

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



A PERSONAGEM E O PONTO DE VISTA

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJETO

CINEMATOGRAFICO – ESPECIALIZAÇÃO EM

DRAMATURGIA E REALIZAÇÃO

---

José Ricardo Lopes

Amadora, dezembro de 2013  
INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

# A PERSONAGEM E O PONTO DE VISTA

José Ricardo Lopes

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico – especialização em Dramaturgia e Realização, realizada sob a orientação científica do Professor Vítor Gonçalves.

A m a d o r a , d e z e m b r o d e 2 0 1 3

*aos meus pais*

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO _____	01	
CAPÍTULO 1. – TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO		
<b>1. 1. – A Ideia de Ponto de Vista</b> _____	03	
<b>1. 2. – O Trabalho da Narração em <i>Off</i></b> _____	11	
<b>1. 3. – A Imagem Cinematográfica e o Espaço Fora de Campo</b> _____	28	
CAPÍTULO 2. – TRABALHO PRÁTICO _____		66
CONCLUSÃO _____	85	
REFERÊNCIAS		
<b>Bibliografia</b> _____	88	
<b>Filmografia</b> _____	89	
ANEXOS		
<b>I. – Trabalho Prático</b> _____	91	
<b>II. – Argumento</b> _____	92	
<b>III. – Imagens</b> _____	106	

# INTRODUÇÃO

O presente trabalho nasce de um interesse pessoal sobre as pessoas reais que contam as histórias da sua vida, ou das vidas de quem ouviram falar, não se questionando sobre aquilo que contam, e afirmando que os factos são descritos “tal qual aconteceram”. É este o ponto de partida para o questionamento sobre a putativa omnisciência do discurso desses narradores, que afirmam conhecer tantos pormenores, mas cujos discursos nunca conseguirão dar acesso à totalidade dos acontecimentos, dando apenas acesso ao seu ponto de vista sobre os mesmos. Esse ponto de vista dos narradores é resultado da sua subjetividade individual e é um condicionador inevitável da sua narração.

Partindo desta ideia, estudaram-se as formas como, no cinema, através dos dispositivos da realização, se pode construir o ponto de vista de uma personagem, procedendo-se a uma aplicação prática desse mesmo estudo.

Deste modo, o presente trabalho divide-se em duas partes. A primeira é uma investigação teórica que se debruça sobre distintos conceitos, estudando teorias de vários autores, e obras cinematográficas que têm presentes diferentes trabalhos de construção de pontos de vista de personagem, analisando a sua presença, função e forma. Essa primeira parte divide-se em três capítulos: "A Ideia de Ponto de Vista", "O Trabalho da Narração em *Off*" e "A Imagem Cinematográfica e o Espaço Fora de Campo".

A segunda parte deste trabalho serve-se desse estudo teórico, desenvolvendo uma aplicação prática sobre a construção de pontos de vista de diferentes personagens sobre a mesma cena. Esse trabalho é feito através da utilização dos meios cinematográficos que a realização possui, tanto através do som como da imagem, nomeadamente através da *mise-en-scène*, da colocação e do posicionamento da câmara no espaço, da *découpage*, da narração em *off*, etc. Através dessas distintas abordagens concluir-se-ão os benefícios e desvantagens de cada uma delas.

Dado que alguns textos citados neste estudo não se encontram editados em Portugal, procedeu-se à tradução dos mesmos para português. Da mesma forma, sempre que possível, os títulos dos filmes são apresentados com o seu título português, mantendo-se o título original nas restantes situações. Por outro lado,

existem textos que, apesar de não se encontrarem editados em Portugal, possuem traduções brasileiras, das quais se citam excertos que mantêm as características do português brasileiro, e a versão brasileira dos títulos dos filmes referidos. Mantém-se a grafia e sintaxe nativa nas citações de obras portuguesas ou com tradução portuguesa.

# CAPÍTULO 1. – TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO

## 1. 1. – A Ideia de Ponto de Vista

“O ponto de vista é a localização, real ou imaginária, a partir da qual se produz uma representação” (2002, 120), é desta forma que Marie-Thérèse Journot dá início à definição do conceito de ponto de vista no seu "Vocabulário de Cinema". A autora continua, afirmando que,

no cinema, o ponto de vista corresponde igualmente à localização da câmara e pode ser neutro ou identificado com o olhar de uma personagem. Enquanto na literatura o ponto de vista é a posição ocupada pelo narrador, que pode ser identificado como aquele que conta a história, a narrativa cinematográfica apresenta dois tipos de ponto de vista, o físico (ver/ouvir) e o cognitivo (saber), que podem ou não coincidir: aquele que conta a história nem sempre é, muito pelo contrário, o detentor do olhar. (ibidem)

O conceito de ponto de vista é um dos conceitos mais abordados e discutidos no âmbito do cinema. É-o desde os seus primórdios e sob várias perspetivas. Edward Branigan justifica essa pluralidade de óticas e estudos, questionando sobre

o que significa falar de 'ponto de vista' de um autor, narrador, personagem ou leitor? As respostas dependem de pressupostos do crítico sobre a natureza dos textos estéticos. Estes pressupostos poderão ser baseados, por exemplo, sobre teorias da informação, comunicação, expressão, fenomenologia, psicanálise, marxismo, linguística, estudos culturais, e muitos outros. (1984, 1, tradução nossa)<sup>1</sup>

Essas diferentes abordagens dão origem a variadas teorias resultantes dos múltiplos pressupostos sob os quais são estudadas. Segundo o mesmo autor, no campo cinematográfico, o estudo da questão do ponto de vista divide-se por diversos sujeitos, e são eles, "quem apresenta o texto (autor), quem conta a história (narrador), quem vive no mundo ficcional (personagem), e quem ouve, assiste e deseja que a história seja contada (espectador)." (ibidem, tradução nossa)<sup>2</sup>

Para o presente estudo, assumir-se-á unicamente a figura do realizador enquanto autor do filme, pressupondo que a obra resulta ideal e exclusivamente da sua

---

<sup>1</sup> “what does it mean to speak of ‘the point of view’ of an author, narrator, character or reader? The answers will depend on the critic’s underlying assumptions about the nature of aesthetic texts. These assumptions may be based, for example, on theories of information, communication, expression, phenomenology, psychoanalysis, Marxism, linguistics, cultural study, and many others.”

<sup>2</sup> “who presents the text (author), tells the story (narrator), lives in the fictional world (character), and who listens, watches, and desires that the story be told (viewer).”

visão, tendo-se noção que muitas vezes, como por exemplo no cinema *mainstream*, não é assim que acontece.

Neste sentido, tanto no cinema como em qualquer uma das artes, cada autor tem uma forma diferente de criar a sua obra, estando esses seus diferentes processos de trabalho relacionados, e sendo causais, das suas reflexões teóricas. Estas diferentes posturas refletem, então, a subjetividade de quem as pratica.

Deste modo, o ponto de vista do realizador é a forma como este 'vê' o mundo, e essa sua visão não é física, pelo contrário, é emotiva, racional, filosófica, ideológica, etc. Por isso mesmo, o ponto de vista do autor não significa obrigatoriamente a sua localização física no mundo, não significa a perspetiva ou ângulo literal pelo qual o mundo é visto pelo autor, significa sim, a forma como o mundo é por ele sentido, por ele percebido e por ele pensado. A subjetividade com que o realizador entende o mundo é, então, materializada no modo como o filma.

Assim, o ponto de vista de um realizador é a sua abordagem individual, a sua cunhagem pessoal, é o que o distingue dos outros e o que define o seu estilo enquanto autor, sendo, portanto, o ponto de vista de um autor uma condição intrínseca a todo o filme.

