboio. Nemo sai da estação de mão dada com o pai, a quem pergunta se a culpa do acontecido é dele. O pai diz-lhe que não e assume a culpa (B). Aos quinze anos, Nemo toma conta do pai, que se encontra numa cadeira de rodas e sofre de falhas de memória. O jovem é introvertido e não tem amigos, divide o tempo entre a escola, o trabalho numa loja e os cuidados que presta ao pai. À noite, no seu tempo livre, escreve numa máquina de escrever histórias de ficção científica (B1), em particular acerca duma viagem a Marte da qual ele é protagonista (Bz). Uma noite, ele decide sair de casa e acaba numa festa, onde conhece Elise. A rapariga pede a Nemo para a acompanhar fora do lugar da festa. Nemo, após uma rápida conversa, percebe estar apaixonado por ela. Elise, confusa porque está apaixonada por outro rapaz, Stefano, pede a Nemo que fale mais de si. Apaixonado por ficção científica, apenas consegue falar sobre Marte. Elise pede a Nemo que jure que, quando ela morrer, ele espalhará as suas cinzas em Marte. Nemo jura que o fará. Após este juramento, Elise afirma recordar-se de Nemo quando os dois eram crianças e vizinhos. Nemo afirma também se recordar, mas Elise chama a atenção dele para a possibilidade desta lembrança ser apenas um déjà-vu. Os dois beijam-se e, depois disso, Elise foge. Após o encontro com Elise, Nemo continua a escrever a sua história acerca da vigem a Marte (B2). Na viagem a Marte, Nemo está hibernado de forma artificial. Chama por Elise (Bz1). Passados uns dias, Nemo acorda e, como sempre, cuida do pai. Depois disso, escreve uma carta a Elise e vai de mota até casa dela para lha entregar (B3):

e/ou) Nemo vê Elise com Stefano. Foge, mas a mota escorrega sobre a folha de uma árvore de bordo (*Acer*) e ele tem um acidente. Nemo é hospitalizado, está em coma, mas ciente do que acontece à sua volta. Ele imagina movimentar os dedos como se estivesse a datilografar. Nemo pensa em regressar no tempo ao dia em que foi ter com Elise (By) (são mostradas as imagens do protagonista a andar de mota, ter o acidente e ser hospitalizado, andando literalmente para trás - *rewind mechanism*). Nemo está internado, continua a escrever na sua mente a história da viagem a Marte. Nemo chega a Marte, onde espalha as cinzas de Elise, cumprindo assim a promessa que fizera. Na viagem de regresso à Terra, enquanto está artificialmente em hibernação, um grupo de asteroides colide com a nave espacial, fazendo-a explodir (Bz2).

e/ou) Nemo chega à porta da casa de Elise poucos segundos após Stefano ter saído. Declara o seu amor à rapariga e entrega-lhe a carta, os dois beijam-se. Mas Elise admite estar apaixonada por Stefano. Ela sabe que Stefano não retribui o seu amor, mas sabe também que não pode retribuir o amor de Nemo (Bx1). O rapaz, triste pelo acontecido, volta para casa e diz ao pai que casará com a primeira rapariga que dançar com ele naquela noite. Numa discoteca, Nemo desafia Elise com o olhar e ela começa a dançar com Stefano. Então Nemo convida outra rapariga, Jean, para dançar. Nemo e Jean saem da festa juntos e andam de mota enquanto Nemo afirma para si próprio (em *voice-off*) ter tomado naquele dia decisões importantes, nomeadamente: não deixar nunca mais nada entregue ao acaso; casar com a rapariga que está na mota com ele (Jean); ficar rico; ter uma casa muito grande, pintada de amarelo e dois filhos, Paul e Michael; ter um carro descapotável vermelho, uma piscina, e aprender a nadar; não parar enquanto não conseguir isso tudo. E ele consegue (Bx2). Todavia, na sua vida adulta com Jean, ele é deprimido e infeliz, e ela, que o ama, é triste ao perceber que ele nunca a amou. Entediado com a sua vida, Nemo decide tomar decisões com base no jogo Cara ou Coroa. Desta forma, sai de casa e começa um percurso que o leva a viajar de avião. Ao chegar ao aeroporto de destino, vê um motorista à espera de um tal Daniel Jones e decide passar-se por ele. Chegando ao hotel onde Daniel Jones era esperado, Nemo é morto na banheira, por engano, no lugar de Daniel Jones (Bx3).

e/ou) Nemo chega à porta de casa de Elise poucos segundos após Stefano ter saído. Declara o seu amor, mas Elise admite amar Stefano. Nemo coloca o dedo nos lábios dela, pede-lhe para não dizer nada e confirma-lhe a promessa feita em relação a espalhar as suas cinzas em Marte. Na idade adulta os dois casam (Bw):

> e/ou) Nemo trabalha como executivo numa empresa de máquinas fotocopiadoras, é casado com Elise e têm três filhos. A vida de Nemo e dos filhos é extremamente difícil porque Elise sofre de distúrbios de personalidade. Nemo tenta apoiá-la, mas um dia, de repente, ela decide abandonar Nemo e os filhos para procurar Stefano, que considera ser o único e verdadeiro amor da sua vida. Nemo senta-se à secretaria e escreve uma ficção na qual imagina uma Elise cabeleireira que sonha com Stefano, o qual entra no cabeleireiro, é atendido por Elise, mas não reconhecido por ela (Bv).
>
> e/ou) Ao sair da igreja, o casal tem um acidente de carro. Elise morre e Nemo fica com o rosto desfigurado (Bu). Nemo não esquece Elise e vive obcecado por ela, pois conserva em casa a urna com as suas cinzas, põe a mesa de jantar para dois (ficando o segundo lugar vazio) e faz vídeos em *time-lapse* de corpos em decomposição reproduzidos em ordem invertida (da decomposição até ao momento inicial). Nemo é apresentador de um programa televisivo de divulgação científica. Um dia, ao sair dos estúdios de televisão, pára o carro para deixar passar um homem de bicicleta. Pouco depois, vê o carro do seu colega Peter a ser retirado de um lago. Participa no funeral de Peter e dá os pêsames à mulher dele (Bu1). Décadas mais tarde, vê-se Nemo cumprir a promessa feita a Elise quando os dois tinham quinze anos e vai até Marte espalhar as cinzas dela. Na viagem de regresso à Terra, Nemo conhece Anna, uma cientista cujo objeto de pesquisa é medir a distância entre a Terra e Marte e estudar o tempo, que é a dimensão que faz com que as coisas não aconteçam simultaneamente. Ela explica a Nemo que o *Big Crunch* está previsto para o ano 2092. Enquanto os dois

conversam, um grupo de meteoritos colide com a nave espacial que é destruída (Bu2).

Epilogo: Nemo supercentenário, hipnotizado pelo Doutor Feldheim, vê-se adulto num mundo surrealista dominado por motivos a losangos. Seguindo algumas instruções espalhadas pela cidade, chega a uma casa abandonada onde encontra uma televisão e um DVD. No vídeo, Nemo de 118 anos conversa com Nemo de trinta e quatro anos (que assiste o vídeo) e explica-lhe que: o que está a viver naquele preciso momento faz parte do passado; os dois são a mesma pessoa, mas com cerca de setenta anos de diferença; para o supercentenário o tempo é invertido porque começa no final da história e regressa para o início; o Nemo adulto não existe, mas ele não sabe porquê, só o arquiteto, que explica ser a criança que escrevia quando tinha medo, pode saber. Nemo adulto precisa manter-se vivo até 12 de fevereiro de 2092 às 5:50 (Za).

Nemo supercentenário explica ao jornalista que todas as histórias que contou estão corretas, que qualquer caminho é o caminho certo e que os dois existem apenas na imaginação de uma criança de nove anos que enfrenta uma escolha impossível. Trata-se do *zugzwang* que, no xadrez, é quando o único movimento viável é não se mover (Z1).

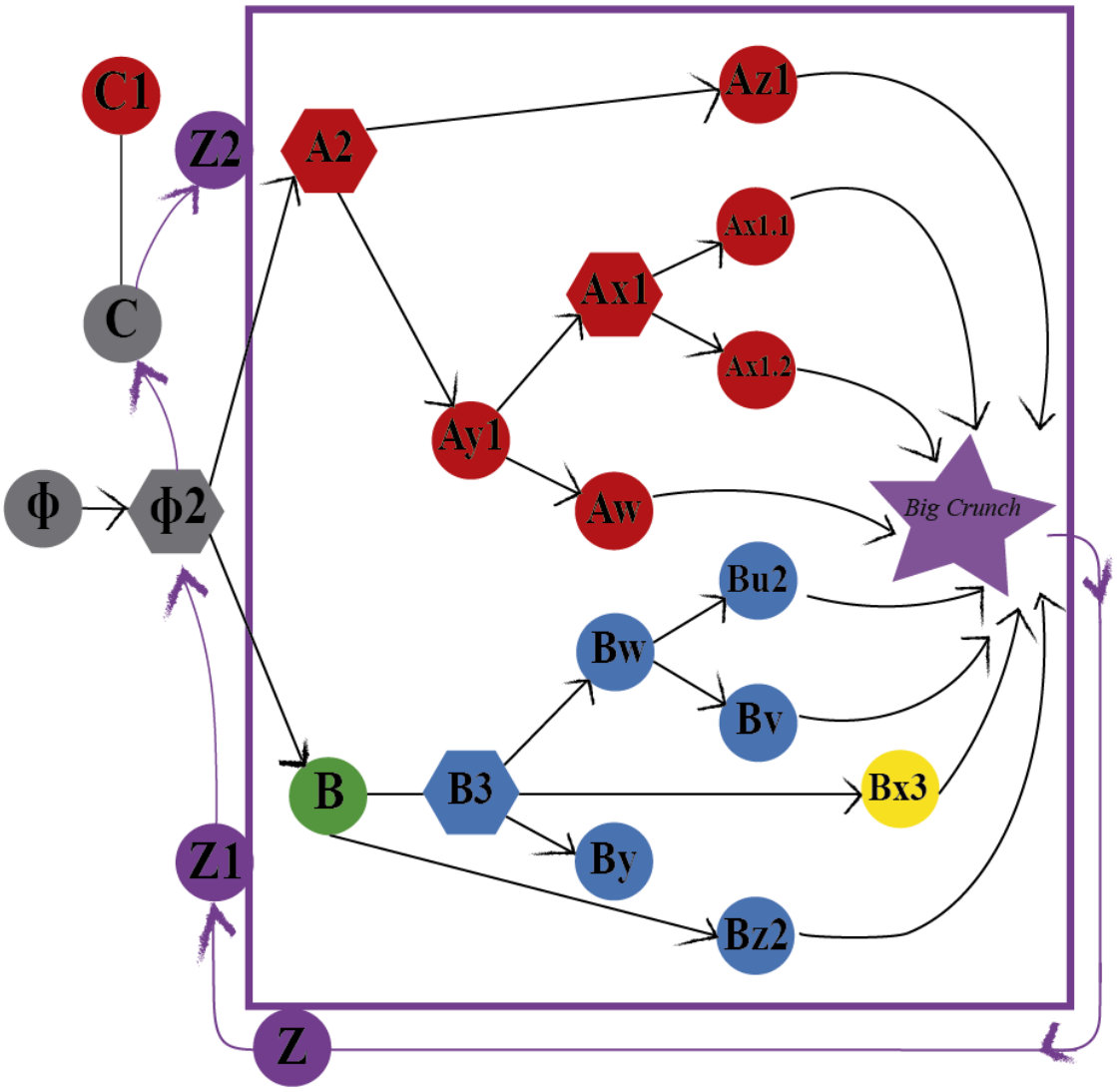
É mostrada novamente a estação de comboios e, neste caso, Nemo decide tomar um terceiro caminho: corre para longe dos pais e vai ao encontro de um futuro desconhecido (C). O mundo do supercentenário começa a desfazer-se (são mostrados os prédios a desvanecer). Às 5:50 do 12 de fevereiro de 2092 o idoso morre, acontece o *Big Crunch* e o tempo anda para trás (o idoso morto na cama abre os olhos, levantar-se e caminhar literalmente para trás – *rewind mechanism*) (Z2). Nemo adulto espera por Anna no banco ao pé do farol e, finalmente, acontece um feliz reencontro entre os dois (C1).

2.5.2 Estrutura do filme

Os factos narrados no filme apresentam-se aparentemente contraditórios e incongruentes, porque estão emaranhados entre diferentes realidades e são contados de forma não linear. A estrutura narrativa do filme (Diagrama 5) inicia-se com uma primeira situação nodal (Φ2) e desdobra-se em duas grandes bifurcações (A e B), a partir das quais surgem numerosas outras, segundo uma estrutura que se ramifica de forma exponencial, seguindo a ótica da expansão (*Big Bang*).[62] Estas bifurcações, como será analisado mais à frente (cf. 2.5.4), são produto da mente do protagonista (Nemo, uma criança de nove anos que tem de escolher entre a mãe e o pai) e convergem no momento do *Big Cruch*,[63] que corresponde ao momento em que a criança toma uma decisão, provocando assim o desvanecimento do universo criado na sua mente. No final, Nemo contraria os seus dois futuros possíveis e todas as ramificações subsequentes, e decide não ficar nem com a mãe nem com o pai, criando assim uma última bifurcação (C) que leva o espectador até ao clímax do filme (C1).

[62] O *Big Bang* é um modelo cosmológico que descreve a evolução do universo. Segundo este modelo, a cerca de 14 biliões de anos atrás, começando com condições de curvatura, densidade e temperaturas extremas, o universo começou a expandir-se a velocidade elevadíssima e em tempos muito curtos. Fonte: HAWKING, 1988, *op. cit.*, pp. 14, 46-50.

[63] O *Big Crunch* é uma hipótese cosmológica, simétrica ao *Big Bang*, acerca do destino do universo, segundo a qual, a força de gravidade de toda a matéria e energia poderia parar a expansão do universo que, desta forma, começaria a colapsar sobre si próprio. Fonte: *Ibidem*, p.98.



Descrição das situações nodais e dos eventos:

(Φ2) No céu os Anjos não apagam as memórias de Nemo; **(Φ2)** Nemo tem que escolher entre ficar com a mãe ou com o pai;
(A2) Nemo vive com a mãe, na praia Anna o convida a nadar; **(Az1)** Anna e Nemo não casam; **(Ay1)** Anna e Nemo se apaixonam; **(Ax1)** Nemo entra na estação de comboios; **(Ax1.1)** Nemo e Anna se encontram; **(Ax1.2)** Nemo e Anna não se encontram; **(Aw)** Nemo e Anna casam, Nemo morre;
(B) Nemo fica com o pai; **(B3)** Nemo vai para casa de Elise; **(Bw)** Nemo e Elise casam; **(Bu)** Elise morre, Nemo espalha as suas cinzas em Marte; **(Bv)** Elise abandona Nemo; **(Bx3)** Nemo casa con Jean, Nemo é morto; **(By)** Nemo paralizado no hospital; **(Bz2)** Nemo espalha as cinzas de Elise em Marte;
(Z) Nemo 117 anos; **(Z1)** Nemo ultracentenario explica o *zugzwang;* **(Z2)** O mundo do ultracentenário se desfaz e ele morre;
(C) Nemo não fica nem com a mãe nem com o pai; **(C1)** Nemo encontra Anna.

Diagrama 5, Síntese da estrutura narrativa do filme *Sr. Ninguém,*
com base no Diagrama IV no Apêndice IV.