Todavia, é importante referir que apesar do filme ser criado pelo realizador não é ele o responsável por contar a história. Tal como Luís Miguel Cardoso afirma, "a narrativa principal é aquela que é traduzida pelos códigos cinematográficos e que é da responsabilidade de um narrador externo, e que constrói o seu texto de uma forma não-verbal." (2003, 62-63)

Esta figura, a que Cardoso apelida de narrador fílmico externo, assume diferentes nomes segundo vários autores, "Sarah Kozloff apelida-o de Câmara-narrador ou Realizador de Imagens; Black chama-o de Narrador Intrínseco; André Gaudreault denomina-o Narrador Fundamental ou Narrador Principal" (ibidem), Gaudreault continua a enumeração, afirmando que "é essa instância que Laffay aponta quando fala do seu 'grande imaginista', [...] [enquanto outros autores] imputam a responsabilidade [...] ao 'narrador invisível' [...], ao 'enunciador' [...], ao 'narrador implícito' [...], ou, ainda, ao 'meganarrador'." (Gaudreault, 2009, 41)

O narrador fílmico externo distingue-se do realizador, e é uma entidade por ele criada. Apesar desta entidade ser responsável pela narração dos acontecimentos do mundo ficcional, é distinta do autor da obra, pois, como afirma Carlos Reis,

a definição do conceito de narrador deve partir da distinção inequívoca relativamente ao conceito de autor, não raro susceptível de ser confundido com aquele, mas realmente dotado de diferente estatuto ontológico e funcional. Se o autor corresponde a uma entidade real e empírica, o narrador será entendido fundamentalmente como autor textual, entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o discurso, como protagonista da comunicação narrativa. (1991, 249)

Mesmo que o narrador não seja identificável como uma personagem da diegese, faz parte desse mesmo mundo ficcional. Reis afirma que “a entidade que toma a palavra é tão fictícia como a personagem [...] de quem fala; trata-se de um sujeito com existência textual” (ibidem), e conclui, ressaltando que “o narrador é, de facto, uma invenção do autor; responsável, de um ponto de vista genético, pelo narrador, o autor pode projectar sobre ele certas atitudes ideológicas, éticas, culturais, etc.” (idem, 249-250)

Assim, o conjunto das imagens filmadas pelo realizador dá origem a esta entidade que se torna responsável pela apresentação da diegese.

O narrador filmico externo é o responsável pela plenitude da narração cinematográfica, sendo, portanto, uma figura obrigatória, pois tal “como toda a narrativa pressupõe um narrador” (Gaudreault, 2009, 39), toda a obra cinematográfica pressupõe um narrador filmico externo, pois

ainda que o Cinema possa mostrar as acções sem propriamente as 'contar', como pode ocorrer se relembrarmos o exemplo dos irmãos Lumière que, aparentemente, nos seus filmes, apresentam os acontecimentos que se 'narram a si mesmos' [...] esta é uma perspectiva enganadora. Qualquer que seja o filme, existe sempre uma entidade mediadora sem a qual não seria possível mostrá-lo ou contá-lo. (Cardoso, 2003, 64)

Até porque essa putativa simplicidade presente nos filmes dos irmãos Lumière é questionável, sendo que as suas obras já “foram várias vezes descritas como tendo muito mais calculismo, premeditação e ‘encenação’ do que o confessavam.” (Aumont, 2008, 157)

Tal como assume Gaudreault,

a câmara que regista a interpretação do ator de cinema pode, simplesmente pela oposição que ela ocupa, ou, ainda, por simples movimentos, interferir e modificar a percepção que o espectador tem da *performance* dos atores. Ela

pode mesmo, sempre é bom lembrar, forçar o olhar do espectador e, nem mais, nem menos, dirigi-lo. (2009, 40-41)

É por isto que no cinema, ao contrário do que acontece no teatro, existe uma entidade que articula a relação entre o trabalho dos atores e os espectadores. Conforme Gaudreault,

os atores de cinema, ao contrário dos de teatro, não são, então, os únicos a emitir 'sinais'. Esses outros 'sinais', que vêm pelo viés da câmera, são plausivelmente emitidos por uma instância situada de algum modo acima dessas instâncias de primeiro nível que são os atores; por uma instância superior, portanto, que seria o equivalente cinematográfico do narrador escritural. (idem, 40)

Para além dessa condução da narrativa, o narrador fílmico externo pode aproximar-se, em certas situações, de uma personagem diegética específica. Pois, apesar de materializar a subjetividade do realizador, poderá apresentar planos dramaticamente subjetivos, como é o caso dos planos POV<sup>3</sup>, cujo ângulo do posicionamento da câmara correspondente à visão de uma personagem.

Para além dos planos POV, existem outros tipos de planos com subjetividade dramática, como será estudado no Capítulo 1.3..

Além disso, e em paralelo com a existência obrigatória do narrador fílmico externo, existe a possibilidade do realizador recorrer à utilização da figura do narrador-personagem, que sobrepõe uma narração àquilo que o narrador fílmico externo apresenta.

A presença desta figura é opcional, é uma escolha individual de cada autor que poderá refletir, ou ser consequência, do seu estilo. Existem realizadores que fazem uso recorrente desta entidade e outros que a negam terminantemente, mas a verdade é que a figura do narrador-personagem tem presença frequente no cinema.

Essa característica de não obrigatoriedade, faz com que este narrador-personagem tenha um menor poder comparativamente ao narrador fílmico externo, uma vez que "resulta deste pressuposto que todos os narradores integrados no filme são 'narradores delegados' ou 'segundos narradores', responsáveis pela 'subnarração' que se distingue da narração de primeiro plano." (Cardoso, 2003, 64)

Neste sentido, existe uma grande diferença entre a figura do narrador no cinema e na literatura, pois "enquanto que em Literatura o narrador pode ser

---

<sup>3</sup> Iniciais do termo inglês "*Point of View shots – POV shots*", em português "Planos Ponto de Vista – PPV".

responsável pela totalidade da narração, no Cinema, o narrador-personagem apresenta uma história que está inserida numa outra mais abrangente." (idem, 62)

No cinema, o narrador-personagem poderá assumir uma postura mais literária, estando afastado da diegese e servindo para acrescentar informações do seu contexto, ou ser uma personagem diegética, cujo discurso acarretará, inevitavelmente, a sua subjetividade.

Assim, o narrador-personagem vai buscar grande parte das suas características à literatura, mas como personagem diegética que é, as suas origens são, inevitavelmente, as pessoas reais que contam histórias da sua vida ou das vidas de quem ouviram falar.

Talvez por isso, Walter Benjamin afirme que "o grande narrador tem sempre as suas raízes no povo" (1992, 48). O autor define o conceito de narrador como sendo o sujeito que conta uma história a que assistiu, ou com a qual tomou contacto através do relato de outro narrador, sendo que o seu discurso estará, inevitavelmente, marcado pelo seu ângulo de visão, ângulo esse que tem um papel fundamental na forma como este desenvolve, constrói e apresenta a sua narração.

A existência de um ângulo de visão do narrador sobre a história que narra é inevitável, o que torna essa narração forçosamente fragmentária. No entanto, o narrador nem sempre está consciente dessa condição, e o que acontece muitas vezes é que este assume automaticamente a sua perceção como sendo onisciente, considerando que conhece todos os intervenientes, os seus pensamentos, ânimos e sentimentos.

Além do narrador estar, obrigatoriamente, marcado por características subjetivas, a sua narração é dotada de características emocionais, tal como o afirma Walter Benjamin, a narrativa

não pretende transmitir o que há de puro 'em si' nas coisas, como o fazem a informação ou o relato. A narrativa mergulha as coisas na vida do narrador para depois as ir aí buscar de novo. Por isso a narrativa tem gravadas as marcas do narrador. [...] É tendência dos narradores começar as suas histórias com a descrição das condições em que tomaram conhecimento do que se segue, quando não as fazem passar, pura e simplesmente, por histórias vividas por eles próprios. (idem, 37)

Assim, para além da perceção do narrador ser condicionalmente fragmentária, a sua narração acarretará ainda características da sua personalidade. Estas qualidades

que condicionam a narração acarretam consequências importantes, sendo esta condição popularmente mencionada como “quem conta um conto acrescenta sempre um ponto”<sup>4</sup>. Neste sentido, cada ponto inevitavelmente adicionado, é resultante da percepção e experiência individual de cada um. Tal como Walter Benjamin defende, “é a experiência, que temos oportunidade de adquirir quase diariamente, que nos determina a distância e o ângulo de visão.” (idem, 27).