2.5.3 Algumas considerações dos teóricos de referência

Segundo Sabine Schenk,[64] o filme *Sr. Ninguém* é exemplificativo do limite até ao qual uma estrutura narrativa bifurcada pode ser levada em âmbito cinematográfico. A autora sublinha como este filme apresenta uma estrutura construída segundo ramificações sucessivas, acompanhada de montagem alternada, que, a partir da primeira situação nodal (Φ2),[65] se desenvolve em três continuações principais (vida de Nemo com Anna, com Elise, ou com Jean), continuações estas que se apresentam como sendo ambíguas e contadas de forma não cronológica. A situação nodal inicial, geradora de todas as outras, é representada pela decisão de Nemo de ficar com a mãe ou com o pai (Φ2). Esta primeira situação nodal recorre a um mecanismo típico das estruturas narrativas bifurcadas segundo o qual: "[…] pequenas diferenças de cronometragem têm grandes influências no desenvolvimento de cada caminho da história".[66] Estas diferenças não se devem a escolhas conscientes de Nemo, mas sim a um princípio externo (o atacador do sapato que rompe), o que, segundo a autora, corresponde a "uma encenação fílmica do efeito borboleta", cujos resultados "podem ser interpretados como uma intervenção divina".[67] O prólogo do filme introduz este conceito, referindo a experiência conhecida como superstição do pombo e cujo intuito científico é o de demostrar que os homens perpetuam comportamentos por pensar que os mesmos possam favorecer eventos positivos ou evitar eventos negativos:

> Um pombo é colocado numa caixa contendo um botão e uma janela, atrás da qual alguns alimentos estão escondidos. Quando o pombo prime o botão e a janela sobe, o pombo pode pegar na comida. Como a maioria das criaturas vivas, o pombo associa rapidamente o premir da alavanca à recompensa. Mas quando um cronômetro liberta a semente automaticamente a cada 20 segundos, a cada 20 segundos o pombo se pergunta: O que fiz para merecer isso? Se ele estava a bater as asas no momento, continuará a bater, convencido

[64] SCHENK, 2013, *op. cit*., pp.118-127.
[65] Importa referir que a nomenclatura aqui utilizada não é idêntica à utilizada por Schenk, distanciando-se desta por pequenos pormenores que o autor do presente trabalho considera pouco relevantes neste contexto. Pelo qual opta-se por substituir a nomenclatura utilizada por Schenk pela utilizada pelo autor do presente trabalho (cf. Apêndice IV), ao fim de proporcionar ao leitor uma compreensão mais fluida. Para o entendimento integral da análise de Schenk ver: SCHENK, 2013, *op. cit*., pp.118-127.
[66] SCHENK, 2013, *op. cit*., p.121. [T.d.A.], "[…] *little differences in timing have major influences of the development of each story path*".
[67] *Ibidem*. [T.d.A.], "*a filmic staging of the butterfly effect*"; "*can be interpreted as divine intervention*".

que os seus atos têm uma influência decisiva sobre o que acontece. Nós chamamos a isso de 'superstição de pombo'.[68]

A autora sublinha que, tal como acontece em outros filmes com estruturas narrativas bifurcadas, o prólogo de *Sr. Ninguém* dita as regras do filme. Nesta ótica, a superstição do pombo se refere ao facto que nenhum personagem do filme, a não ser Nemo, conhece o seu futuro e, portanto, pode justificar o presente em função da lógica de causa-efeito. O próprio espectador, ao assistir um filme, vê uma cadeia de eventos que, retrospetivamente, interpreta como sendo o resultado do binómio causa-efeito. Neste sentido, "[a] apresentação em série de imagens em movimento leva o espectador a presumir que existe uma ligação causal. Isso é meramente uma ilusão. O jogo do filme [*Sr. Ninguém*] é romper com este conceito de narrativa […]".[69]

Nemo, ao contrário dos outros personagens, nasceu a conhecer o seu futuro e isso é evidente, segundo Schenk, na cena em que Nemo em criança vê Anna, Elise e Jean na rua (Fig. 24). Este momento, apesar de não ser uma situação nodal propriamente dita, contêm em si todas as possibilidades de futuro de Nemo, que pode escolher passar a sua vida com uma das três raparigas. Todavia, esta escolha "[…] parece ser ilusória, pois cada caminho que o leva ao futuro com uma das três raparigas está repleto de eventos sobre os quais Nemo não tem influência".[70] Esta cena é particularmente importante também porque utiliza um código de cores (Anna é caraterizada pelo vermelho, Elise pelo azul, Jean pelo amarelo), que se repete ao longo do filme. Este código serve de guia visual para o espectador, permitindo criar conexões entre as diferentes narrativas.

Apesar das vidas de Nemo com Anna, Elise ou Jean serem sinalizadas ao espectador pelo recurso a este código de cores, a combinação da estrutura narrativa bifurcada e do recurso à montagem alternada, neste caso provoca desorientação, ao contrário do que

[68] A partir desse momento, todas as citações diretas feitas ao longo de 2.5, caso não seja especificada outra fonte, referem-se ao filme de Jaco Van Dormael (*Sr. Ninguém*, 2010), e são retiradas da versão do filme presente no DVD consultado. [T.d.A.], "*A pigeon is placed in a box containing a button and a window, behind which some food is hidden. When the pigeon presses the button and the window goes up, the pigeon can take the food. Like most living creatures, the pigeon quickly associates the pressing of the lever and the reward. But when a timer releases the seed automatically every 20 seconds, every 20 seconds the pigeon wonders: What did I do to deserve this? If it was flapping its wings at the time, It'll continue to flap, convinced that its act ons have a decisive influence on what happens. We call this 'pigeon superstition'*"

[69] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.121. [T.d.A.], "*The serial presentation of moving pictures leads the viewer to assume that there is a causal linkage. This is merely an illusion. The game of the film is to break with this concept of narrative.*"

[70] SCHENK, 2013, *op. cit.*, p.122. [T.d.A.], "[…] *his choice, however, seems to be illusory, since each path that leads him to a future with one of the three girls is paved with events on which Nemo has no influence*".

acontece, por exemplo, em *Instantes Decisivos* (cf. 2.3). No filme de Howitt, a montagem alternada sugere proximidade entre os dois caminhos possíveis, mas Schenk sublinha que a sua utilização para mais de duas bifurcações produz "[…] um emaranhamento lógico que dificilmente pode ser compreendido pelo espectador".[71] Em *Sr. Ninguém* a montagem alternada "[…] é utilizada para acabar com a 'superstição do pombo' do espectador permitindo assim conceber o filme em termos de 'abertura'".[72] Neste sentido, segundo a autora, este filme pode ser considerado um *mind-game film* (cf. 1.3.2).



Figura 24, Jaco Van Dormael, Anna, Elise e Jean crianças na rua.
DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma]

Apesar da história seguir uma linha temporal a partir do primeiro nó (Φ2), a narrativa fílmica segue a lógica do *Big Bang*. Segundo Schenk, o filme procura "[…] criar uma narrativa num meio temporal que não sucumba à nossa perceção do tempo (e da realidade) como sendo unilinear, mas quer expandir esta ideia propondo um universo de dimensões conjuntas".[73] O filme pode ser visto como um caso extremo de narrativa bifurcada no cinema, sendo que os diferentes caminhos que partem duma mesma situação nodal não são mutuamente exclusivos, mas sim "imbricados um no outro".[74] O filme converge no futuro, na personagem do Nemo de 118 anos, mas a memória do supercentenário é constituída pelos numerosos caminhos percorridos.

A explicação dada pelo supercentenário ao jornalista, segundo a qual todas as vidas narradas são verdadeiras, parece ser particularmente relevante. O facto do jornalista

[71] *Ibidem.* [T.d.A.], "[…] *in a logical entanglement that can hardly be comprehended by the viewer*".
[72] *Ibidem.* [T.d.A.], "[…] *is used to do away with the 'pigeon superstition' of the viewer to make room for staging 'openness'*".
[73] *Ibidem*, p.123. [T.d.A.], "[…] *to create a narrative in a temporal medium that does not succumb to our perception of time (and reality) as unilinear, but wants to expand this idea by proposing a universe of wound dimensions*".
[74] *Ibidem.* [T.d.A.], "*twisted into each other*".

esperar que o idoso faça um resumo retrospetivo duma narrativa bifurcada, resumo este que ele não faz, é exemplificativa de como o filme joga com as convenções dos filmes com estruturas narrativas bifurcadas. Neste sentido:

> [a] radicalidade desta FN [Narrativa do Futuro - cf. 1.2.3] não desafia apenas a medialidade do filme, mas também o próprio conceito de narrativa. *Sr. Ninguém* mostra que FNs radicais podem ser experimentadas, mas não podem ser entendidas em termos de uma história retrospetiva unificada. Todos os caminhos escolhidos são igualmente verdadeiros.[75]

Paralelamente, para que o filme seja considerado um *mind-game film* é necessário supor que toda a história decorre na mente do Nemo de nove anos. Mas, segundo Schenk, "[…] seria difícil provar que um Nemo de nove anos de idade […] fosse capaz de dar uma palestra sobre 'superstição do pombo, entropia, *Big Crunch* ou mesmo a teoria das cordas' como faz o seu *alter ego* de 34 anos […]".[76] Isso apenas seria possível assumindo que, como sugerido no filme (Φ), Nemo tenha nascido conhecendo todos os seus futuros possíveis. Assim sendo, é este mesmo conhecimento que impede Nemo de fazer escolhas, porque ele está ciente das consequências das mesmas.

Tal como acontece em outros filmes com estrutura narrativa bifurcada (por exemplo, *Corre, Lola, Corre* – cf. 2.2), também em *Sr. Ninguém* existem algumas alusões ao jogo (por exemplo o Cara ou Coroa determina a morte de Nemo na bifurcação Bx). Mas, segundo Schenk, assim como o filme no seu todo "[…] desafia o conceito de *storytelling* unilinear […] também aniquila a noção de jogo".[77] Isto porque o filme se assemelha a um jogo no qual o jogador conhece todos os resultados possíveis desde o início, resultados estes que são todos desfavoráveis ao jogador/protagonista. Esta situação é metaforicamente representada no filme pelo *zugzwang*.

Importa referir que, segundo Schenk, todos os possíveis caminhos de vida de Nemo estão confinados, por um lado, ao seu nascimento e, por outro, à sua morte, após a qual, graças ao *Big Crunch*, o tempo inverte a sua direção, fazendo com que Nemo possa

---

[75] *Ibidem*, p.124. [T.d.A.], "[t]*he radicality of this FN does not just challenge the mediality of film, but it challenges the concept of narrative itself. Mr Nobody shows that radical FNs can be experienced but they cannot be made sense of in terms of a unified retrospective story. All paths chosen are equally true*".
[76] *Ibidem*, p.124. [T.d.A.], "[…] *it would be hard to prove that a nine years old Nemo* […] *is capable of give a lecture on 'pigeon superstition, entropy, the Big Crunch or even string theory' as his 34 years old alter ego* […] *does*".
[77] *Ibidem*, p.125. [T.d.A.], "[…] *challenges the concept of uni-linear storytelling* […] *the film also explodes the notion of game*."

reviver as suas vidas anteriores. O nascimento e a morte contêm todas as potencialidades de caminhos do protagonista. Neste caso:

> [u]m potencial infinito num nó com informações completas corresponde a um poder nodal infinito. No entanto, uma Narrativa Futura [FN] continua sendo uma maneira de os seres humanos simularem a abertura no âmbito da mentalidade humana. Para um ser humano não é possível escolher todas as possibilidades. É por isso que o protagonista é o Sr. Ninguém. Ele é impossível.[78]

Segundo Schenk, ao contrário do que acontece na vida real, no filme *Sr. Ninguém* a seta do tempo é reversível e, assim sendo, o protagonista encontra-se num *loop* temporal com potencialidades infinitas. Por esta razão, neste filme:

> […] nenhuma decisão tem qualquer significado em relação à sua importância para consequências futuras. Se todas as escolhas puderem ser feitas e o tempo for infinitamente fechado sobre si mesmo, todas as consequências de cada decisão seriam automaticamente nulas. Consequentemente, este filme não tem sequer um protagonista real. Como ele pode ser todas as pessoas, ele não é ninguém. Ele é o Sr. Ninguém.[79]

Todavia, segundo a autora, "[u]ma FN num filme pode encenar a abertura, mas nunca pode ir além da unilinearidade do meio [fílmico] em si".[80] É por isso que no filme *Sr. Ninguém* o espectador tem a possibilidade de utilizar a pista interpretativa dada no prólogo e assim regressar a uma dimensão unilinear na qual Nemo faz uma escolha definitiva, representada por um futuro com Anna.

---

[78] *Ibidem*, p.126. [T.d.A.], "*An infinite potential in a node with full information equals infinite nodal power. However, a Future Narrative is still a human way to simulate openness in a human mind set. All choices are never possible for a human. This is why the protagonist is Mr Nobody. He is impossible*".

[79] *Ibidem*, p.127. [T.d.A.], "[…] *no decision has any meaning with regard to its importance for future consequences. If all choices can be made and time is infinitely looped then this nullifies the consequences of each decision. Consequently, this film does not even have a real protagonist. When he can be everybody he is nobody. He is Mr Nobody"*.

[80] *Ibidem*, p.127. [T.d.A.], "[a] *FN in film can stage openness, but it can never go beyond the uni-linearity of the medium itself*".

2.5.4 Análise

O prólogo do filme apresenta ao espectador a experiência científica conhecida como superstição do pombo, que pode ser considerada como sendo uma primeira pista interpretativa do filme, por fornecer ao espectador a informação que permite pôr em dúvida (ou não) o binómio causa-efeito, tal como evidenciado por Schenk (cf. 2.5.3). A existência desta pista inicial parece ser, neste caso, particularmente relevante, sendo que o filme se apresenta como um emaranhado de bifurcações narrativas (cf. 2.5.2) mostradas em montagem alternada, emaranhado este que causa numerosas dúvidas interpretativas, analisadas de forma pormenorizada adiante. Apenas no final do filme são fornecidos os elementos que permitem, de facto, responder a parte destas dúvidas. Isso acontece na conversa entre o supercentenário e o Nemo adulto (Za) e, em seguida, na conversa entre o supercentenário e o jornalista (Z1). No primeiro caso, o Nemo idoso explica que, para ele, o tempo é invertido porque começa no final da história e regressa ao início e que ele não existe, embora não saiba porquê, apenas o que chama de arquiteto, e que explica ser a criança que escrevia quando tinha medo, sabe. Esta conversa faz com que o espectador comece a questionar-se acerca da real existência do supercentenário, bem como do papel do Nemo criança na criação do emaranhado de bifurcações mostradas no filme até ao momento. Na segunda conversa, o jornalista questiona o supercentenário acerca do facto de tudo quanto este último contou ser contraditório, porque parece impossível que Nemo tenha estado em diferentes lugares ao mesmo tempo. O jornalista pergunta qual das vidas que o idoso contou é a autêntica. O Nemo de 118 anos explica ao jornalista que todas as histórias são verídicas, que todos os caminhos são corretos e que os dois vivem na cabeça de uma criança de nove anos que deve enfrentar uma escolha que, como na posição do xadrez z*ugzwang*, o levará sempre a uma perda. Essa conversa permite ao espectador perceber que todas as diferentes vidas de Nemo às quais assistiu até então são fruto da mente da criança de nove anos, quando esta, na estação de comboios Chance, tem de decidir se fica com a mãe ou com o pai.

Como anteriormente descrito (cf. 2.5.2), antes da metáfora do *zugzwang* ser introduzida no filme, a estrutura narrativa funciona na ótica do *Big Bang*, expandindo de forma exponencial, mas, a partir daqui, funciona segundo a lógica inversa do *Big Crunch*, colapsando e convergindo novamente para a situação nodal inicial (Φ2). Importa referir que a última palavra pronunciada pelo supercentenário antes de morrer é o nome da

amada (Anna). Quando o filme regressa ao momento da estação (Φ2), assiste-se a uma nova reviravolta, pois Nemo (assim como acontece com Kau em *Too many ways to be No 1* – cf. 1.2) decide contrariar o(s) seu(s) destino(s) e, com o objetivo de viver uma vida feliz com Anna, da qual se tinha apaixonado um dia na piscina (Φ1), decide não ficar nem com a mãe nem com o pai. O espectador pode então perceber que, após Nemo de nove anos ter vivenciado na sua mente todas as suas vidas possíveis e ter percebido que nenhuma delas o levaria a ficar com Anna, toma finalmente uma decisão e percorre um caminho que não estava delineado (não ficar nem com a mãe nem com o pai). A maior parte do filme, portanto, é construída na dimensão narrativa do âmbito mental do protagonista que, aos nove anos, imagina/conhece as suas possibilidades de futuro.