Contudo, a narração tem uma força tal que passa a ser mais verdadeira que os próprios acontecimentos, como apresenta o filme *O Homem que Matou Liberty Valance* (1962).

Na obra,

o advogado Ranson Stoddard (James Stewart) embolsa o crédito por ter libertado o território de um fora-da-lei infra-humano (Lee Marvin) e parte para a estrada do sucesso político do século XX, quando o verdadeiro homem [Tom Doniphon] (John Wayne), que matou Liberty Valance, morre arruinado e alcoólico. (Newman, 2007, 410)

No entanto, anos depois, aquando da morte de Doniphon, Stoddard confessa a verdadeira história da morte de Liberty Valance a alguns jornalistas, mas estes preferem abdicar do furo jornalístico justificando a sua decisão ao afirmar que “quando a lenda se torna num facto, publica-se a lenda”. Esta famosa frase acaba por conter em si toda a ideia de força e amplitude da narração.

No entanto, e no sentido de se tentar obter com maior precisão o que realmente aconteceu, existe, muitas vezes, o confronto entre pontos de vista de diferentes narradores. O filme *Às Portas do Inferno* (1950) é um bom exemplo desse esforço de cruzamento entre pontos de vista de diversas testemunhas.

No filme, o realizador Akira Kurosawa apresenta, através de *flashbacks*, os pontos de vista contraditórios de quatro personagens sobre a violação de Masago (Machiko Kyō) e o assassinato do seu marido, o Samurai Takehiro (Masayuki Mori). Esses pontos de vista pertencem ao bandido Tajomaru (Masayuki Mori); a Massago, a mulher violada; ao seu marido morto, que fala através de um médium (Fumiko Honma); e a um Lenhador sem nome (Fumiko Honma), que afirma ter assistido a tudo.

As diferentes versões são, na verdade, contadas em duplo *flashback* – ou seja, são um *flashback* dentro de outro – uma vez que os relatos das testemunhas são

---

<sup>4</sup> Provérbio popular português.

recontados pelo Lenhador sem nome, e por um Sacerdote (Minoru Chiaki), a um Plebeu (Minoru Chiaki). Estas três personagens refugiam-se de uma tempestade num templo abandonado, sendo que o Lenhador e o Sacerdote relatam ao Plebeu os depoimentos dos intervenientes a que assistiram perante uma comissão da polícia.

As histórias são contraditórias, deixando tanto os espectadores como as três personagens incapazes de determinar os factos tal qual aconteceram. No filme, todos os narradores, até o espírito do Samurai, são postos em causa, uma vez que a confiante declaração do Sacerdote – “os homens mortos não mentem” – é destruída pela dúvida do Plebeu – “porque acreditas nisso?”.

Cada história é contada de uma forma que serve os seus próprios interesses. Assim, Tajomuro é um criminoso cruel, Masako uma inocente explorada e Takehiro um orgulhoso guerreiro. Tudo verdade, dir-se-ia, até o Lenhador explicar o que viu do seu esconderijo. A sua perspetiva fala da superficialidade da mulher, da bravura do bandido e da cobardia do marido. Além disso oculta a sua cumplicidade no crime até que o Plebeu percebe, e desiste da procura da verdade. (Chaffin-Quiray, idem, 256)

Walter Benjamin defende que “a narrativa tem gravadas as marcas do narrador” (1992, 37), e essas marcas não se referem apenas ao estilo individual de contar a história, referem-se, essencialmente, à forma como o narrador vê aquilo que conta, ao seu ponto de vista subjetivo. E o ponto de vista do narrador poderá ser natural ou forçado, isto é, a personagem poderá acreditar verdadeiramente naquilo que experienciou e tentar ser-lhe o mais fiel possível na sua narração, ou, tendo segundas intenções, alterar propositadamente o seu discurso, assumindo o contrário e continuando a beneficiar do estatuto de autoridade. No entanto, não tomando o último exemplo como referência, e como visto anteriormente, um narrador que conte uma história nunca conseguirá ser imparcial, uma vez que a parcialidade é consequência obrigatória fragmentação da sua perceção.

No cinema, pode tomar-se como exemplo desta situação o filme *Cat Ballou* (1965), em que os dois narradores, as personagens The Sunrise Kid (Nat “King” Cole) e professor Sam the Shade (Nat “King” Cole), contam – ou neste caso cantam – a história da personagem Cat Ballou (Jane Fonda).

No filme, Cat Ballou mata, acidentalmente, Harry Percival (Reginald Denny) quando tenta que este assuma a morte do seu pai, no entanto a população vê-a como uma horrenda malfeitora e uma terrível assassina, uma vez que Harry Percival era o

dono do matadouro da cidade onde todos estavam empregados e que foi fechado em resultado do seu falecimento. Esta característica faz com que Ballou seja odiada pela população, e os narradores, mesmo que não façam parte da comunidade, tomam partido dela, fazendo com que a versão narrada seja altamente injusta para com aquela mulher.

O realizador Elliot Silverstein apresenta, então, um paralelismo contraditório entre as narrações das personagens as imagens apresentadas. Esse confronto acontece, não porque os narradores estejam a mentir intencionalmente, pois não sabem que o estão a fazer, mas porque estão a contar uma lenda.

Esses dois narradores apesar de estarem fisicamente presentes no mesmo espaço que as outras personagens não partilham o mesmo tempo diegético, ou seja, não interagem nem são vistos, ouvidos ou sentidos pelas restantes personagens. Silverstein utiliza as suas presenças para trabalhar o contraponto entre narração e factos. O realizador introduz as personagens na narrativa de forma inconstante e, quando o faz, põe-nas, divertidas, a narrar em verso e a olhar diretamente para a câmara – ou seja, para o espectador – sublinhando assim a sua extradiegética presença no espaço diegético. A inconsciência das personagens face à parcialidade daquilo que estão a narrar é evidente pela forma descontraída e melodiosa com que assumem “é verdade que [Cat Ballou] matou um homem”, e sim, é facto que Ballou assassinou um homem, no entanto não são contadas as circunstâncias em que tal aconteceu. Enquanto o narrador filmico externo apresenta a história do ponto de vista da personagem, os dois narradores contam a história do ponto de vista da comunidade local, pois foi essa versão que passou o tempo e se tornou lendária, sendo por eles garantido que “Cat Ballou para a história ficou / e uma lenda criou” no entanto essa lenda não foi criada pela sua protagonista, a versão contada foi sim imortalizada pela população.

Apesar da versão contada não fazer jus à vida daquela personagem, é esse ponto de vista que sobreviverá ao tempo e que prevalecerá de geração em geração sempre que for contada a balada de Cat Ballou.

## 1. 2. – O Trabalho da Narração em *Off*

Tal como referido no Capítulo 1.1., no caso do cinema o uso da figura do narrador-personagem é facultativo. Este é um recurso estilístico com raízes literárias, sendo que uma das formas que poderá ser materializado no cinema é através do dispositivo da narração em *off*. Assumir-se-á o termo ‘narração em *off*’ como tradutor do termo inglês *voice-over* (*V.O.*), que corresponde à presença de uma voz que não faz parte da diegese. Este difere do termo *off-screen* (*O.S.*), conceito definido no Capítulo 1.3., e que diz respeito à voz de uma personagem presente na diegese mas localizada fora do campo da imagem. Neste sentido, o termo narração em *off* aplica-se, não só, à presença de uma voz que narre os acontecimentos, como também, à narração de uma personagem que leia uma carta para si, em silêncio, não verbalizando aquilo que lê mas cujas palavras são reveladas ao espectador através de uma narração em *off*. Apelidam-se de igual forma as situações cuja narração em *off* não pertençam ao destinatário de tal carta, mas sim ao seu remetente.