Juntamente com essa dimensão narrativa ligada ao âmbito mental de Nemo, que se constitui como produto da imaginação da criança de nove anos, existem também três dimensões narrativas (passado, presente e futuro) que representam factos que Nemo não vivencia na sua imaginação. A dimensão narrativa presente coincide com o Nemo que, aos nove anos, se encontra na estação (Φ2), enquanto a dimensão narrativa futura é representada pelo Nemo adulto que encontra Anna ao pé do farol (C1). A dimensão narrativa passada é representada pelas memórias de Nemo acerca da sua vida antes do momento em que se encontra na estação. São presentes diversos tipos de memórias, em particular a sensorial e a de longo prazo (cf. 1.3.1) e, em alguns casos, estas memórias permitem que o espectador compreenda alguns pormenores da vida de Nemo antes da primeira situação nodal (Φ2). A memória sensorial é ativada, por exemplo, quando Nemo recorda o cheiro da mãe. A memória de longo prazo manifesta-se nos momentos em que Nemo evoca informações consolidadas na sua mente. Isso acontece, por exemplo, quando conta alguns momentos da sua infância com os pais. Uma outra memória de longo prazo que parece ser particularmente relevante, e que será analisada de forma pormenorizada mais adiante, é a relativa ao momento em que a criança se encontra no céu antes de nascer (Φ).

Desta forma, no filme existe um tempo presente (Nemo aos nove anos na estação de comboios – Φ2) a partir do qual é possível observar os tempos passado (as memórias de Nemo anteriores a Φ2) e futuro (Nemo com trinta e quatro anos que encontra Anna ao pé do farol – C1), ao mesmo tempo que existe uma série de eventos (âmbito mental) que não se realizaram de facto, mas que Nemo vivencia na sua mente no momento em que se encontra na estação e pensa nas diferentes opções de futuro na tentativa de fazer uma

escolha. Importa referir que, dentro do âmbito mental de Nemo, no qual a criança imagina/conhece diferentes futuros/bifurcações, estão presentes várias dimensões narrativas: devaneios, hipnose, histórias de ficção, mini-narrativas, programas televisivos de divulgação científica, sonhos (Diagrama 6).

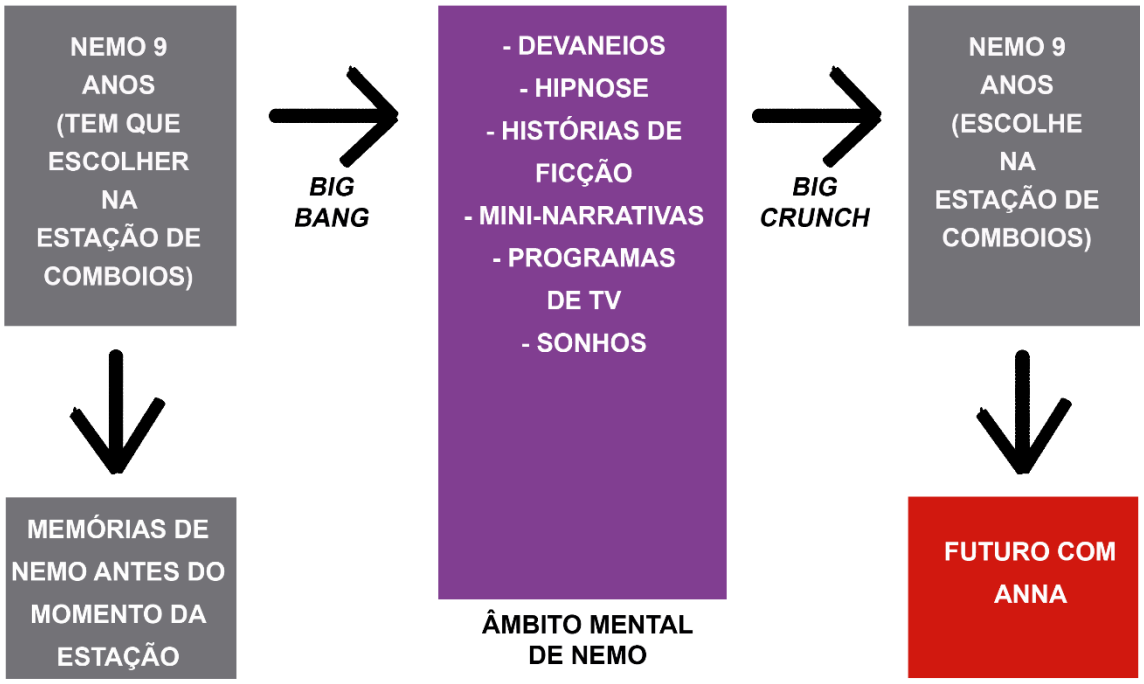


Diagrama 6, Dimensões narrativas do filme *Sr. Ninguém*.

O devaneio está presente, por exemplo, no final da bifurcação Az quando, após Nemo adulto ter encontrado Anna numa estação de comboios, se pergunta (Az1) o que teria acontecido se, quando era adolescente e estava na praia (A2), não tivesse dito para Anna que não queria ir nadar (Az). Nemo tira da carteira uma fotografia daquela praia, a câmara aproxima-se da fotografia até esta preencher o ecrã e, neste instante, a imagem da fotografia torna-se imagem em movimento. O filme regressa assim ao evento A2 e Nemo adolescente altera a sua postura na conversa com Anna, originando assim a bifurcação Ay (e seguintes).

A hipnose faz parte da vida do supercentenário e é induzida pelo Doutor Feldheim, com a finalidade de aceder ao subconsciente de Nemo para descobrir a sua identidade, e é mostrada como um mundo estranho no qual prevalecem motivos a losangos. Na parte final do filme, após terem sido mostradas algumas imagens acerca da morte de Nemo em

algumas das bifurcações pouco antes (por exemplo, Nemo é morto na banheira enquanto finge ser Daniel Jones - Bx3) ou no momento do *Big Crunch* (por exemplo, o grupo de meteoritos que colide com a nave espacial que é assim destruída - Bu2), é mostrada a última hipnose presente no filme (Za), que procura chamar a atenção do protagonista para a necessidade de acordar, indicando-lhe assim o caminho para sair da dimensão narrativa do seu âmbito mental para regressar à dimensão narrativa presente, na qual ele se encontra na estação (Φ2) (Figs. 25 e 26). Desta forma, no caso específico deste filme, a hipnose pode ser vista como um recurso narrativo utilizado pelo argumentista/realizador para enfatizar que Nemo está a viajar através das memórias das suas vidas possíveis que possui porque não foram apagadas pelos Anjos (Φ). Ao mesmo tempo, as cenas da última hipnose servem para sinalizar ao espectador que todas as vidas a que assistiu até o momento são produto da mente do Nemo criança e que este está prestes a trazer a sua mente de volta ao momento presente para tomar uma decisão.





Figuras 25 e 26, Jaco Van Dormael, A dimensão da hipnose e as indicações que sugerem a Nemo sair da dimensão narrativa do âmbito mental. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]

Uma outra dimensão narrativa presente no âmbito mental de Nemo é a representada por duas histórias de ficção que o protagonista escreve com a máquina de escrever. A primeira história é uma ficção que Nemo escreve quando adulto após ter sido abandonado por Elise na bifurcação Bv, que fala de Elise que trabalha como cabeleireira e que sonha reencontrar Stefano, que, um dia, entra no cabeleireiro, mas não é reconhecido por ela. O início e o final desta história são mostrados com uma representação teatral, da qual o Nemo de nove anos é o único espectador na plateia (Fig. 27), enquanto o desenvolvimento desta breve narrativa é mostrado com a estética fílmica (Fig. 28). A segunda é uma história de ficção científica (Bz, Bz1, Bz2) que Nemo começa a escrever numa máquina de escrever quando é adolescente e vive com o pai (B1). Após o acidente de mota, que o deixa em coma (By), ele continua a escrever o conto na sua imaginação. Neste conto,

Nemo viaja a Marte e lá espalha as cinzas de Elise (Bz2), cumprindo assim a promessa a ela feita (B2). Essa história de ficção científica é facilmente confundível com a parte final da bifurcação Bu. Nessa segunda bifurcação, Nemo e Elise casam, mas ela morre num acidente logo depois de saírem da igreja. Nemo não esquece Elise e vive obcecado por ela (Bu1) e, passadas décadas, cumpre a promessa que lhe fez quando adolescentes (B2) e viaja a Marte para lá espalhar as cinzas da amada (Bu2). A primeira viagem a Marte é o conto de ficção científica e corresponde à bifurcação Bz, enquanto a segunda viagem a Marte não é uma ficção científica, mas sim o seguimento da bifurcação Bu. Só é possível distinguir entre as duas graças a pequenos pormenores: na segunda (Bu2) Nemo tem uma queimadura no lado esquerdo do rostro causada pelo acidente tido com Elise após o casamento, que não tem na primeira (Figs. 29 e 30); no momento do *Big Crunch* é possível identificar duas naves espaciais, uma explode enquanto Nemo e Anna estão a conversar na viagem de regresso à Terra (Bu2), a outra explode na viagem de regresso, enquanto Nemo está hibernado (Bz2) (Figs. 31 e 32).



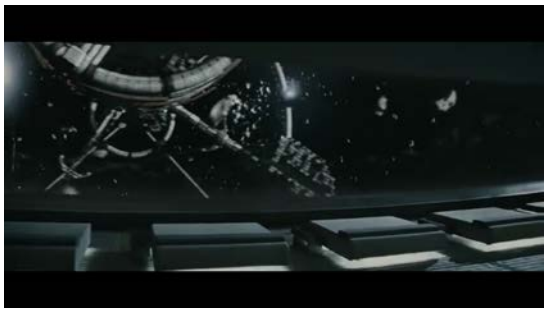


Figuras 27 e 28, Jaco Van Dormael, Breve história de ficção: Nemo é espectador na plateia do início e do final da história, mostrados segundo a estética teatral, enquanto que o desenvolvimento da mesma é mostrado com a estética fílmica. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]





Figuras 29 e 30, Jaco Van Dormael, Nemo na viagem a Marte com queimadura no rosto (Bu) e sem (Bz). DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]




Figuras 31 e 32, Jaco Van Dormael, A nave especial explode colidindo com um grupo de asteroides no regresso à Terra enquanto Nemo está hibernado (Bz2), e enquanto conversa com Anna (Bu2). DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]

Existem também algumas mini-narrativas que explicam alguns momentos da vida de Nemo em função do efeito borboleta (cf. 2.4.4). Por exemplo, depois de Nemo não conseguir apanhar o comboio (B) porque, enquanto corria, o atacador de um dos sapatos parte, fazendo com que perca o sapato e, consequentemente, não consiga alcançar a mão da mãe, vê-se uma borboleta a voar, guiando o espectador desde a imagem da estação até a de uma fábrica de sapatos, onde é mostrado o momento em que o dono da fábrica está a fazer um bom acordo financeiro para comprar maus atacadores, justificando assim o facto de Nemo ter perdido o sapato e, por conseguinte, o comboio assim ficando com o pai, e gerando-se a bifurcação B. Estas mini-narrativas constituem-se como uma metáfora do efeito borboleta chamando a atenção do espectador para o facto de que cada pequena ação pode alterar de forma cabal a vida tanto do indivíduo quanto do seu entorno, ao mesmo tempo que cria uma justificação para a existência, na estrutura deste filme, de algumas bifurcações. Por exemplo, o facto de Nemo perder o sapato justifica a existência da bifurcação B e seguintes, pois Nemo não escolhe ficar com o pai, mas vê-se obrigado a ficar com ele por não ter conseguido entrar no comboio com a mãe devido à escolha feita por outra pessoa (o dono da fábrica) num outro momento e lugar (efeito borboleta).

Em duas das bifurcações (Aw, Bu), o Nemo adulto é apresentador de um programa televisivo de divulgação científica (Figs. 33 e 34).[81] Quanto narrado por Nemo em cada um dos quatro episódios mostrados no filme apresenta um conteúdo específico que tem como objetivo dar pistas ao espectador acerca do que será mostrado a seguir e, ao mesmo tempo, dividir a narração em subcapítulos. As quatro temáticas abordadas são: 1) O *Big Bang* e a expansão do tempo como resultado da expansão do universo. A teoria das cordas e as suas nove dimensões. O questionamento acerca da diferença entre ilusão e realidade,

[81] É possível distinguir entre as duas bifurcações por causa da queimadura no lado esquerdo do rosto que Nemo tem na bifurcação Bu.

sendo que o tempo é concebido como sendo uma dimensão vivida em apenas uma direção, mas se a teoria das cordas fosse validada as outras cinco dimensões poderiam ser temporais e não espaciais; 2) O amor visto como um projeto entre duas pessoas que tem como fim a reprodução da espécie humana; 3) O medo como forma de sobrevivência; 4) A entropia e a tendência do universo para um estado de crescente desordem. A hipótese do *Big Crunch* e da inversão da expansão do universo. O primeiro e o quarto episódios são particularmente importantes porque indicam as pistas para interpretar a estrutura narrativa do filme que, como dito, inicialmente se expande em várias direções/bifurcações (*Big Bang*) para no final se contrair e inverter o tempo (*Big Crunch*), regressando assim à situação nodal inicial (Φ2).





Figuras 33 e 34, Jaco Van Dormael, Nemo adulto apresenta um programa de divulgação científica nas bifurcações Aw e Bu. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]

No âmbito mental de Nemo existe também uma dimensão narrativa relativa ao sonho, como produto inconsciente da fantasia, que faz com que a mente humana aceda às memórias e as reproduza no estado de sono (cf. 1.3.1). Por exemplo, na bifurcação Bv, na qual Nemo e Elise estão casados, mas infelizes porque ela tem problemas psíquicos e Nemo não consegue ajudá-la, Nemo relata-lhe um sonho recorrente que ele tem. No sonho, mostrado em preto e branco, o casal vive na pré-história e é atacado por um urso. Elise grita de medo e Nemo consegue afugentar o urso, fazendo com que Elise não tenha mais medo. Mas, quando Nemo acorda do sonho, apesar do urso não estar lá, Elise continua a ter medo. Este sonho serve para evidenciar tanto o estado psicológico de Nemo, que sofre por não conseguir ajudar Elise, quanto o facto de Elise ter medo, introduzindo assim a temática abordada no programa de divulgação científica mostrado logo a seguir (programa nº3).

A coexistência das dimensões narrativas supramencionadas interfere na interpretação dos acontecimentos por parte do espectador e cria uma série de enigmas a serem descodificados. Neste sentido, o espectador é simbolicamente representado pelo jornalista que, ao acompanhar a narração do Nemo idoso, tenta encontrar um sentido lógico de causa-efeito (superstição do pombo) entre os factos a ele relatados. A este enigma principal acompanham-se outros, em particular o ligado à memória de Nemo acerca do facto dos Anjos não terem apagado o seu conhecimento sobre o seu futuro antes dele nascer (Φ). Ao longo do filme, o espectador fica na dúvida se é verdade ou não que Nemo conhece o seu futuro, em particular devido a algumas cenas em que o protagonista afirma ter este conhecimento e outras personagens refutam dizendo que ele teve apenas um déjà-vu. Isso acontece, por exemplo, quando ele é criança e o pai provoca uma cadeia de eventos que provocam o atropelamento de carro de uma senhora com um carrinho de bebé. Nemo sonha com a cena enquanto o carro atropela a senhora. Anos mais tarde, a mãe lhe diz que ele não previu o acidente causado pelo pai, mas teve apenas um déjà-vu. Todavia, no final do filme, é o facto de Nemo ter conhecimento acerca do seu futuro que explica ao espectador que o protagonista vivenciou na sua mente todos os seus futuros possíveis e optou por contrariar o seu destino, escolhendo um caminho não previsto que o levará até Anna. Neste sentido, o facto dos Anjos não terem apagado o conhecimento de Nemo antes deste nascer, deve ser considerado um facto verídico que leva, do ponto de vista da estrutura do filme, à criação de todas as bifurcações presentes no âmbito mental de Nemo às quais o espectador assiste.

Paralelamente, no filme existe um número elevado de elementos secundários (cores, nomes, símbolos, entre outros), que o espectador deve encontrar e descodificar. A presença destes elementos. por um lado aumenta o grau de complexidade de compreensão do filme e, por outro, pode permitir, uma vez descodificados os elementos, encontrar algumas pistas interpretativas e criar alguma coerência entre as bifurcações.