No entanto, nem sempre é fácil conseguir identificar estes conceitos, principalmente quando existem situações cuja barreira divisória entre a narração em *off* e *off-screen* se torna complexa. Um exemplo são as situações em que a narração em *off* passa a ser ouvida pelas personagens no mundo diegético. Identificando-se essas situações como metalepses, Carlos Reis define o termo como "significando etimologicamente ‘transposição’, a metalepse é um movimento de índole metonímica que consiste em operar a passagem de elementos de um nível narrativo a outro nível narrativo." (1991, 224)

Luís Miguel Cardoso completa as palavras de Reis, e especifica o dispositivo na sua relação com a figura do narrador ao afirmar que

este procedimento revela-se quando o narrador transgride o seu estatuto e age num outro nível narrativo. [...] No cinema, este procedimento resulta na visão do “cinema dentro do cinema”. Neste caso, existe um efeito de reflexo no seio da narrativa, numa relação metadieética. (2003, 62)

Um exemplo deste dispositivo cinematográfico, no que diz respeito à relação entre narração em *off* e *off-screen*, é o filme *Contado Ninguém Acredita* (2006), no qual o protagonista, Harold Crick (Will Ferrell), começa a ouvir uma voz que narra a sua vida.

No início do filme a narração é apresentada de uma forma bastante clássica em que a narradora aparenta ser uma figura extradiegética, sendo a sua descrição em *off* coerente com as imagens apresentadas. Mas, momentos depois, ocorre uma situação de metalepse em que a personagem Harold Crick consegue escutar as palavras narradas. Entretanto, ao espectador é apresentada a narradora Kay Eiffel (Emma Thompson), uma escritora com um enorme bloqueio criativo, conhecida pelas suas obras com final trágico, e que luta para conseguir acabar o seu último romance, cujo protagonista é Harold.

Harold ouve todas as palavras que Kay escreve sobre si, parecendo que esta tem um conhecimento omnisciente sobre a personagem, característica que lhe permite proferir frases como: “mal ele sabia que este ato simples, aparentemente inocente, iria resultar na sua morte iminente”. Quando ouve essas palavras, Harold tenta interagir com a voz que as profere, no entanto, todas as suas tentativas se mostram infrutíferas, tendo, então, que começar uma corrida contra o tempo a fim de lutar contra a escrita da sua própria morte. Nesse sentido, a personagem inicia uma demanda pela identidade da narradora, sendo esse o contexto no qual o espectador percebe que os dois personagens fazem parte do mesmo tempo diegético.

A busca de Harold pela identidade daquela voz culmina na cena em que este consegue telefonar a Kay, despontando, então, um choque de níveis diegéticos. Nessa situação, a escritora toma consciência da existência no seu mundo diegético da personagem ficcional que criou. Esta interação entre as duas personagens apenas acontece fora das páginas do livro de Kay, e é aí que a escritora tem de decidir se abdica ou não da sua obra-prima, salvando a vida a Harold.

Apesar da figura da narradora presente neste filme não se relacionar diretamente com a ideia de narrador desenvolvida no Capítulo 1.1., existe aqui uma curiosidade no que diz respeito à sua, aparente, omnisciência, uma vez que não fica totalmente esclarecido se Kay Eiffel tem conhecimento de todos os factos da vida de Harold ou se tem apenas conhecimento daqueles que correspondem à sua descrição. Essa dúvida fica no ar porque as visitas que Harold faz ao professor de literatura (Dustin Hoffman) no sentido de descobrir a identidade da narradora, ou a situação em que a personagem, furiosa pela voz não responder às suas perguntas, destrói o quarto, não são acompanhadas por nenhuma narração em *off*, o que põe em causa a existência de um conhecimento total por parte de Kay. Contudo, não deixa de ser curioso que

Kay Eiffel tenha mais conhecimento sobre Harold do que ele próprio, e ao mesmo tempo não saiba tudo sobre ele.

Neste filme, a voz de Kay é considerada como sendo uma narração em *off*, uma vez que o termo *off-screen* apenas diz respeito às situações em que as personagens partilham o mesmo tempo e espaço diegético, sendo que, no entanto, a personagem que profere as palavras não se encontra presente no enquadramento. Como visto, a posição que a narração em *off* assume no filme é, então, excepcional, o que não a desclassifica da sua nomenclatura.

Para além da existência de metalepse entre vários níveis narrativos, há-a igualmente na relação entre a narrativa e o espectador. Carlos Reis afirma que

procedimentos metalépticos de certo modo moderados verificam-se frequentemente, quando o narrador, em diálogo ameno com o ‘leitor’, faz menção de o conduzir pelos meandros da história: “Subamos e, por entre os criados, que encontrarmos nas escadas e corredores, penetremos na sala de onde provém o ruído de festa que já noticiámos. O leitor por certo conhece o recinto”<sup>5</sup>. Assim se insinuam discretamente as relações que podem existir entre o extradiegético e o diegético; o que, em termos mais latos e por transposição homológica, pode levar a entender como vasta e difusa metalepse toda a conexão mediata estabelecida entre o mundo real e o mundo possível configurado no universo de ficção. (1992, 224)

No cinema, essa transposição do comportamento de uma personagem ou narrador para fora do mundo diegético pode ocorrer, não só na orientação do discurso, mas também quando a personagem em questão olha e fala para a câmara, dirigindo-se diretamente ao espectador. Esse recurso estilístico de *mise-en-scène* não é exclusivo destes tipos de metalepse, podendo, por exemplo, funcionar como plano subjetivo de uma personagem (POV). No entanto, tomando como referência as situações onde a metalepse está presente, existem autores cuja obra é rica neste género de situações, um destes autores é Woody Allen.

No seu filme *Annie Hall* (1977) existe um constante uso de recursos metadieгéticos, em variadas situações e com diferentes abordagens. O filme começa com a personagem Alvy Singer (Wood Allen) a olhar para a câmara e a falar diretamente com os espectadores, fazendo uma introdução da história a que vão assistir. Momentos depois, a voz de Alvy continua audível a narrar a história, no

---

<sup>5</sup> Apud DINIS, J. (1985). *Uma família inglesa*, Lisboa, Ed. Comunicação. p. 68.

entanto as imagens apresentam a personagem, com 9 anos (Jonathan Munk), em diversas situações, e o espectador percebe que aquela criança é a mesma que anos mais tarde está a narrar a história. Existem várias cenas com Alvy em criança, e uma delas acontece na escola, onde o miúdo é repreendido pela professora por roubar um beijo a uma colega, nessa cena, o realizador recorre à metalepse e coloca Alvy em adulto presente na cena a defender-se a si próprio em criança. Além disso, as restantes crianças falam como se fossem muito mais velhas, revelando coisas que teoricamente ainda não saberiam. Aqui, as personagens que têm tempos diegéticos diferentes, partilham o mesmo espaço e todos se ouvem e veem, conseguindo interagir entre si.

No entanto, mais à frente no filme, Alvy adulto regressa à casa onde viveu e assiste a uma discussão entre os seus pais, ocorrida num tempo diegético anterior. Aí, Alvy tenta interagir com as personagens afirmando: “Vocês são os dois malucos!”, mas apesar da sua exclamação as personagens não reagem, e o seu amigo (Tony Roberts) justifica “Eles não te conseguem ouvir”. Nesta cena, apesar de ser uma situação idêntica à anterior, uma vez que Alvy adulto visita um momento vivido por ele em criança, a personagem não consegue interagir com as restantes que, apesar de partilharem o mesmo espaço, não dividem o mesmo tempo diegético.