A utilização das cores, por exemplo, segue uma lógica constante, que permite que o espectador se oriente através da montagem alternada e diferencie entre as bifurcações em que Nemo está apaixonado pela Anna (cor vermelha), pela Elise (cor azul), ou pela Jean (cor amarela) (Figs. 35, 36 e 37), ou entre algumas dimensões narrativas, em particular as que que se referem à hipnose (predominância dum motivo a losangos) (Fig. 38), e as que dizem respeito ao Nemo idoso ou à sua memória de quando está no céu antes de nascer (cor branca) (Figs. 39 e 40). As cores escolhidas não têm apenas o objetivo de

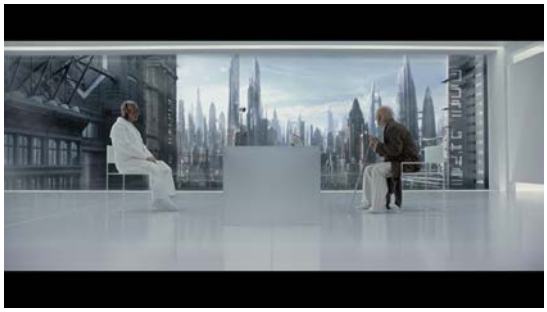
orientar o espectador entre as diferentes bifurcações, mas são também simbólicas:[82] o vermelho, cor que representa a vida e o amor, é associado a Anna, que é a rapariga pela qual Nemo está verdadeiramente apaixonado e com a qual opta por ficar no final do filme; o azul representa, entre outros, a lealdade e o idealismo, e está associado à vida de Nemo com Elise, quando o protagonista se dedica a amada com devoção; o amarelo simboliza, entre outros, os ciúmes, e está associado à vida de Nemo com Jean, que ele não ama de verdade e que sofre por isso; o branco é a junção de todas as cores do espectro e é aqui utilizado para simbolizar o conhecimento de Nemo acerca de todos os seu futuros possíveis.




Figuras 35 e 36, Jaco Van Dormael, Anna é caraterizada pela cor vermelha, Elise pela cor azul. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]




Figura 37, Jaco Van Dormael, Jean é caraterizada pela cor amarela.
DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma]
Figura 38, Jaco Van Dormael, A dimensão da hipnose e a predominância dum motivo a losangos.
DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotograma]

Figuras 39 e 40, Jaco Van Dormael, Nemo no céu antes de nascer e Nemo idoso, predominância da cor branca. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Fotogramas]

[82] BIERDERMAN, Hans – **Enciclopedia dei simboli**. Milano: Garzanti, 1999. pp. 59, 72, 190, 449.

Alguns nomes presentes no filme parecem ter particular relevância. Em particular, o nome do protagonista é Nemo Nobody, que pode ser traduzido como Ninguém Ninguém, sendo que *nemo* em latim significa ninguém, tal como *nobody* em inglês. Esta dupla negação indica, de forma metafórica, ao espectador o facto do protagonista ser, ao mesmo tempo, todos os Nemo vistos nas várias bifurcações e nenhum deles. Um outro exemplo é o nome da estação onde Nemo tem de decidir entre ficar com a mãe ou com o pai. A estação chama-se *Chance* (Possibilidade) e, portanto, indica a possibilidade que algo aconteça, como de facto ocorre na estação que representa a primeira situação nodal do filme.

Existem também alguns símbolos que se constituem como elementos a serem descodificados pelo espectador para criar um sentido lógico entre as diferentes bifurcações. Por exemplo, entre outros, a folha da árvore de bordo é relevante em algumas circunstâncias: o pai de Nemo escorrega na rua numa folha de bordo, conhecendo assim a mãe de Nemo; quando o protagonista foge de mota da casa de Elise, ele escorrega numa folha de bordo, tendo assim o acidente que o deixa em coma (By); quando, no final do filme, Nemo escolhe um futuro não traçado e foge da estação de comboios, encontra uma folha de bordo no chão e fá-la voar. A escolha feita pelo argumentista/realizador de justificar estas situações através da presença desta folha não parece casual, sendo a folha de bordo é o símbolo presente na bandeira do Canadá, país para onde Nemo se muda com a mãe e onde, no final do filme, se junta com Anna. Desta forma, o facto de o realizador/argumentista inserir estes elementos ao longo do filme parece ser instrumental para que o espectador, uma vez descodificado o símbolo, possa interpretá-lo como um indicador do facto de um evento poder ser determinante para o fracasso ou o sucesso de Nemo.

Como anteriormente descrito, do ponto de vista estrutural, as dimensões narrativas dos devaneios, da hipnose, das histórias de ficção, das mini-narrativas, dos programas televisivos de divulgação científica e dos sonhos são produto da imaginação do Nemo de nove anos. Importa sublinhar como, do ponto de vista estrutural, estas dimensões narrativas funcionem segundo a lógica dos encaixamentos narrativos (cf. 1.3.3) e como, em função das reflexões feitas até aqui, é possível considerar que o narrador dos vários níveis diegéticos é o Nemo de nove anos. Neste sentido, pode-se considerar como primeiro nível diegético (ou extradiegético) a narrativa de Nemo na estação de comboios.

Nemo é o narrador também do segundo nível diegético (ou intradiegético), que corresponde aos vários futuros por ele imaginados (âmbito mental). Por sua vez, as dimensões narrativas supramencionadas pertencentes ao âmbito mental da criança, sobrepõem-se e intercetam entre elas, passando, em alguns casos, para níveis diegéticos superiores (ou metadiegéticos). Por exemplo, o devaneio em que Nemo olha para uma fotografia (Az) e imagina responder de forma diferente ao convite de Anna para ir nadar (A2), criando assim a bifurcação Ay, faz com que a narrativa da bifurcação Ay, e suas continuações, possam ser consideradas como níveis metadiegéticos encaixados no nível intradiegético da bifurcação Az. É possível afirmar que, no caso específico deste filme, o recurso aos encaixamentos narrativos tem o efeito de aumentar a complexidade interpretativa, porque são utilizados de forma a produzirem passagens não lineares e simultâneas entre as bifurcações.

Esta análise leva a refletir acerca do facto de que, neste filme, o espectador é guiado, através da mente de Nemo, num intrincado jogo de percepção acerca da história do protagonista. O espectador depara-se com um narrador intradiegético, o Nemo supercentenário (que, como acima mencionado, coincide com o Nemo de nove anos), que relata os factos da sua vida de forma ambígua e lacunosa, mas cuja existência é colocada em causa no final do filme, quando se percebe que o idoso é apenas fruto da mente do Nemo de nove anos. Juntamente com esta caraterística, o enredo é apresentado de forma enigmática e narra histórias ambientadas em realidades espaço-temporais fragmentadas, não-lineares e sobrepostas. Ao mesmo tempo, apesar da maioria dos personagens não apresentarem uma profundidade psicológica particularmente relevante (ao contrário do que acontece, por exemplo, em *O Efeito Borboleta* – cf. 2.4), *Sr. Ninguém* permite ao espectador refletir acerca de questões ontológicas como, por exemplo: as consequências de cada pequena escolha ou acontecimento; a finitude do ser humano perante o universo; as incertezas e inseguranças advindas da vida moderna. Por estas razões, o filme pode ser considerado como um *mind-game film* (cf. 1.3.2).

Sr. Ninguém se apresenta, portanto, como um filme com estrutura narrativa bifurcada construída dentro de diferentes dimensões narrativas, segundo os mecanismos de encaixamento, e que apresenta, também, caraterísticas típicas dos *mind-game films*. Em relação aos filmes analisados em detalhe no presente trabalho, pode ser considerado como um filme que experimenta a junção de diferentes recursos cinematográficos (como, por exemplo, a montagem em série e a alternada), bem como de diversas temáticas (como,

por exemplo, teorias científicas que levam, ou não, a questionamentos ontológicos). Ao mesmo tempo, o filme parece expandir os limites das recursividades que podem ser utilizadas no meio cinematográfico e, desta forma, faz com que o espectador seja cativado a assistir diversas vezes o filme, a fim de (melhor) compreender a relação entre o enredo e a história. Todavia, em *Sr. Ninguém* a junção destes recursos e o elevado número de informações a serem descodificadas, poderiam levar ao não entendimento do filme por parte do espectador, caso o argumentista/realizador não tivesse tido em conta a necessidade humana de dar um sentido lógico a quanto vivenciado ou visto. De facto, a estrutura do filme, a partir da primeira situação nodal, ramifica-se de forma exponencial, tendendo, hipoteticamente, para o infinito e tornando a estrutura particularmente complexa e de difícil compreensão. Mas, a escolha feita pelo argumentista/realizador de implodir esta estrutura complexa na ótica do *Big Crunch*, faz com que o espectador possa dar um primeiro sentido lógico ao emaranhado de bifurcações a que assistiu e seja incentivado a assistir novamente o filme para (melhor) compreender os diferentes enigmas nele espalhados.

CONCLUSÃO



Imagem na página anterior | Fotomontagem realizada pelo autor com base nas imagens: Anónimo, labirinto de escadas, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://farm1.static.flickr.com/586/22507810347_a8afdbd9a2_b.jpg; Ferdinando Scianna, Jorge Luis Borges, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: http://3.bp.blogspot.com/8GgONm907ig/U408bjGOGCI/AAAAAAAAOqI/rUZPFpjVZJE/s1600/Jorge+Luis+Borges+23.jpg

A reflexão sobre as noções de narrativas complexas e, em particular, de estruturas narrativas bifurcadas (*forking-paths narratives*), que permitem a articulação do tempo de forma multilinear, direcionou a investigação para uma interpretação crítica acerca da utilização destas estruturas em âmbito cinematográfico. Tendo como principal foco de análise a utilização destas estruturas, aprofundou-se a forma como podem ser associadas a outros recursos, como, por exemplo, os encaixamentos narrativos, ou a recursos temáticos como os dos enredos típicos dos *mind-game films*.

Viu-se também como os argumentistas/realizadores, ao longo dos últimos anos, têm criado diferentes formas de exploração das estruturas narrativas bifurcadas e elevado o grau de utilização deste recurso, para um público alvo que aprecia a sua descodificação. Evidenciou-se como estes mesmos argumentistas/realizadores têm vindo a aumentar o número ou a complexidade dos enigmas presentes ao longo da estrutura, criando assim uma necessidade de descodificação que faz com que o espectador seja cativado a (re)assistir o filme para (melhor) interpretar a sua história. Este fator faz com que, para a análise pormenorizada destes filmes, se torne importante a constituição prévia de diagramas que descodifiquem a estrutura global, sem os quais seria difícil perceber as conexões entre as diversas partes que os constituem.

Partindo destas considerações teóricas, a análise do *corpus* fílmico escolhido como estudo de caso permitiu chegar a algumas conclusões. O filme *Corre, Lola, Corre* é construído segundo uma estrutura bifurcada aparentemente de fácil interpretação, na qual o contexto inicial e os objetivos da protagonista são claros, e cujas três bifurcações são reconhecíveis na primeira visualização. Todavia, evidenciou-se como, neste filme, existem alguns pormenores cuja interpretação é particularmente ambígua, fazendo com que o espectador seja cativado a assistir mais que uma vez o filme, até descodificar estes elementos e, eventualmente, reconhecer as três dimensões narrativas autocontidas e coexistentes (o jogo de futebol; a programação de um vídeo-jogo; as enunciações mentais de Lola).

Já o filme *Instantes Decisivos* distingue-se por ter uma estrutura narrativa constituída por duas bifurcações para a interpretação das quais parece fundamental a escolha feita pelo argumentista/realizador do recurso estético da montagem alternada. Isso porque, neste caso, é esta escolha que permite interpretar os dois enredos em função de uma única história, sendo que a contaminação dramatúrgica entre as duas bifurcações

permite satisfazer as espectativas do espectador acerca de um eventual futuro feliz do par Helen A-James.

O terceiro filme analisado foi *O Efeito Borboleta*, que apresenta uma estrutura narrativa mais complexa em comparação com os dois filmes anteriores, composta por uma linha narrativa principal e por cinco bifurcações entrelaçadas entre si por encaixamentos, e que apresenta também algumas caraterísticas típicas dos *mind-game-films*. Em particular, ao longo do filme estão espalhados vários enigmas cuja descodificação por parte do espectador parece ser fundamental para a compreensão do mesmo e que são apresentados no início e desvendados de forma gradual, permitindo assim que a atenção do espectador seja estimulada e mantida constante.

Por último, analisou-se o filme *Sr. Ninguém* que apresenta uma estrutura narrativa particularmente complexa, que recorre a numerosas bifurcações e, ao mesmo tempo, a recursos como, por exemplo, encaixamentos narrativos e outros típicos dos *mind-game films*. Ao mesmo tempo, este filme serve-se de diferentes recursos estéticos como, por exemplo, a montagem alternada, bem como recursos temáticos, como, por exemplo, teorias científicas que levam, ou não, a questionamentos ontológicos. Viu-se como, neste caso, a utilização de um número elevado de recursos estéticos, juntamente com um número elevado de informações a serem descodificadas, poderia causar o não entendimento do filme por parte do espectador, caso o argumentista/realizador não tivesse tido em conta a necessidade humana de dar um sentido lógico ao que é vivenciado ou visto. Este último aspeto permite, no final do filme, a criação, por parte do espectador, de um primeiro sentido lógico para o emaranhado de bifurcações às quais assistiu, levando-o a assistir novamente o filme para melhor compreender os diferentes enigmas nele espalhados.

A análise comparativa deste *corpus* fílmico leva a concluir que, apesar de existirem diferenças entre as estruturas narrativas destes filmes, os seus argumentistas/realizadores utilizaram, em maior ou menor grau, alguns recursos estéticos que facilitam a descodificação da estrutura narrativa e, por conseguinte, a compreensão da história por parte do público alvo. Dentro dos diferentes recursos estéticos analisados ao longo da presente investigação, reportam-se aqui alguns exemplos. Algumas escolhas ao nível do aspeto físico dos personagens parecem particularmente importantes para que o espectador possa distinguir entre uma bifurcação e outra, como acontece, por exemplo, em *Instantes Decisivos*, sendo que nas cenas inicias do filme é dada uma justificação dramatúrgica para

uma alteração física da protagonista (Helen B corta e pinta de loiro o cabelo), clarificando a distinção entre as duas bifurcações apesar do recurso à montagem alternada. É frequente também a manipulação da imagem do filme, com o objetivo de sinalizar algumas situações particularmente relevantes para a estrutura narrativa, como acontece, por exemplo, em *O Efeito Borboleta*, quando a imagem das letras e da página dos diários de Evan, bem como o espaço à volta do protagonista, se distorcem e, posteriormente, o protagonista regressa a um evento passado, provocando assim a criação de uma nova bifurcação. Neste caso específico, na primeira ocasião em que o recurso estético é utilizado o espectador aprende o seu significado e o compreende de imediato nas demais utilizações. Em outros casos, são utilizados alguns recursos estéticos para sinalizar a presença de alguns eventos que fogem à lógica geral da estrutura narrativa. Isso acontece, por exemplo, em *Corre, Lola, Corre* onde existem algumas mini-narrativas mostradas em *flashforward*, que dizem respeito ao futuro de alguns personagens secundários e que não são fundamentais para a compreensão das bifurcações principais.

Juntamente aos vários recursos estéticos utilizados, parece particularmente relevante reportar a existência, em alguns filmes (em particular nos que aliam as bifurcações narrativas às caraterísticas típicas dos filmes de *puzzles* cognitivos), de uma série de enigmas a serem descodificados. Este fator pode levar o espectador a questionar-se, não tanto acerca do futuro dos protagonistas (como acontece, por exemplo, em *Instantes Decisivos*), mas sobretudo acerca do que pode ser verdadeiro ou falso dentro das várias bifurcações visualizadas (como acontece em *O Efeito Borboleta* e em *Sr. Ninguém*). Ao mesmo tempo, é necessário por parte do espectador um esforço de memória para relembrar o que já foi visto, a fim de juntar as peças do quebra-cabeças presentes no filme para (melhor) entendê-lo. Importa referir que a forma como os enigmas são apresentados em *O Efeito Borboleta* e em *Sr. Ninguém* apresenta algumas diferenças. No primeiro caso, os enigmas são apresentados no início do filme e desvendados ao longo do enredo, enquanto no segundo caso são apresentados ao longo de todo o enredo e apenas no final do filme são dadas as pistas essenciais para a sua descodificação. Importa referir que *Sr. Ninguém*, onde são utilizados numerosos recursos, aparenta colocar-se no limite da experimentação da narrativa bifurcada, limite para além do qual parece provável não ser possível a compreensão do filme por parte do espectador.

Estas considerações levam a concluir que a utilização de determinados recursos estéticos em filmes baseados em estruturas narrativas bifurcadas, eventualmente aliadas

a outros meios narrativos, permite cativar o interesse do público alvo na (re)visualização do filme. Todavia, assim como acontece em *Sr. Ninguém*, parece particularmente importante que o argumentista/realizador ofereça ao espectador na primeira visualização a possibilidade de criar um sentido lógico inicial para que o espectador se interesse em visualizar integralmente o filme. Desta forma, independentemente do nível de complexidade interpretativa que o filme possa apresentar, parece possível afirmar que o limite de utilização das narrativas bifurcadas para além do qual pode ser comprometida a perceção por parte do espectador, pode ser constituído pela eventualidade do argumentista/realizador não oferecer, no projecto cinematográfico, pistas interpretativas e/ou a possibilidade de criar um sentido lógico inicial.

A investigação realizada pode ser útil para ampliar o estudo e a reflexão acerca da utilização das narrativas bifurcadas. Nesta ótica, destacam-se aqui alguns hipotéticos campos de trabalho. Em particular, parece interessante perceber quais os processos cognitivos que podem ser implementados pelos argumentistas/realizadores na construção de narrativas complexas, com o objetivo de aumentar o grau de interesse do público face a estas narrativas. Para tal, seria necessária uma abordagem mais interdisciplinar e com maior peso ao nível da psicologia cognitiva. Uma outra questão que parece interessante estudar é a forma com que as narrativas bifurcadas podem ser aliadas às tecnologias mais recentes, que têm vindo a ser aplicadas ao cinema (realidade virtual ou aumentada, entre outras), no sentido de estimular o interesse do público. No campo da televisão e, em particular, no das séries televisivas começam a ser utilizadas narrativas complexas de forma diferente do que acontece no cinema, considerando que as séries, sendo desenvolvidas em diferentes episódios e temporadas, apresentam um formato e temporalidades de desenvolvimento diferentes das do cinema.



BIBLIOGRAFIA

Imagem na página anterior | Anónimo, bifurcações de trilhos, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://hardsadness.tumblr.com/post/164783764481/imgfavecom.

BIERDERMAN, Hans – **Enciclopedia dei simboli**. Milano: Garzanti, 1999. ISBN: 8811505348.

BORDWELL, David – Art Cinema as a Mode of Film Practice. Film Criticism, Vol. 4 nº1 (Fall). Ann Arbor, MI: Michigan Publishing, 1979. ISBN: 01635069

BORDWELL, David – **Narration in the Fiction Film**. Madison WI: University of Wisconsin Press, 1985. ISBN: 0299101746.

BORDWELL, David – Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures. In ROSEN, Philip – **Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader**. New York: Columbia University Press, 1986. pp. 17-34. ISBN: 0231058810.

BORDWELL, David – **Poetics of Cinema**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2007. ISBN: 0415977797.

BORGES, Jorge Luis – El jardín de senderos que se bifurcan. In BORGES, Jorge Luis – **Obras Completas**, 14ªed. (1ªed. 1974). Buenos Aires: Emecé Editores S.A, 1984. pp. 472-480. ISBN: 950-04-0217-3.

BRANIGAN, Edward – Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations*:* A Response to David Bordwell's "Film Futures". SubStance, Vol. 31, No. 1, Issue 97. Online: University of Wisconsin Press, 2002. pp. 105-114. [s. ISSN] [Em linha] [Consult. 21 Dez. 2015]. Disponível em WWW:<URL:http://www.jstor.org/stable/3685811>.

BRANIGAN, Edward – Butterfly effects upon a spectator. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Hollywood puzzle films**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2014. pp. 233-264. ISBN: 978-0-415-62245-5

BUCKLAND, Warren – Introduction: Puzzle Plots. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Puzzle Films*:* Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009. pp. 1-12. ISBN: 978-1-4051-6862-5.

CAMERON, Allan - **Modular Narratives in Contemporary Cinema.** Nova York: Palgrave Macmillan, 2008. ISBN: 978-0-230-21041-7.

COSTA, Joaquim Almeida; MELO, A. Sampaio **– Dicionário Editora da Língua Portuguesa**. 2 Volumes. 6º edição. (1ª edição ?). Porto: Porto Editora, 1992. ISBN: 972-0-05001-2

ELSAESSER, Thomas – The Mind-Game Film. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Puzzle Films*:* Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2009. pp. 13-41. ISBN: 978-1-4051-6862-5.

FERREIRA, António Gomes **– Dicionário Editora de Latim-Português**. 8º edição. (1ª edição 1966). Porto: Porto Editora, 1999. ISBN: 972-0-05050-0

FREUD, Sigmund – **The Interpretation of Dreams.** New York: Macmillan, 1900. [s. ISBN] [Em linha] [Consult. 30 Jan. 2016]. Disponível em WWW:<URL:http://psychclassics.yorku.ca/Freud/Dreams/dreams. pdf >.

GALIMBERTI, Umberto – **Dizionario di Psicologia**. Roma: UTET, 2006. ISBN: 8802074801

GENETTE, Gerard – **Narrative Discourse: An Essay in Method**. New York: Cornell University Press, 1980. ISBN: 0-8014-1099-1.

HAWKING, Stephen – **A Brief History of Time: From the Big Bang to Black Holes.** New York: Bantam Dell Publishing Group, 1988. ISBN:978-0-553-10953-5

HUTCHEON, Linda - **Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox**. Waterloo, Canada: Wilfrid Laurier University Press, 1980. ISBN: 0-88920-102-1.

LORENZ, Edward N. - The Predictability of Hydrodynamic Flow. Transactions of the New York Academy of Sciences. (1ª edição 1963). Serie I, Vol. 25, nº4. On-Line: Wiley Online Library, Retrieved 1 September 2014. pp.409–432. ISSN: 2164-0947. [Em linha] [Consult. 18 Fev. 2016]. Disponível em: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.2164-0947.1963.tb01464.x/abstract

MACORINI, Edgardo (dir.) – **Scienza e tecnica del Novecento. Biblioteca della EST**. 2 Volumes. Milano: Arnoldo Mondadori Editore, 1977. [s. ISBN]

MANOVICH, Lev – **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001. ISBN: 0-262-13374-1.

MOURÃO JUNIOR, Carlos Alberto; FARIA, Nicole Costa – Memória. Psychology/Psicologia Reflexão e Crítica. Vol.28, nº4. Porto Alegre: Springer, Universidade Federal de Rio Grande do Sul, 2015. pp. 780-788. ISSN: 0102-7972. [Em linha] (2015) [Consult. 20 Jun. 2017] Disponível emWWW:<URL:http://www.scielo.br/pdf/prc/v28n4/0102-7972-prc-28-04-00780.pdf>

NASCENTES, Antenor – **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. 2º edição (1ª edição 1932). Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1955. [s.n. ISBN]

NELLES, William – Stories within stories: Narrative levels and embedded narrative. Studies in the Literary Imagination. Vol.25. nº1. Atlanta: Georgia State University, 1992. pp.79-96. ISSN: 00393819. [Em linha] (1992) [Consult. 18 Fev. 2016]. Disponível em WWW:<URL:http://connection.ebscohost.com/c/literary-criticism/9608090428/stories-within-stories-narrative-levels-embedded-narrative>.

NEUBERN, Maurício da Silva – Hipnóse e psicologia clínica: retomando a história não contada. Psychology/Psicologia Reflexão e Crítica. Vol.19, nº3. Porto Alegre: Springer, Universidade Federal de Rio Grande do Sul, 2006. pp. 346-354. ISSN: 0102-7972. [Em linha] (2006) [Consult. 18 Jul. 2017]. Disponível em WWW:<URL:http:// http://dx.doi.org/10.1590/S0102-79722006000300002>.

PARIETTI, Guido; SPANÓ, Michele; VERDE, Francesco – **Homo Legens, recensioni di filosofia e altro**. Roma: Ed. ΣΥΖΗΤΗΣΙΣ, 2009.

POULAKI, Maria – Puzzled Hollywood and the return of complex films. In BUCKLAND, Warren (Ed.) – **Hollywood puzzle films**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2014. pp. 35-53. ISBN: 978-0-415-62245-5

RUCKER, Rudy – **A quarta dimensão**. (1ª edição 1984). Lisboa: Gradiva, 1991. ISBN: 9789726622185

SCHENK, Sabine – **Running and Clicking: Future Narratives in Film**. Berlin/Boston: Hubert & CO. GmbH, 2013. ISBN: 978-3-11-027243-7.

SINGER, Jerome L. – Daydreaming and the Stream of Thought. American Scientist, Vol.6, nº4. New York: Sigma Xi, The Scientific Research Society, Julho-Agosto 1974. pp. 417-425. [s. ISSN] [Em linha] [Consult. 20 Mai. 2017]. Disponível em WWW:< http://www.jstor.org/stable/27844990>.



FILMOGRAFIA

Imagem na página anterior | Anónimo, bifurcações de trilhos, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://hardsadness.tumblr.com/post/164783764481/imgfavecom.

BRESS, Eric & GRUBER J. Mackye – **The Butterfly Effect** *(O Efeito Borboleta).* Baureri-SP: Europa Filmes, 2004. 1 DVD video (113 min.) NTSC.

CAPRA, Frank – **It´s a Wondeful Life** (*Do Céu Caíu uma Estrela)*, [1ªed. 1946]. Lisboa: Filmes Unimundo, 2006. 1 DVD video (128 min.) P&B.

DORMAEL, Jaco Van – **Mr. Nobody** *(Sr. Ninguém),* Québec: Entertainment One, 2009. 1 DVD video (157 min.) COLOR.

HOWITT, Peter – **Sliding doors** *(Instantes Decisivos),* Lisboa: Lusomundo, 1998. 1 DVD video (96 min.) COLOR.

KELLY, Richard – **Donnie Darko**, Baureri-SP: Flash Star Home Video, 2002. 1 DVD video (134 min.) COLOR.

KIESLOWSKI, Krysztof – **Przypadek** (*Sorte Cega*), (1ªed. 1981), Nova York: The Criterion Collection, 2015. 1 Blue-ray **(**123 min) COLOR.

RAMIS, Harold – **Groundhog day** (*Feitiço do Tempo*), Manaus: Columbia Pictures, Sony Pictures, 1993. 1 DVD video (101 min.) NTSC.

TYKWER, Tom – **Lola Rennt**. (*Corre, Lola, Corre*) Buenos Aires: Columbia Pictures, Sony Pictures, 1998. 1 DVD video (76 min.) COLOR.

WAI, Ka-Fai – **Jat go zi tau di daan sang** (*Too many ways to be number one*), (1ªed. 1997). Hong Kong: City Laser &Video Company, 2002. 1 DVD video (90 min.) NTSC.

APÊNDICES

Imagem na página anterior | Fotomontagem realizada pelo autor com base nas imagens: Kevin Hudkins, *Coeur de croisements*, [em linha] [retirado a 31 de Maio de 2018] Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/216454325810440902/visual-search/?x=0&y=0&w=429&h=640.



APÊNDICE I

Corre, Lola, Corre

Imagem na página anterior | Tom Tykwer, Lola. TYKWER, *Corre, Lola, Corre*, 1998. [Pormenor de Fotograma]

Diagrama I, Mapa das bifurcações do filme *Corre, Lola Corre*

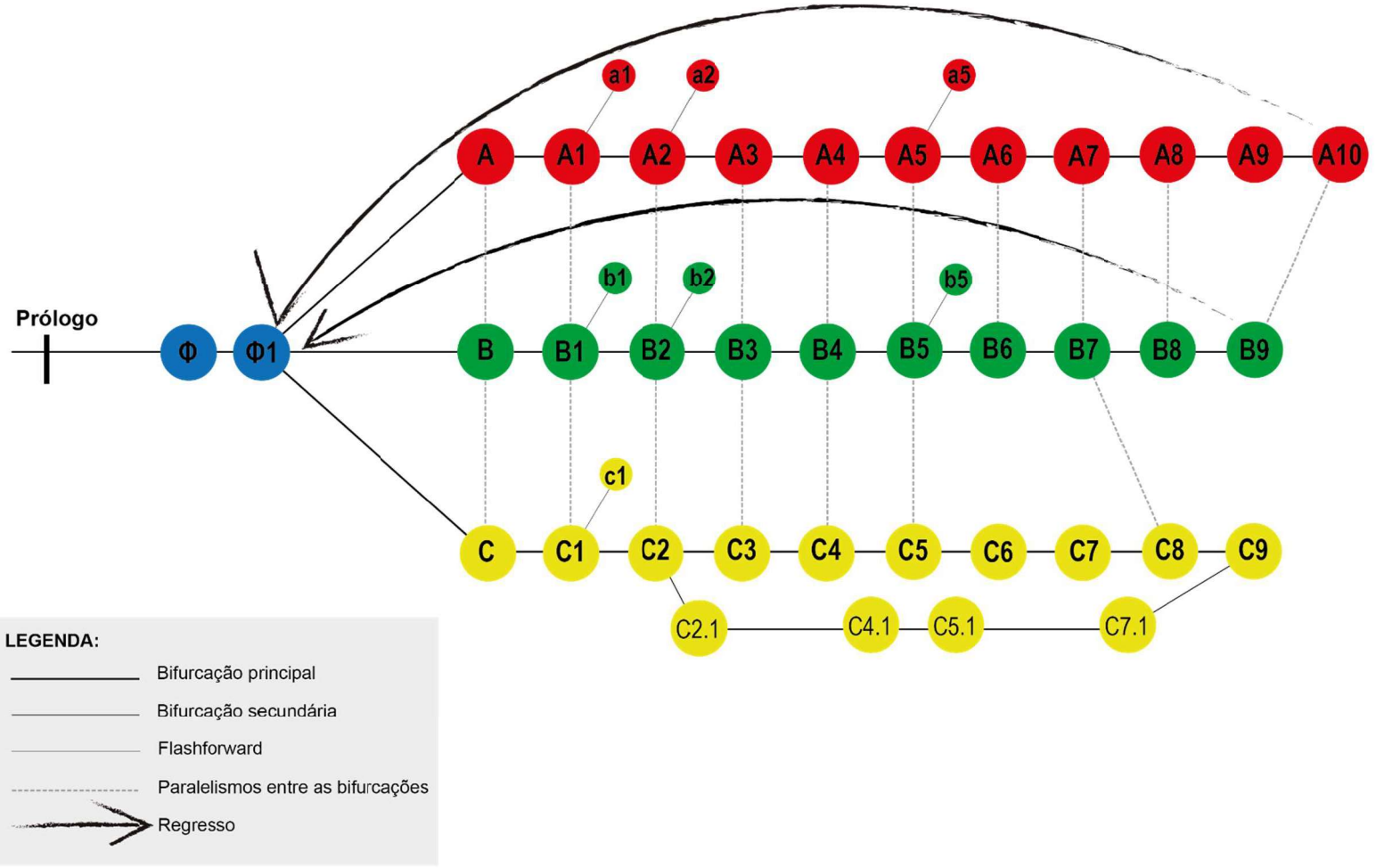


Tabela I, Descrição das situações nodais e eventos do filme *Corre, Lola, Corre* referentes ao Diagrama I. As figuras na tabela são fotograma do filme.

Prólogo: uma voz em *off* afirma que o homem é um mistério de perguntas e respostas, mas que, no final, estas perguntas e respostas se resumem sempre a mesma pergunta e a mesma resposta. Um senhor (Schuster, o segurança do banco) afirma que: "A bola é redonda. O Jogo dura 90 minutos. Isso é um facto. Todo o resto é teoria".