Voltando à questão da narração em *off*, muitas vezes este recurso é utilizado não para descrever o que a imagem mostra, mas para acrescentar informação àquilo que é visto e dito pelas personagens. Ainda em *Annie Hall*, existe uma cena em que Alvy e Annie (Diane Keaton) estão sentados no avião, um ao lado do outro, no entanto, apesar de estarem em silêncio, o espectador ouve as suas vozes narrarem os respetivos pensamentos. Na cena, os dois personagens querem terminar a sua relação amorosa e pensam qual a melhor forma de abordar o assunto. Aqui, a narração dos pensamentos é um elemento extradiegético, não sendo ouvida pelas personagens. Este recurso estilístico, em que o espectador ouve aquilo que a personagem está a pensar, é de uso vulgar e existem inúmeros filmes onde está presente, mas igualmente em *Annie Hall*, Woody Allen dá um outro tratamento a esta ideia. No filme, existe uma cena em que, momentos depois de se conhecerem, Alvy e Annie estão numa varanda a conversar, e os seus pensamentos são igualmente revelados por Woody Allen ao espectador, no entanto, ao contrário do exemplo anterior, aqui, o realizador opta por materializar o pensamento das personagens através de legendas. Este dispositivo é mais ousado e menos clássico que o primeiro, e a sua utilização não é tão frequente no cinema.

A presença de uma narração em *off* num filme pressupõe, então, a existência de um narrador-personagem, que por ela é responsável e cuja participação na narrativa poderá ser de três tipos diferentes, tendo uma participação autodiegética, heterodiegética ou homodiegética.

Carlos Reis define o conceito de narrador autodiegético, segundo o autor, este termo "designa a entidade responsável por uma situação ou atitude narrativa específica: aquela em que o narrador da história relata as suas próprias experiências como personagem central dessa história." (idem, 251)

Deste modo, o narrador autodiegético "protagoniza a dupla aventura de ser herói da história e responsável pela sua narração." (idem, 254)

Uma vez que o narrador autodiegético é o protagonista daquilo que conta, "o registo da primeira pessoa gramatical que em tais narrativas se manifesta é, pois, uma consequência natural desta coincidência narrador/protagonista; consequência natural, mas não obrigatória." (idem, 252)

Exemplo dessa não obrigatoriedade do uso da primeira pessoa gramatical no discurso do narrador autodiegético é o filme *Eduardo Mãos de Tesoura* (1990). No início do filme, uma avó (Winona Ryder) conta à sua neta (Gina Gallagher) a história de amor entre uma rapariga chamada Kim (Winona Ryder) e Edward (Johnny Depp), uma criatura inacabada com tesouras no lugar das mãos, criada por um velho inventor (Vincent Price) que morreu antes de a finalizar. A avó refere-se sempre às personagens na terceira pessoa do singular, e perto do fim do filme, chega a afirmar que "Ela nunca mais o viu", referindo-se os pronomes pessoais a Kim e a Edward. No entanto, ouvindo esta afirmação, a neta questiona-a, perguntando "Como sabes?", e a avó responde que o sabe "Porque estava lá". Quando esta frase é proferida, o espectador sabe pela primeira vez que aquela narradora fez parte da história que conta e, uma vez que sempre se referiu a Kim na terceira pessoa do singular, o mais certo era que tivesse participado na narrativa de forma homodiegética, contudo não é isso que acontece. A avó começa a dar uma pista sobre a sua identidade quando afirma "Agora estou velha, prefiro que ele se lembre de mim como eu era", mas a confirmação final de que a identidade de Kim coincide com a da avó só chega quando esta conclui "Às vezes ainda é possível ver-me a dançar na neve" e o realizador do filme apresenta um plano de Kim a dançar na neve.

Por sua vez, o narrador heterodiegético é uma entidade que conta uma narrativa da qual não fez parte. Carlos Reis distingue esta variação das restantes e define-a, argumentando que

a expressão narrador heterodiegético [...], designa uma particular relação narrativa: aquela em que o narrador relata uma história à qual é estranho, uma vez que não integra nem integrou, como personagem, o universo diegético em questão. Assim se distingue o narrador heterodiegético do narrador homodiegético (e também, naturalmente, do autodiegético), que justamente se caracteriza pelo facto de narrar uma história que conhece pela sua experiência de testemunha directa dessa história. (idem, 254-255)

O autor fala de um estatuto autoritário que este tipo de narrador tende a adquirir, pois segundo ele

o narrador heterodiegético tende a adoptar uma atitude *demiúrgica* em relação à história que conta, surgindo dotado de uma considerável autoridade que normalmente não é posta em causa; predominantemente, o narrador heterodiegético exprime-se na terceira pessoa, traduzindo um tal registo a alteridade mencionada – o que não impede, note-se, que o narrador heterodiegético enuncie pontualmente uma primeira pessoa que não chega para pôr em causa as dominantes descritas. (idem, 255)

Talvez a confusão que existe entre o narrador heterodiegético e o autor da obra se justifique, em parte, pela autoridade que essa entidade, por vezes, adquire. Carlos Reis fala sobre a relação entre essas duas entidades, referindo que

em certa medida por força das características descritas, reforçadas pelo facto de muitas vezes o narrador heterodiegético se situar num nível extradiegético [...] e pelo anonimato que sempre o atinge, esta situação narrativa favorece a confusão do narrador com o autor. Devido a esta tendência (mas não porque assuma uma tal confusão), F Stanzel designou como narrativa autoral o relato concretizado por um narrador heterodiegético de feição demiúrgica, relato em certa medida oposto à narrativa de primeira pessoa [...] e distinto da narrativa pessoal, por nesta se privilegiar uma perspectiva inserida na história. (idem, 255-256)

O estatuto de narrador heterodiegético atribui-lhe algumas capacidades privilegiadas, uma vez que

normalmente se coloca numa posição temporal de ulterioridade em relação à história [...], o narrador heterodiegético manipula o tempo do discurso de forma desenvolta: [...] decide que o tempo diegético em apreço pode ser

sumariado sem prejuízo dos sentidos fundamentais que o romance representa; do mesmo modo, a concretização de analepses [...] ou prolepses [...], bem como a instituição de diversas frequências [...] narrativas decorrem de decisões em certa medida facilitadas pelas prerrogativas temporais de que muitas vezes dispõe o narrador heterodiegético. (idem, 256)

Apesar do narrador heterodiegético ser uma entidade que narra a história da qual, teoricamente, não participa, esta figura pode funcionar como disfarce, omitindo a sua verdadeira função e participação na narrativa, possibilidade já descrita anteriormente, especificamente no que diz respeito ao narrador autodiegético do filme *Eduardo Mãos de Tesoura*.