Φ

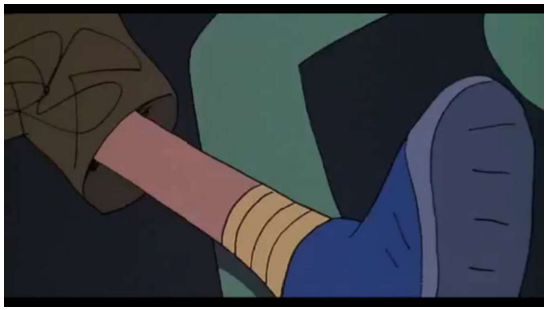
Lola recebe o telefonema de Manni. É explicado o problema dramático. Ela tem 20 minutos para conseguir 100.000 marcos para salvar a vida de Manni. Lola decide pedir ajuda ao pai.



Φ1

O telefone cai no gancho. As 11:40h Lola começa a sua corrida.



BIFURCAÇÃO A	BIFURCAÇÃO B	BIFURCAÇÃO C
A	B	C
Lola desce as escadas, grita assustada ao ver um cão e o seu dono. Passa por eles.	Lola começa a corrida. Desce as escadas e o dono do cão, a faz cair. Lola se levanta no fim das escadas, coxeando recomeça a correr.	O telefone cai no gancho. Lola começa a corrida. Desce as escadas, o cão ladra contra ela, que pula o cão e grita contra ele.
		

A1 Lola vira uma esquina e esbarra em Doris, uma senhora com um carrinho de bebé.



B1 Lola vira a esquina e esbarra em Doris, uma senhora com um carrinho de bebé.



C1 Lola vira a esquina e passa ao lado de Doris, uma senhora com um carrinho de bebé.



a1 *Flashforward*: a polícia retira a Doris uma criança e ela rapta outra no parque.



b1 *Flashforward*: Doris ganha na lotaria e fica milionária.



c1 *Flashforward*: Doris participa das atividades duma igreja, juntamente com outras mulheres e o filho.



A2 Lola vira outra esquina, passa no meio dum grupo de freiras, Mike, um rapaz de bicicleta, lhe oferece a bicicleta por 50 marcos.



B2 Lola vira outra esquina, passa no meio dum grupo de freiras. Mike, o rapaz de bicicleta, lhe oferece a bicicleta por 50 marcos.



C2 Lola vira outra esquina. No seu caminho encontra um grupo de freiras que não a deixam passar. Lola decide correr no meio da rua e quase faz cair Mike, um rapaz de bicicleta, ao qual pede desculpa.



a2 *Flashforward*: Mike é assaltado e espancado, conhece uma rapariga com a qual se casa.



b2 *Flashforward*: Mike se droga e morre de overdose.



C2.1

Mike passa na frente de Lola e vira uma esquina. Para num *fast-food* onde fala com o mendigo que tinha encontrado no metro a bolsa com o dinheiro de Ronnie, o chefe de Manni. O mendigo, Norbert von Au, oferece a Mike uma bebida e ele lhe propoe comprar a bicicleta por 70 marcos.



A3

Lola passa na frente dum carro, conduzido pelo Sr. Meyer, colega do pai dela, que está a sair do estacionamento dum prédio. O Sr. Meyer se distrai olhando para Lola e bate na parte frontal dum carro branco que passava na rua.

B3

Lola salta por cima da parte frontal dum carro, conduzido pelo Sr. Meyer, colega do pai, que está a sair do estacionamento dum prédio. O Sr. Meyer se distrai olhando para Lola e bate nas traseiras dum carro branco que passava na rua.

C3

Lola bate e cae sobre a parte frontal dum carro, conduzido pelo Sr. Meyer, colega do pai, que está a sair do estacionamento dum prédio. Um carro branco passa pela rua. O Sr. Meyer reconhece Lola e lhe pergunta se está bem. Lola lhe responde que não e continua a sua corrida.



A4

Hora 11:50. Lola vira uma esquina e passa pelo mendigo, que tinha encontrado no metro a bolsa com o dinheiro do boss de Manni.





B4

Ao virar uma esquina, Lola Esbarra no mendigo que tinha encontrado no metro a bolsa com o dinheiro de Ronnie, o chefe de Manni.





C4

Lola vira uma esquina.



C4.1

O mendigo anda de bicicleta.



A5

Lola entra num banco, chega ao pé duma porta que dá para uma área restrita. O segurança, Schuster, abre a porta da zona restrita para ela poder ir ter com o pai. Passa por Jüger, uma empregada do banco (b5). Entra no escritório do pai logo após a amante dele, Jutta Hansen, ter anunciado estar gravida. Jutta sai do escritório e Lola pede ajuda ao pai, o qual começa a questioná-la. Lola grita e o seu grito parte um relógio de vidro que mostra as 11:55h. O pai a acompanha até a porta da zona restrita, enquanto anuncia ter decidido abandonar ela e a mãe dela para casar com outra mulher. Na frente do segurança, o pai revela a Lola não ser o seu verdadeiro pai e pede ao segurança para a levar até a rua. Schuster acompanha Lola até a rua e tenta a consolar.

B5

Lola entra num banco, chega ao pé duma porta que dá para uma zona restrita. O segurança, Schuster, abre a porta da área restrita para ela poder ir ter com o pai. Passa por Jüger, a empregada do banco. Lola entra no escritório do pai enquanto que ele e a amante, Jutta Hansen, estão a discutir por ela ter anunciado estar grávida de outro homem. Lola pede ajuda ao pai o qual recusa, causando a raiva de Lola, a qual sai do escritório, passa por Jüger, rouba a pistola do segurança, se dirige novamente para o escritório do pai, passando novamente por Jüger. Lola ameaça o pai com a arma, o obriga a sair do escritório, passa pela terceira vez por Jüger (c5). Com o pai como refém, Lola obriga Kruse, o empregado de caixa, a lhe entregar o dinheiro. Com o saco de dinheiro na mão, Lola sai do banco que está cercado pela polícia. Os policias, acreditando que ela se encontre no local por acaso, a fazem sair da frente do banco.

C5

Lola vira a esquina dum banco logo após Jutta Hansen, a amante do pai, ter anunciado estar grávida e o pai ter saído do banco passando por uma empregada do banco (Sra. Jüger A.). O pai de Lola entra no carro do Sr. Meyer e ela o vê no carro. Ela grita para chamá-lo, mas ele não a ouve. O Sr. Mayer, no carro, conta ao pai dela ter acabado de ter um encontro estranho com a Lola. Lola grita desesperada na frente da porta do banco enquanto que o segurança sai para fumar um cigarro. Ele a vê e lhe diz: “Finalmente chegastes, menina”. Se olham fixamente e Lola recomeça a corrida.







a5 *Flashforward*: Jüger, a empregada do banco, tem um acidente de carro, fica paraplégica e se suicida.



b5 *Flashforward*: Jüger começa uma história de amor com Kruse.



C5.1

Manni sai da cabine telefónica e devolve o cartão a uma senhora cega, a qual lhe indica a chegada do Norbert von Au de bicicleta. Manni começa a correr atrás do mendigo e causa um acidente no qual estão envolvidos o carro do Senhor Meyer, que bate frontalmente contra um carro branco.



A6

Na frente do banco Lola pergunta as horas a uma senhora. São **11:57h**. Lola recomeça a corrida.



B6

Na esquina do banco, Lola passa por uma senhora, à qual pergunta as horas, mas não aguarda pela resposta e continua a correr.



C6

Lola corre sem rumo, de olhos fechados. Num monólogo interior diz “O que devo fazer? Vamos. Ajude-me! Por favor! Só desta vez. Vou continuar correndo. Estou à espera”.



C7

Lola é quase atropelada por um camião. No meio da rua vê um casino e decide entrar. Graças a um seu grito estridente consegue fazer com que a bola da roleta pare no 20 preto. Lola ganha o dinheiro necessário para salvar Manni. As **11:57h** ela pega o dinheiro ganho e recomeça a sua corrida.



C7.1 Manni alcança o mendigo e recupera o saco com o dinheiro.



A7 Lola corre ao lado duma ambulância que freia para deixar passar uns homens que carregam uma placa de vidro. Lola pára. Os homens atravessam a rua. Lola e a ambulância recomeçam a correr.



B7 Horas **11:57h**: Manni olha um relógio na rua. Lola corre na frente duma ambulância, desacelera e pede boleia ao condutor da ambulância, que recusa, se distrai e não vê passar uns homens que carregam uma placa de vidro. A ambulância destrói a placa de vidro. Lola continua a correr.



C8 Lola corre atrás duma ambulância que freia para deixar passar uns homens que carregam uma placa de vidro. Lola entra na ambulância, na qual se encontra Schuster, o segurança do banco, em graves condições de vida. Lola diz ao paramédico ter entrado na ambulância para acompanhar o doente. Aperta a mão de Schuster e ele melhora.



A8

Horas **11:59**: Manni está na porta do supermercado, atrás dele passa uma ambulância. Horas **12:00**, Lola vira a esquina, vê o Manni entrar no supermercado, grita para impedir que ele entre, mas ele não a ouve.



B8

Manni está na porta do supermercado. Horas **12:00**: Lola vira a esquina, vê Manni e grita para chamá-lo. Ele a ouve, vai na direção dela, mas, ao atravessar a rua, é atropelado pela ambulância e morre.



A9

Manni começa o assalto ao supermercado, Lola entra para ajudá-lo. Ambos fogem com o dinheiro, mas são cercados pela polícia. Lola é morta.



A10

É mostrado um *flashback* dum momento em que Lola e Manni estavam na cama a conversar. Lola questiona Manni acerca do seu amor, e ela afirma não saber se quer ou não o deixar. A cena retorna para Lola caída na rua, de olhos abertos, que diz: "Mas não quero. Não quero ir embora". São mostrados alternativamente o saco de dinheiro no ar e o telefone no ar.



B9

É mostrado um *flashback* dum momento em que Lola e Manni estavam na cama a conversar. Manni pergunta a Lola o que ela faria caso ele morresse, e ela afirma que não o deixaria morrer. Manni imagina um cenário no qual Lola se esquece dele pouco após a sua morte. Lola lhe diz "Manni, mas tu ainda não morreste!". A cena retorna a Manni caído na rua que, de olhos abertos, que pergunta "Não?". É mostrado o saco de dinheiro no ar.



C9

12:00. A Ambulância deixa Lola no cruzamento onde ela tinha marcado o seu encontro com Manni. Lola olha a sua volta por 360º a procura do Manni, mas não o vê. Finalmente Manni sai dum carro. Como se nada tivesse acontecido, Manni vai ao encontro de Lola e lhe pergunta o que ela tem no saco de plástico. Lola sorri.



Observações: os subnós que não interferem diretamente com o enredo principal são indicados com letra minúscula. Os que, ao contrário, interferem, são indicados com letra maiúscula (cf. 2.1.2).



APÊNDICE II

Instantes Decisivos

Imagem na página anterior | Peter Howitt, Helen. HOWIT, *Instantes Decisivos*, 1998. [Pormenor de Fotograma]

Diagrama II, Mapa das bifurcações do filme *Instantes Decisivos*

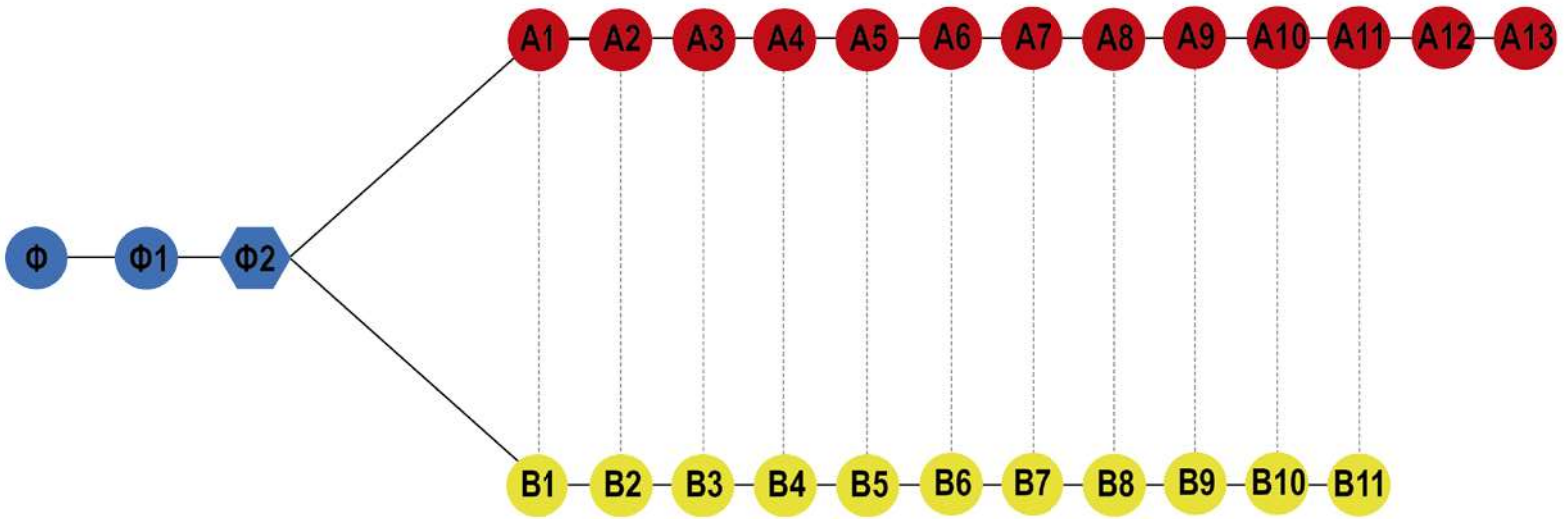




Tabela II, Descrição das situações nodais e eventos do filme *Instantes Decisivos* referentes ao Diagrama II. As figuras na tabela são fotogramas do filme.

Φ	Helen, ao chegar no emprego, descobre ter sido despedida. 
Φ1	Helen se dirige até ao elevador para sair do prédio onde se encontra a empresa pela qual trabalhava para ir embora e, ao entrar no elevador, deixa acidentalmente cair um brinco. Um jovem (James), o recolhe e o devolve para ela. Entretanto Gerry se encontra em casa onde recebe Lydia, a ex-namorada, com a qual tem uma relação amorosa. 

Φ2 Helen sai do edifício e vai apanhar o metropolitano.



BIFURCAÇÃO A	BIFURCAÇÃO B
A1 Helen A, ao evitar esbarrar numa criança, perde o metro. Desta forma ela não chega em casa a tempo de descobrir a traição de Gerry.	B1 O pai duma criança a retira do caminho de Helen B que consegue apanhar o metropolitano, e faz amizade com James o qual, antes de se despedir, diz a Helen uma piada dos Monty Python: "Ninguém espera a Inquisição espanhola!". Hellen chega em casa e encontra Garry na cama com Lydia, a qual vai embora.
	

A2 Helen A e Gerry vão para um bar onde bebem diversas cervejas ao balcão, ao lado de dois rapazes.



A3 Helen A, após ter afogado as suas mágoas no álcool, é levada para casa pelo Gerry, que, ciente das suas mentiras, a põe na cama prometendo que tudo ficará bem.



B2 Helen B se dirige para um bar onde tenta afogar as suas mágoas no álcool, e onde encontra James com um amigo.



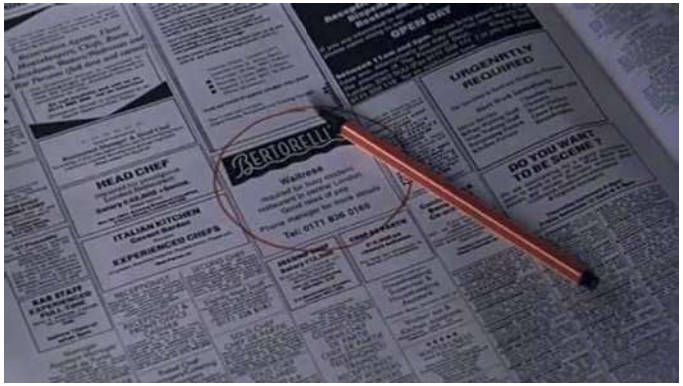
B3 Anna encontra Helen B embriagada no bar, decide levá-la para casa e James ajuda. Anna coloca Helen B na cama prometendo que tudo ficará bem.



A4 Na manhã seguinte Gerry acorda Helen A, tenta ajudá-la a curar a ressaca.



A5 Helen A começa a procurar trabalho e consegue encontrá-lo.



B4 Na manhã seguinte Anna acorda Helen B, tenta ajudá-la a curar a ressaca.



B5 Anna tenta convencer Helen B a mudar de página começando por mudar de visual.



A6

Passada uma semana, Helen A e Gerry assistem a um filme e se vê na televisão uma cena de barcos.



A7

Num dia de sol, Helen A passeia com Anna ao longo dum rio, enquanto decorre uma competição de remo.



B6

James convida Helen B para assistir a uma competição de remo da qual ele participará na semana seguinte.



B7

Num dia de sol, Helen B assiste a uma competição de remo que James ganha.



A8 Helen A continua a trabalhar muito para manter ela e Gerry e, durante o expediente no restaurante, sofre uma tontura e quase desmaia.



B8 Durante a inauguração do restaurante de Clive, Helen B sofre uma tontura e quase desmaia.



A9 Helen A faz um teste de gravidez e descobre estar gravida, mas não consegue dar a notícia ao Gerry



B9 Helen B descobre estar grávida e procura James no trabalho dele. Não o encontra, mas descobre que ele é casado. Helen não lhe conta da gravidez.



A10 Após descobrir a traição do Gerry, Helen A cai pelas escadas, é levada para o hospital onde Gerry descobre da gravidez.



B10 James e Helen B se entendem, mas ela é atropelada, é levada para o hospital, James descobre da gravidez.



A11 Helen A é operada de urgência, sobrevive, mas perde o bebé.



B11 Helen B é operada de urgência, perde o bebé e não sobrevive.



A12 Helen A abre os olhos na cama do hospital e vê imagens de lugares onde ela não esteve.



A13 Dias após a operação e ainda no hospital Helen A termina com Gerry. No dia em que ela tem alta, ao sair do hospital entra no elevador onde se encontra um homem (James). Lhe cai um brinco, o homem o recolhe e lhe diz: “Fique mais animada. Sabe o que disseram os Monty Python?”. Automaticamente Helen responde: “Ninguém espera a Inquisição espanhola!”. Os dois, atônitos, se olham fixamente nos olhos.





APÊNDICE III

O Efeito Borboleta

Imagem na página anterior | Eric Bres e Mackye Gruber, Evan. BRESS & GRUBER, *O Efeito Borboleta*, 2004. [Pormenor de Fotograma]

Diagrama III, Mapa das bifurcações do filme *O Efeito Borboleta*

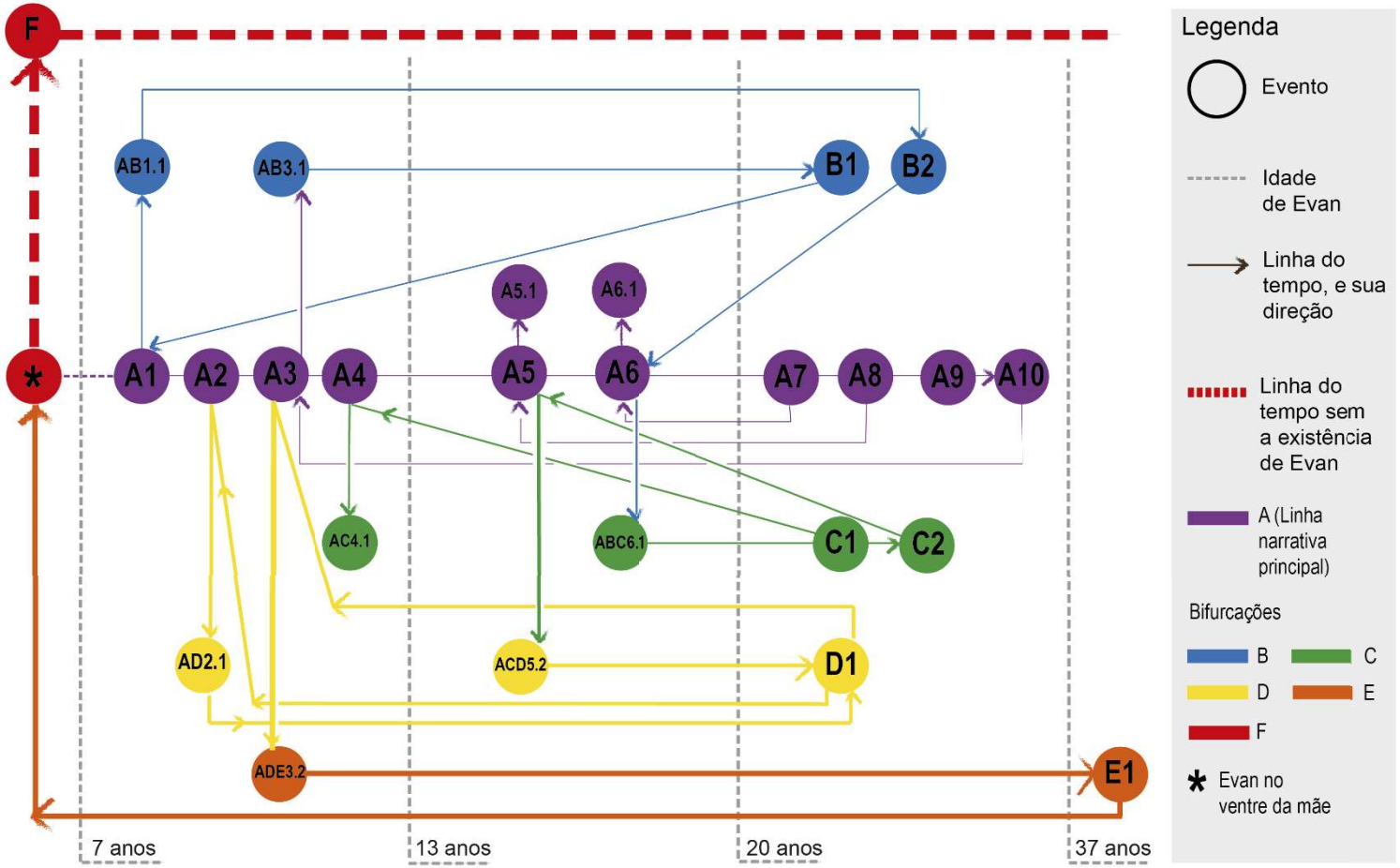
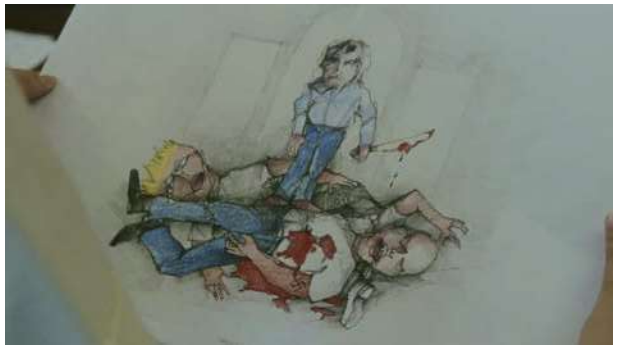


Tabela III, Descrição dos eventos do filme *O Efeito Borboleta* referentes ao Diagrama III. As figuras na tabela são fotogramas do filme

IDADE DO PROTAGONISTA	TEMPO PRESENTE	REGRESSOS NO TEMPO
7	A1 Evan desenha na escola uma cena violenta, mas esquece-se de o ter feito. 	
7	A2 A Senhora Treborn encontra Evan na cozinha com uma faca na mão. Ele não sabe porque tem a faca. 	

7	A3	George Miller convence Evan a atuar com Kayleigh num filme. De repente, Evan apercebe-se que está despido, ao lado de Kayleigh, também despida, mas não se recorda do que aconteceu. 	
7	A4	Evan encontra-se com o pai (Jason) que, durante o encontro, tenta estrangular o filho. Jason é morto pelos enfermeiros da clínica. 	

13	A5	Evan, Kayleigh, Tommy e Lenny decidem colocar dinamite na caixa de correio duma casa. Lenny é o executor material. Evan não se lembra do momento da explosão. 
13	A6	Evan, Kayleigh e Lenny encontram Tommy num ferro-velho. Tommy está prestes a deitar fogo a Crocket, o cão de Evan, ainda vivo. Tommy bate em Evan e na sua irmã. Evan acorda no chão e não se lembra dos últimos acontecimentos. 

20

A7

Evan relê os seus diários de infância e recorda/regressa a **A6.1.** Após visitar Lenny, percebe que este recordo/regresso não foi um sonho.



13

A6.1

Tommy bate novamente em Evan e lhe declara ter raiva dele por ciúmes da irmã. Tommy ameaça Lenny de matar a mãe dele se ele não desistir de salvar Crocket. Lenny afasta-se da cena e Crocket morre.



20

A8

Evan relê a passagem do diário que fala do dia em que os quatro amigos fizeram explodir a dinamite e regressa a **A5.1**.



13

A5.1

Evan provoca uma cicatriz na barriga ao deixar cair o cigarro que estava a fumar. Vê a proprietária da casa com um bebé ao colo chegar na casa e abrir a caixa de correio, que explode, provocando a morte da mãe e do bebé.



20

A9

Ao regressar ao momento atual, Evan nota ter uma cicatriz na barriga, causada pelo cigarro que deixou cair em **A5.1**, cicatriz esta que antes não tinha.



20

A10

Evan visita Kayleigh, que o acusa de a ter abandonado. Na manhã seguinte, Evan descobre que a amiga se suicidou. Decide então voltar atrás no tempo e alterar os eventos para salvar a amiga.



7		AB3.1	Evan ameaça o Sr. Miller e diz-lhe ter duas possibilidades: continuar a fazer o que estava prestes a fazer, sendo assim um pai pedófilo que estragará a vida da filha e a levará ao suicídio, ou ser um bom pai e tratar a filha com amor e disciplinar mais Tommy que tem tendências sádicas. 
20	B1	Evan acorda na cama com Kayleigh, com quem namora. Tommy sai da prisão e, agride Evan que, para se defender, mata-o. Evan acaba na prisão, onde lhe são roubados os diários, mas consegue guardar umas páginas. Para convencer o companheiro de cela a ajudá-lo a recuperar os diários Evan, com as páginas que salvou, regressa a **AB1**. 	

7

AB1.1

Evan na escola desenha um presidiário com uma faca na mão e dois presidiários mortos aos seus pés, e encontra maneira de ferir ambas as mãos.



20

B2

Carlos, que é muito religioso, ao ver aparecer de repente nas mãos de Evan umas feridas que recordam os estigmas de Cristo, acredita que Evan tem a capacidade de comunicar com Deus e ajuda-o a recuperar os diários.



13

ABC6.1

Evan dá a Lenny um ferro para que ele possa cortar a corda que amarra o saco no qual está preso Crockett, mas Lenny acaba usando-o para matar Tommy, que antes batera em Evan e Kayleigh e ferira gravemente o rosto da irmã.



20

C1

Evan acorda no seu quarto da residência universitária que divide com Thumper. Após a morte de Tommy, Kayleigh torna-se prostituta e viciada em heroína, enquanto Lenny é internado numa clínica psiquiátrica. Evan decide voltar atrás no tempo e falar com o pai para encontrar respostas.



7		AC4.1	Evan diz ao pai que precisa de respostas para deixar tudo da forma correta e o pai diz-lhe que tinha esperança que a maldição tivesse acabado com ele. Diz-lhe também que não pode deixar tudo do jeito certo sem interferir na vida dos demais e que pode colocar em risco a vida da mãe. Atira-se então para cima do filho e tenta estrangulá-lo. 
20	C2		Evan decide procurar Kayleigh, que vive como prostituta e é viciada em heroína. Conta à amiga o que está a acontecer com ele, mas ela não acredita e provoca-o, sugerindo-lhe que volte ao dia em que colocaram a dinamite na caixa do correio. 

13		ACD5.2	Evan grita para avisar a senhora com o bebé, Tommy salva a senhora e o bebé e Evan encontra-se em frente à caixa do correio no momento da explosão. 
20	D1	Evan acorda num quarto da residência universitária que divide com Lenny, mas percebe estar mutilado. Lenny e Kayleigh são namorados enquanto Tommy é muito religioso e ativo nas atividades da igreja. A mãe de Evan está doente. O protagonista decide alterar os eventos do passado para salvar a mãe. 	

7	AD2.1	Evan, em casa dele, procura algo que possa utilizar para destruir a dinamite e encontra uma faca na cozinha, mas é visto pela mãe. 
7	ADE3.2	Evan Ameaça o Senhor Miller com a dinamite, mas acaba por matar Kayleigh. 

37	E1	Evan encontra-se internado na clínica psiquiátrica Sunnyvale Institution, por ter sido considerado mentalmente incapaz por ter causado a morte de Kayleigh. O jovem decide regressar aquando ainda não tinha nascido. 	
---			* Evan regressa ao momento em que está ainda na barriga da mãe e mata-se, estrangulando-se com o cordão umbilical. 

F

Evan morre antes de nascer; a mãe de Evan tem um novo companheiro e uma filha; Lenny tem uma infância feliz; Tommy e Kayleigh vão morar com a mãe deles, têm uma infância feliz, vão para a universidade e Kayleigh casa.





APÊNDICE IV

Sr. Ninguém

Imagem na página anterior | Jaco Van Dormael, Nemo. DORMAEL, *Sr. Ninguém*, 2009. [Pormenor de Fotograma]

Diagrama IV, Mapa das bifurcações do filme *Sr. Ninguém*

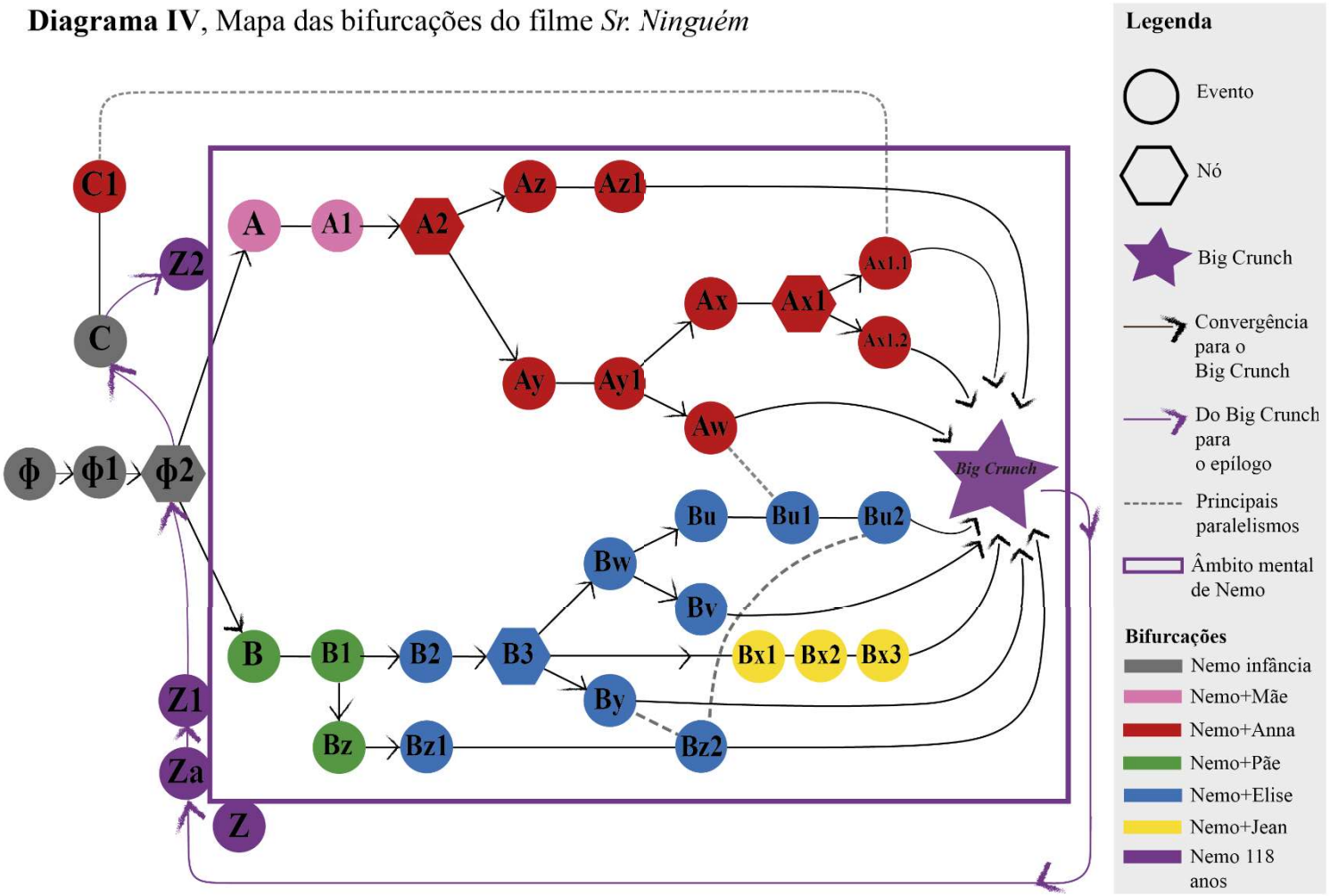
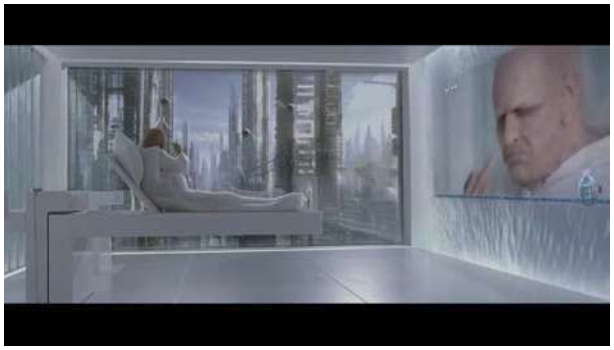


Tabela IV, Descrição das situações nodais e eventos do filme *Sr. Ninguém* referentes ao Diagrama IV. As figuras na tabela são fotogramas do filme.