Neste sentido, o próprio Carlos Reis afirma que "o narrador heterodiegético pode perfilhar o ponto de vista de uma personagem inserida numa história [...] e mesmo autolimitar radicalmente o seu campo de conhecimento." (idem, 256-257)

Talvez por isso, Carlos Reis faça questão de afirmar que, também, o narrador heterodiegético não tem a capacidade de ser objetivo. Segundo o autor

um aspecto fundamental do estatuto semionarrativo do narrador heterodiegético é o que diz respeito à expressão da subjectividade, aspecto que directamente se conecta com as focalizações adoptadas. Entendendo-se a objectividade narrativa como limite inatingível, o narrador heterodiegético protagoniza, de modo mais ou menos visível, intrusões que traduzem juízos específicos sobre os eventos narrados. (idem, 257)

Assim, Reis conclui que "ao perfilhar o ponto de vista de uma personagem, o narrador heterodiegético adoptará também o código de valores por que se rege tal personagem e projecta-lo-á nos registos subjectivos inscritos no enunciado narrativo." (ibidem)

Por fim, resta definir o narrador homodiegético. Segundo Carlos Reis, esta

é a entidade que veicula informações advindas da sua própria experiência diegética; quer isto dizer que, tendo vivido a história como personagem, o narrador retirou daí as informações de que carece para construir o seu relato, assim se distinguindo do narrador heterodiegético, na medida em que este último não dispõe de tal conhecimento directo. Por outro lado, embora funcionalmente se assemelhe ao narrador autodiegético, o narrador homodiegético difere dele por ter participado na história não como protagonista, mas como figura cujo destaque pode ir da posição de simples

testemunha imparcial a personagem secundária estreitamente solidária com a principal. (idem, 267-258)

Tanto o narrador homodiegético como o autodiegético e o heterodiegético, têm a qualidade de não conseguirem ser imparciais, isto porque, como visto, os discursos destas figuras acarretam em si as suas características e o seu ponto de vista. Carlos Reis continua a sua definição, afirmando que

adoptada uma posição secundária mais ou menos marcada, o narrador homodiegético subordina a construção do relato ao respeito por essa atitude de subalternidade; assim, os problemas do tempo, da distância e da focalização [...] que afectam o narrador autodiegético complicam-se no caso do narrador homodiegético, por força dessa relação vivida com a personagem central da história. O que significa que o narrador homodiegético não só patenteia a oscilação entre os dois eus (eu-narrador e eu-narrado [...]) como pode também referir-se à distância mais ou menos cavada que eventualmente o separe do protagonista. Distância temporal, antes de mais; distância ideológica, ética, afectiva, moral, etc., em relação ao seu passado de personagem; distâncias do mesmo teor relativamente ao herói, cuja imagem (constituindo muitas vezes o fulcro da história) aparece fortemente condicionada pelo crivo subjectivo do narrador homodiegético. (idem, 258)

No cinema, exemplo de um narrador homodiegético, é a personagem Scrap (Morgan Freeman) do filme *Million Dollar Baby – Sonhos Vencidos* (2004). No filme, Scrap narra a história da lutadora de boxe Maggie Fitzgerald (Hilary Swank) e do seu renitente treinador Frankie (Clint Eastwood). Scrap é encarregado do ginásio de Frankie, e os dois são amigos de longa data. Essa proximidade com as duas personagens permite-lhe assistir à sua relação. Assim, Scrap é o narrador de uma história que não é sua, mas à qual assistiu e da qual fez parte, como tal, é considerado um narrador homodiegético.

Aquando de uma narração é importante ter em conta, não só o tipo de participação do narrador na narrativa, mas também “a relação [temporal] da narração com a suposta ocorrência do evento”<sup>6</sup> (idem, 242), sendo, portanto, “possível (embora nem sempre fácil) determinar a distância temporal a que se encontra esse acto produtivo (e também o narrador que o protagoniza, bem como aquilo que o envolve) relativamente à história que nele se relata.” (idem, 243)

---

<sup>6</sup> Apud GRAY, B. – *The phenomenon of literature*, The Hague/Paris, Mouton, 1975, pp. 319.

Apesar de, normalmente, um narrador contar uma história que aconteceu no passado, não é obrigatório que assim o seja, existindo outras possibilidades.

As várias possibilidades de colocação temporal da narração em relação à história foram sistematizadas em quatro modalidades [...]; [Gray] sintetizou do seguinte modo essas modalidades: "Muito frequentemente a narração é posterior (tempo passado); menos correntemente a narração é anterior (futuro). A narração pode também ser contemporânea do evento, como se fosse um relato momento-a-momento (presente), e pode ainda começar depois de se ter iniciado o evento, mas não antes de ele ter terminado (durativo)"<sup>7</sup>. (ibidem)

Carlos Reis apelida a primeira possibilidade de narração ulterior, e define-a como o sendo o

acto narrativo que se situa numa posição de inequívoca posterioridade em relação à história. Esta é dada como terminada e resolvida quanto às acções que a integram; só então o narrador, colocando-se perante esse universo diegético por assim dizer encerrado, inicia o relato, numa situação que é a de quem conhece na sua totalidade os eventos que narra. Daí a possibilidade de manipulação calculada dos procedimentos das personagens, dos incidentes da acção, até de antecipação daquilo que o narrador sabe que vai ocorrer. (idem, 248)

Em contrapartida, a narração anterior diz respeito ao "acto narrativo que antecede a ocorrência dos eventos a que se refere" (idem, 244). Esta possibilidade é menos frequente, e "ocorre quando é enunciado um relato de tipo preditivo, antecipando (pela via do sonho da profecia, da especulação oracular, etc.) acontecimentos projectados no futuro das personagens da história e do narrador." (ibidem)

Por vezes identificam-se erradamente como narração anterior outras situações, como no caso de prolepses, nas quais "o narrador [...] opera, sem dúvida, uma antecipação; mas fá-lo no quadro de um relato em narração ulterior, quer dizer, cuja totalidade diegética conhece e manipula, de acordo com as prerrogativas dessa ulterioridade." (idem, 245)

Não se pode igualmente considerar como narração anterior as narrativas que ocorrem num tempo posterior ao que pertencem os sujeitos aos quais esta se dirige (ouvinte, leitor, espectador, etc.), ou seja,

---

<sup>7</sup> Apud GRAY, B. – *The phenomenon of literature*, The Hague/Paris, Mouton, 1975, pp. 319-320.

de facto, os relatos de ficção científica podem antecipar cenários, instrumentos e acções projectados no futuro histórico dos seus leitores sem serem tributários de uma narração anterior; é que normalmente, esses cenários, instrumentos e acções são representados como fazendo parte de uma história imaginada, mas já terminada, pelo que se trata, de facto, de uma instância de narração ulterior, como o que pode comprovar o predomínio de formas verbais passadas. (idem, 244-245)

Ainda menos frequente é a narração simultânea, situação em que “o acto narrativo [...] coincide temporalmente com o desenrolar da história” (idem, 246). Esta possibilidade de distância temporal é extremamente rigorosa, contrastando com a imprecisão das anteriores e sendo, como tal, menos frequente.

Por fim, resta falar da situação que Carlos Reis apelida de narração intercalada, que se refere ao

acto narrativo (ou conjunto de actos narrativos) que, não aguardando a conclusão da história, resulta da fragmentação da narrativa em várias etapas interpostas ao longo da história; em tais momentos intercalares de enunciação são produzidos por assim dizer micro-relatos, de cuja concatenação se depende a narrativa na sua totalidade orgânica. (idem, 245)

Posto isto, analisadas as diferentes possibilidades que caracterizam a entidade do narrador-personagem, fale-se da sua relação com aquilo que conta. Luís Miguel Cardoso afirma que, no caso exclusivo do cinema,

o narrador-personagem pode distorcer o mundo que vai revelando, dado que o seu discurso, por oposição ao discurso do narrador extradiegético impessoal, pode não ser verdadeiro, apresentando um ponto de vista duvidoso, por exemplo. [...] O discurso da personagem pode não coincidir com os factos desse mundo [diegético] e, por outro lado, sendo ao mesmo tempo narrador, não possui uma capacidade ilimitada de narração, atributo exclusivo do narrador extradiegético. (2003, 63)

O som trouxe ao cinema a coexistência simultânea da palavra e da imagem, característica que permitiu, então, a existência da narrativa dupla. Jost afirma que “a narrativa dupla ganha, então, seu sentido pleno, pois já era possível contar duas coisas ao mesmo tempo, de modo absolutamente concomitante.” (2009, 95). A presença de um narrador-personagem no cinema sonoro contrasta com a possibilidade de existência de intertítulos que já existia anteriormente, no cinema mudo, isto porque

um texto narrativo assume posturas diferentes quando é escrito ou quando é dito/representado por um ator. Tal como afirma Jost,

imaginemos [...] [uma] frase num romance: que voz a pronuncia? Um homem? Uma mulher? De que idade? De que região? São perguntas sem resposta. [...] A terceira pessoa gera, na literatura, uma voz anônima, sem identidade, sem corpo. A mesma frase num filme, a partir do instante em que é pronunciada, mesmo por alguém que não vemos, *é encarnada*, isto é, ela ‘nos faz ouvir um corpo que, apesar de não ter estado civil, ‘personalidade’, é, no entanto, um corpo separado.’<sup>8</sup> (ibidem)