	Z	Nemo Nobody é um senhor de 118 anos que vive no ano 2092. A humanidade conquistou a imortalidade e Nemo será o último homem a morrer de velhice. O Senhor Nobody é protagonista do reality show "O último mortal"; é submetido a seções psiquiátricas com o Doutor Feldheim; é entrevistado por um jornalista. O supercentenário conta factos contraditórios e incongruentes acerca do seu passado.
	ϕ	Antes de nascerem, as crianças conhecem o seu futuro, mas antes de chegarem à Terra os Anjos colocam o dedo nos lábios delas e fazem com que esqueçam o destino que as espera. Mas os Anjos esquecem de o fazer com Nemo, que, desta forma, nasce com a capacidade de prever o seu futuro e é obrigado a escolher quem serão os seus pais.

NEMO 118

NEMO INF.



ϕ1 Na infância, Nemo tem como vizinhas três crianças: Anna, Elise e Jean.
Um dia vê Anna na piscina e apaixona-se por ela.
Depois de todas as crianças terem saído da piscina, Nemo salta do trampolim e quase se afoga.



ϕ2 Aos nove anos, quando os pais se separam após a mãe ter tido um caso com outro homem (Harry), Nemo, na estação de comboios *Chance*, às 9:12, é obrigado a escolher entre ficar com a mãe ou com o pai.



A A mãe de Nemo apanha o comboio e o filho começa a correr para subir no comboio com ela e consegue. Os dois mudam-se para o Canadá.



A1

Nemo tem quinze anos, mora com a mãe no Canadá, é um adolescente rebelde e afirma ser capaz de prever o futuro. A mãe recomeça o caso com Harry, que acabou de se mudar para o Canadá.

NEMO + MÃE



A2

Nemo conhece Anna, nova colega de escola e filha de Harry. Nemo e Anna encontram-se na praia, Anna convida Nemo a ir tomar banho.

NEMO + ANNA



Az

Nemo diz a Anna que os jovens presentes são idiotas e que não quer nadar com idiotas. Anna vai-se embora.

NEMO + ANNA



Az1

Passados anos, Nemo arrepende-se deste comentário. Encontra Anna numa estação de comboios, já casada e com dois filhos, cumprimenta Nemo friamente e vai-se embora. Nemo pergunta-se o que teria acontecido se, quando adolecente, não tivesse dito para Anna que não queria ir nadar.

NEMO+ANNA



Ay

Nemo diz a Anna que não sabe nadar. Ela decide fazer-lhe companhia na praia e, a partir daí, nasce uma ligação muito forte entre os dois.

NEMO+ANNA



Ay1

A mãe de Nemo e o pai de Anna assumem o seu relacionamento e passam a morar juntos com os dois filhos. Ao pé de um farol os dois adultos beijam-se, enquanto Nemo e Ana, sentados num banco, observam. A relação entre Anna e Nemo cresce cada vez mais até começarem a namorar às escondidas dos pais.

NEMO+ANNA



Ax

Os pais descobrem o relacionamento entre os dois jovens. Por causa disso, separam-se. Harry e Anna mudam-se para New York. Os dois jovens continuam a pensar um no outro apesar da distância.

NEMO+ANNA



Ax1

Nemo torna-se depressivo e obcecado com a ideia de aprender a nadar e ter uma piscina quando for adulto. Aos trinta e quatro anos, Nemo trabalha para uma empresa que fornece serviços de manutenção para piscinas e mora num loft, onde tem uma parede repleta de fotografias dele e de Anna aos quinze anos. Um dia entra na estação de comboios.

NEMO+ANNA



Ax1.1

Nemo entra na estação de comboios às 9:12 e apercebe-se de uma mendiga morta no chão. Nemo chama os paramédicos, atrasa-se e às 9:17 ainda está na estação. Desta forma, encontra Anna. Os dois, felizes pelo reencontro, vão para o loft de Nemo onde fazem amor. Anna pede a Nemo que lhe dê tempo para refletir e que lhe ligue dois dias depois para marcarem um encontro ao pé do farol. O pedaço de papel no qual Anna escreveu o seu número de telefone molha-se numa tempestade imprevista, ficando assim ilegível. Nemo decide esperar por Anna todos os dias ao pé do farol.

NEMO+ANNA



Ax1.2

Nemo entra na estação de comboios às 9:12 e aproxima-se de uma mendiga a quem dá uma esmola. Após isso continua o seu caminho e pensa em Anna. Às 9:17, Anna passa na mesma estação e, ao pensar em Nemo, se pergunta se, por acaso, ele não mora na mesma cidade que ela.

NEMO+ANNA



Aw

Os pais não descobrem de imediato o relacionamento entre os dois jovens. Anna e Nemo adultos casam e têm dois filhos. Nemo é apresentador de um programa televisivo de divulgação científica. Ao sair dos estúdios televisivos, no caminho para casa, o vidro frontal do carro bate num passarinho fazendo com que perca o controle do carro, saia da estrada, caia num lago e morra afogado.

NEMO+ANNA



B

A mãe de Nemo sobe no comboio e o filho começa a correr para apanhar o comboio com ela, mas o atacador do sapato parte, ele perde o sapato, atrasa-se e não consegue apanhar o comboio. Nemo fica em Inglaterra com o pai.

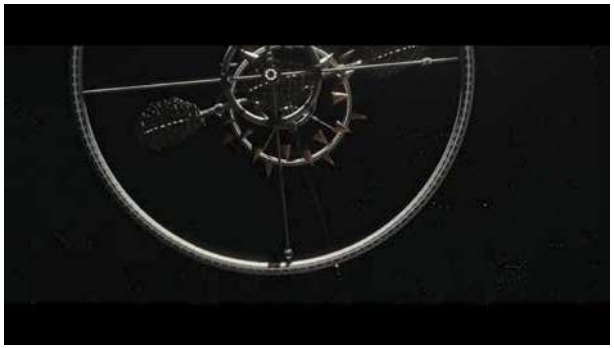
NEMO+PAI



B1

Nemo aos quinze anos toma conta do pai que se encontra numa cadeira de rodas e sofre de falhas de memória. O jovem é introvertido e não tem amigos, divide o tempo entre a escola, um trabalho numa loja e os cuidados do pai. À noite, no tempo livre, escreve na máquina de escrever histórias de ficção científica.

NEMO+PAI



Bz

À noite, no tempo livre, Nemo escreve na máquina de escrever histórias de ficção científica, em particular uma acerca duma viagem a Marte da qual ele é protagonista.

NEMO+PAI



B2

Uma noite Nemo conhece Elise numa festa. Após uma rápida conversa, percebe ter-se apaixonado por ela. Elise, confusa porque está apaixonada por outro rapaz, Stefano, pede a Nemo que lhe fale de algo e ele, apaixonado por ficção científica, apenas consegue falar de Marte. Elise pede a Nemo que jure que, quando ela morrer, ele espalhará as suas cinzas em Marte, e Nemo jura. Os dois beijam-se e Elise foge. Após o encontro com Elise, Nemo continua a escrever a sua história acerca da vigem a Marte.

NEMO+ELISE



Bz1 Nemo está hibernado de forma artificial. Chama por Elise.

NEMO+ELISE



B3 Passados alguns dias Nemo vai até casa de Elise para lhe entregar uma carta que escreveu para ela.

NEMO+ELISE



By Nemo vê Elise com Stefano. Foge, mas a mota escorrega sobre uma folha de bordo e ele tem um acidente. Nemo é hospitalizado, está paralisado, mas ciente do que acontece à sua volta. Nemo pensa em regressar no tempo ao dia em que foi ter com Elise.

NEMO+ELISE



Bz2

Nemo está internado, continua a escrever na sua mente a história da viagem para Marte. Nemo chega a Marte onde espalha as cinzas de Elise, cumprindo assim a promessa que lhe fez. Na viagem de regresso à Terra, enquanto ele está hibernado artificialmente, um grupo de asteroides colide com a nave espacial que explode.

NEMO+ELISE



Bx1

Nemo chega à porta de casa de Elise poucos segundos após Stefano ter ido embora. Declara o seu amor à rapariga e entrega-lhe a carta, os dois beijam-se. Mas Elise admite estar apaixonada pelo Stefano. Ela sabe que o seu amor não é retribuído, mas sabe também que não pode retribuir o amor de Nemo. O rapaz, triste pelo acontecido, volta para casa e diz ao pai que casará com a primeira rapariga que dançar com ele naquela noite.

NEMO+JEAN



Bx2

Numa festa, Nemo desafia com o olhar Elise, que começa a dançar com Stefano. Desta forma, Nemo convida outra rapariga para dançar, Jean. Nemo e Jean saem da festa juntos e andam de mota enquanto Nemo afirma para si próprio ter tomado naquele dia decisões importantes. As decisões foram: não deixar nunca mais nada ao acaso; casar com a rapariga que está na mota com ele (Jean); ficar rico; ter uma casa muito grande, pintada de amarelo e dois filhos, Paul e Michael; ter um carro descapotável vermelho, uma piscina, e aprender a nadar; não parar enquanto não conseguir isso tudo.

NEMO+JEAN



Bx3

Nemo consegue os seus propósitos. Todavia, na sua vida adulta com Jean, ele é deprimido e infeliz, e ela, que o ama, é triste ao perceber que ele nunca a amou. Entediado com a sua vida, Nemo decide tomar decisões jogando cara ou coroa. Desta forma sai de casa e começa um percurso que o leva a viajar de avião. Ao chegar ao aeroporto de destino, vê um motorista à espera de um tal Daniel Jones. Nemo decide passar-se por ele. No hotel onde Daniel Jones era esperado, Nemo é morto na banheira no lugar deste.

NEMO+JEAN



Bw

Nemo chega à porta de casa de Elise poucos segundos após Stefano ter ido embora. Declara o seu amor, mas Elise admite amar Stefano. Nemo coloca o dedo nos lábios dela, lhe pede para não dizer nada e lhe confirma a promessa feita em relação a espalhar as suas cinzas em Marte. Na idade adulta os dois casam-se.

NEMO+ELISE



Bv

Nemo trabalha como executivo de uma empresa de máquinas fotocopiadoras, é casado com Elise e têm três filhos em comum. A vida de Nemo e dos filhos é extremamente difícil porque Elise sofre de distúrbios de personalidade. Nemo tenta ficar ao lado dela. Mas um dia, de repente, ela decide abandonar Nemo e os filhos para procurar Stefano, que considera ser o único e verdadeiro amor da vida dela.

NEMO+ELISE



Bu

À saída da igreja, o casal tem um acidente de carro. Elise morre e Nemo fica com o rosto desfigurado.

NEMO+ELISE



Bu1

Nemo é apresentador de um programa televisivo de divulgação científica. Um dia, ao sair dos estúdios de televisão, pára o carro para deixar passar um homem de bicicleta. Pouco depois, vê o carro do seu colega Peter ser retirado de um lago. Participa no funeral de Peter e dá os pêsames à mulher dele.

NEMO+ELISE



Bu2

Anos depois, Nemo cumpre a promessa feita a Elise quando os dois tinham quinze anos e vai a Marte para espalhar as cinzas dela. Na viagem de regresso à Terra, Nemo conhece Anna, uma cientista cujo objeto de pesquisa é medir a distância entre a Terra e Marte e estudar o tempo. Ela explica a Nemo que o Big Crunch está previsto para o ano 2092. Enquanto conversam, um grupo de meteoritos colide com a nave espacial que é destruída.

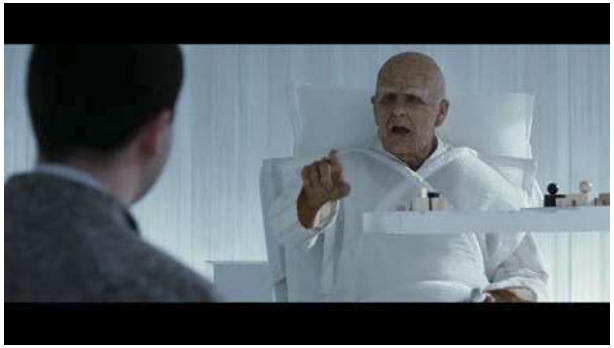
NEMO+ELISE



Za

Nemo supercentenário, hipnotizado pelo Doutor Feldheim, vê-se adulto num mundo surrealista dominado por motivos a losangos. Seguindo algumas instruções que encontra espalhadas pela cidade, chega a uma casa abandonada onde encontra uma televisão e um DVD. No vídeo, Nemo de 117 anos conversa com o Nemo adulto e explica-lhe que o que está a viver agora faz parte do passado, que os dois são a mesma pessoa, mas com uns setenta anos de diferença, que para o supercentenário o tempo é invertido porque começa no final da história e regressa para o início e que o Nemo adulto não existe, mas ele não sabe porque, só arquiteto, que explica ser a criança que escrevia quando tinha medo, pode saber. Nemo adulto precisa manter-se vivo até 12 de fevereiro de 2092 às 5:50.

NEMO 118



Z1

O Nemo supercentenário explica ao jornalista que todas as histórias que contou estão corretas, que qualquer caminho é o caminho certo e que os dois existem apenas na imaginação de uma criança de nove anos que enfrenta uma escolha impossível. Trata-se do *zugzwang*.

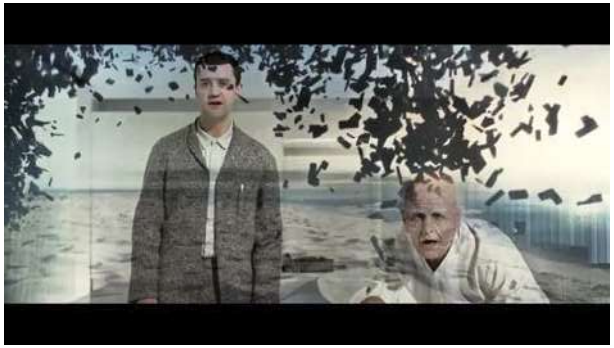
NEMO 118



D

Na estação de comboios, o Nemo de nove anos decide tomar um terceiro caminho: corre para longe dos pais e vai ao encontro de um futuro desconhecido.

NEMO INF.



Z2 O mundo do supercentenário começa a desfazer-se. Às 5:50 do dia 12 de fevereiro de 2092 o idoso morre e o tempo anda para trás.

NEMO 118



D1 Nemo adulto espera por Anna no banco ao pé do farol. Os dois encontram-se e se abraçam-se.

NEMO+ANNA