Esta característica é exclusiva do cinema, pois, embora na literatura o leitor possa questionar a identidade de um narrador, essa identidade pode nunca ser identificada. O espectador cinematográfico tem esta questão bem presente, pois

quando um filme começa com uma voz *over* [...] nossa primeira operação é ‘desacusmatizar’ (dizemos que a escuta é acusmática quando ouvimos um som sem vermos a fonte de onde provém), isto é, encontrar uma fonte ou origem visual *in* ou *ligada*, pois é essa operação que vai permitir a determinação do lugar do narrador explícito (ou subnarrador) em relação à diegese. (idem, 96)

Ao contrário do que acontece na literatura, em que a participação do narrador na narrativa é identificada através da pessoa gramatical usada no discurso, no caso do cinema "é o reconhecimento do timbre da voz do ator-narrador naquela do ator-personagem que permitirá unir um ao outro antes de qualquer consideração a respeito da pessoa gramatical." (ibidem)

François Jost refere como exemplo o filme *Jules e Jim* (1962), cujo narrador é considerado heterodiegético, uma vez que o timbre da sua voz não corresponde ao timbre da voz de nenhuma das personagens visualizadas.

Esta questão do timbre de voz do narrador permite criar, e identificar, diversas situações narrativas, começando pela mais óbvia, que é a distinção entre a narração em *off* do narrador, e as vozes *in* das restantes personagens. Neste caso

cada personagem tem a sua própria voz, seu próprio timbre, seu ‘indicativo’ de algum jeito. As palavras pronunciadas estão em sincronia e aderem à representação visual do personagem. A pós-sincronização ou a dublagem de uma língua para outra são feitas respeitando-se ao máximo esses princípios. (idem, 97)

---

<sup>8</sup> Apud BARTHES, Roland. et. al. *La grain de la voix. L'Obvie et l'obtus*. Paris: Seuil, 1982, p. 238.

No entanto podem existir exceções, uma delas é a cena, anteriormente referida, do filme *Annie Hall*, em que as crianças da turma de Alvy relatam a situação em que se encontram anos depois. Nesta cena, "embora as vozes das crianças sejam sincrônicas, elas evidentemente não correspondem às vozes dos adultos que poderíamos esperar a partir de suas declarações." (idem, 98)

Outra situação narrativa possível é a passagem da narração em *off* para voz *in* de uma personagem, o que

muitas vezes, corresponde passar, como em literatura, do discurso indireto ao discurso direto, da narrativa ao diálogo. Sem dúvida, ao ler um romance em voz alta, posso mudar os tons e procurar dar identidades vocais diferentes a cada personagem. [...] Essa transformação deve ser levada em conta no cinema falado. Esse tipo de transformação, em geral, é produto de uma mudança: a voz *over* esmaece e dá lugar à voz *in* dos personagens. (ibidem)

Jost usa como exemplo deste caso o filme *A Leitora* (1988), referindo-se à cena em que

a heroína (interpretada por Miou-Miou) vai encontrar o seu antigo professor. Nós os vemos falando, mas não os ouvimos, enquanto a voz *over* da atriz comenta: 'Estou lhe dizendo como foi que me tornei leitora...' O professor, *in*, elogia-a pelas suas 'belas entonações'. Ela continua: 'Ah, digo eu'. Com essa incisão, a narradora reafirma sua presença em meio ao diálogo dos personagens. (ibidem)

Esse mesmo filme é rico em situações que interessam a este estudo. Outra delas é quando a narração em *off* substitui o diálogo, sem que haja, no entanto, supressão visual da situação. No filme

vemos a mãe da menina, para quem Miou-Miou é encarregada de ler, chamar a polícia e a voz de Miou-Miou comentar: 'Ela entendeu tudo. Não somente pegaram a menina, mas também foi um assalto organizado. Ela está com dificuldade de falar...' Do ponto de vista sonoro, temos uma ocorrência vazia da voz da mãe.<sup>9</sup> (idem, 99)

Ainda no filme *A Leitora* existe outra situação que é importante ter em consideração, quando

a leitora imagina uma cena na qual vê um homem que ela já tinha visto antes num bar, deitado, nu, numa cama com a mãe de Eric. Quando a mãe fala *in*, tem a voz de Miou-Miou; mas o personagem da mãe tem voz própria quando

---

<sup>9</sup> Apud CHATEAU, Dominique. *Diégèse et énonciation*. *Communications*, Paris, Seuil, n. 38, 1983.

a ouvimos na realidade suposta, e a voz de outra quando esta representa as suas fantasias. (ibidem)

Esta cena exemplifica, assim, as situações em que duas vozes distintas correspondem a uma única personagem. Esta última situação torna-se inversa da anterior, uma vez que na primeira existe apenas uma voz para dois corpos. Outro exemplo onde a primeira situação está materializada é o filme

*O Prazer (Le plaisir*, de Max Ophuls, 1952), [onde] o narrador, identificado a Maupassant, que ouvimos em voz *over* sem nunca o ver, ‘empresta sua voz’ (é a expressão que utiliza) ao ‘cronista’, que é testemunha de alguns acontecimentos do terceiro esqueleto. É, pois, a mesma voz, o mesmo ator (Jean Servais), que relata os acontecimentos do exterior da diegese que se encarna na diegese, e isso apesar de a identidade do narrador ser muito diferente da identidade do personagem. Temos uma voz para dois corpos. (ibidem)

A narração em *off*, apesar de ser um dispositivo cinematográfico facultativo, é extremamente rico e multifacetado. Numa das suas abordagens, a narração em *off* é utilizada para fazer com que os espectadores se aproximem do interior das personagens. Exemplo desta situação é o filme *Fugiu um Condenado à Morte* (1956), cuja narração em *off* do protagonista está presente em todo o filme, e expõe aos espectadores os seus pensamentos, sentimentos e estados de espírito. No filme, Fontaine (François Leterrier) é um resistente francês que é detido durante a ocupação nazi e passa as noites acordado a engendrar um plano para fugir da prisão. Robert Bresson, o realizador, inicia de imediato uma relação de proximidade entre a personagem e o espectador, começando o filme com a cena em que Fontaine, algemado, segue num carro até à cadeia, e hesita na decisão de abrir a porta e fugir. Nessa cena não existe diálogo nem qualquer narração em *off*, mas a proximidade da personagem com o espectador é logo criada através da montagem dos planos, que mostram as suas hesitações em executar essa ação. O dispositivo da narração em *off* é iniciado assim que a personagem, recém-agredida pelos guardas, é fechada na cela e revela: “Eu podia sentir que estava a ser observado. E não me atrevi a fazer nenhum gesto”. É desta forma que Bresson apresenta imediatamente aos espectadores os pensamentos da personagem, dando-lhes a conhecer não só os seus pensamentos como também os seus sentimentos e emoções. As informações que são dadas ao espectador permitem-lhe saber mais que as outras personagens e aproximar-se de

Fontaine. O protagonista chega a confessar os seus fingimentos, quando os guardas o vão acordar, através da narração em *off*, assume: “Instintivamente fingi estar muito fraco. Fiz esforços enormes apenas para me sentar.” Essa narração em *off* vem de um tempo posterior ao primeiro nível diegético, mas essa distância temporal não dá à personagem mais certezas, uma vez que no seguimento da citação anterior, o próprio questiona: “Será que aquele pequeno truque salvou a minha vida?”.

Ao longo de todo este filme, o narrador assume uma presença autodiegética, característica que lhe permite revelar as suas dúvidas, questionando, após saber a sua sentença, “Estarão os guardas a levarem-me para a prisão?”, “Ficarei na mesma cela?”. O foco narrativo do narrador-personagem é uniforme em todo o filme, e é concordante com o foco do narrador filmico externo. Assim, como veremos no Capítulo 1.3., as duas entidades assumem uma concordante focalização interna fixa, permitindo uma aproximação do espectador à personagem, cedendo-lhe o mesmo conhecimento que Fontaine possui. Esta sincera proximidade revela ao espectador não só as autocríticas da personagem, como quando esconde a posse do lápis na cela e exclama: “Que idiota! Só para não desistir”; como revela igualmente as suas dúvidas em relação à identidade do novo companheiro de cela que o fazem questionar: “Será um delator?”, “Será que tenho de o matar?”. Nesta situação é interessante o paralelismo que Bresson faz entre a narração em *off* e a imagem, uma vez que os duvidosos pensamentos de Fontaine não são coerentes com os seus atos, pois este estica a mão para cumprimentar François Jost (Charles Le Clainche). Aqui, a informação dada pela narração em *off* revela as inseguranças e falta de confiança de Fontaine em relação àquele desconhecido, e permite ao espectador saber quais são realmente os seus sentimentos, coisa que não aconteceria caso visse apenas o comportamento amistoso da personagem. Existe uma outra situação em que há um paralelismo entre a narração em *off* e a imagem, que é quando Fontaine chega à cela, depois de saber que seria executado, se deita na cama a chorar e a narração afirma: “Dei uma gargalhada nervosa que me aliviou”, sendo esta a única altura em que o narrador não é sincero com o espectador.

O narrador do filme *Fugiu um Condenado à Morte* relata apenas as situações que viveu, no entanto, filmes há cujos narradores, tendo funções, focalizações e presenças suas semelhantes, narram cenas nas quais não estiveram presentes, mas

sobre as quais criam um ponto de vista. No filme *O Sul* (1983), Estrella<sup>10</sup> é uma menina que vive numa pequena aldeia no norte de Espanha, e que é fascinada pelos segredos que o seu pai (Omero Anonutti) esconde sobre o sul do país. Víctor Erice, o realizador, faz uso da narração em *off* de Estrella (Maria Massip) para descrever os acontecimentos e, tal como no filme *Fugiu um Condenado à Morte*, esta narração está presente ao longo de toda a obra, trabalhando, igualmente, para a criação de uma proximidade entre espectador e personagem. No entanto, ao contrário do que acontece no supracitado exemplo, Estrella narra cenas às quais não assistiu, e das quais teve conhecimento através do relato de outras pessoas, como a própria revela quando o espectador vê o seu pai oscilar um pêndulo sobre o ventre da sua mãe (Lola Cardona): “Contaram-me que o meu pai adivinhou que eu ia ser menina”. Quando faz esta narração, Estrella descreve as memórias que não viveu mas que lhe foram facultadas. Esta aquisição de memórias pode ter origem em algo (como por exemplo um objeto, uma fotografia, etc.) ou em alguém, como acontece nesta situação, em que a personagem assume que aquilo que narra lhe foi contado e não vivido. Apesar de Estrella não ter assistido ao acontecimento assume que esta “é a primeira coisa sobre o meu pai que me vem à memória”, e completa o seu discurso reconhecendo que “é uma imagem muito intensa, mas que na verdade fui eu que inventei”. A personagem tem, assim, consciência de que não viveu aquilo que conta (uma vez que ainda não era nascida), contudo não tem pudor em narrar a situação, tal a força e intensidade que esta memória possui.

Os exemplos citados contêm em si narradores que revelam grande sinceridade nas suas palavras, todavia nem sempre tal acontece. Segundo Edward Branigan, o narrador-personagem é uma figura que pode assumir várias formas e, por isso mesmo, “existem inúmeros tipos de narração para além da narração de determinada personagem que serve como referência”<sup>11</sup> (1984, 76, tradução nossa). Branigan enumera alternativas possíveis à clássica narração em *off*, fazendo referência à

familiar narração em *off* de uma personagem separada da história pelo tempo (as palavras “Quando eu era jovem... há muito tempo” abrem *Os Ratoneiros*, Rydell, 1969); a narração em *off* de uma personagem com algo muito importante para nos esconder (*Laura*, Preminger, 1944); um narrador sarcástico e malicioso (*Carta a Três Mulheres*, J. Mankiewicz, 1949); um

---

<sup>10</sup> Personagem interpretada por Sonsoles Aranguren aquando dos seus 8 anos, e por Iciar Bollain aquando dos seus 15 anos.

<sup>11</sup> “there are innumerable types of narration beyond a strict character narration which can serve as a reference narration”

narrador estranhamente irônico (*Barry Lyndon*, Kubrick, 1975); uma personagem que narra depois de morta (*Crepúsculo dos Deuses*, Wilder, 1950; *A Comédia Humana*, Brown, 1942); a voz de Deus ou dos anjos (*Do Céu Caiu uma Estrela*, Capra, 1946); a voz da História e do Julgamento (por exemplo, uma explicação de abertura da Revolução Francesa em *The Black Book*, aka; *No Reinado do Terror*, A. Mann, 1949); uma voz não identificada do espaço cósmico, confirmando que o planeta Terra foi totalmente destruído por uma bomba que originou o fim do mundo (*O Segredo do Planeta dos Macacos*, Post, 1970); intertítulos que rotulam amplos segmentos da história (*A Golpada*, Hill, 1973) (que são análogos ao narrador que diz os títulos dos capítulos, ou apenas os números, num romance), e uma epígrafe (*A Grande Esperança*, Ford, 1939).<sup>12</sup> (ibidem, tradução nossa)

Apesar dessa multiplicidade de tipos de narração, uma coisa que é comum a todos os casos, é a narração-personagem ter uma relação direta com a imagem cinematográfica. Edward Branigan considera que

a narração-personagem exige que todos os seis elementos da narração sejam referentes à personagem. Por exemplo, no *flashback* subjetivo, a origem é especificada como sendo uma personagem, a visão é a introspeção da personagem, o tempo é o tempo mental da personagem; o plano é o que está colocado diante de nós pela memória da personagem (ou seja, 'memória' é o princípio de exclusão/inclusão que define a representação); o objeto é a exibição da memória, e a mente é o estado da memória da personagem, que é a lógica nominal, da coerência, da representação.<sup>13</sup> (idem, 75, tradução nossa)

Talvez por isso a memória do narrador-personagem seja tantas vezes materializada visualmente através de *flashbacks*. A articulação do dispositivo do *flashback* com o dispositivo da narração em *off* é uma articulação frequente no cinema, que permite diversas abordagens. Casos há cuja narração em *off* acompanha todo o *flashback*, ou aqueles em que a narração em *off* tem apenas presenças pontuais,

---

<sup>12</sup> "the familiar voice-over character separated from the story by time (the words "When I was young... a long time ago" open *The Reivers*, Rydell, 1969); a voice-over character with something very important to conceal from us (*Laura*, Preminger, 1944); a sarcastic and mischievous narrator (*A Letter To Three Wives*, J. Mankiewicz, 1949); an oddly ironic narrator (*Barry Lyndon*, Kubrick, 1975); a character who speaks from the dead (*Sunset Boulevard*, Wilder, 1950; *The Human Comedy*, Brown, 1942); the voice of God or of angels (*It's a Wonderful Life*, Capra, 1946); the voice of History and Judgement (e.g., an opening explanation of the French Revolution in *The Black Book*, aka; *Reign of Terror*, A. Mann, 1949); an unidentified voice from cosmic space confirming that the planet Earth has been utterly destroyed by a doomsday bomb (*Beneath the Planet of the Apes*, Post, 1970); intertitles which label broad segments of the story (*The Sting*, Hill, 1973) (which are analogous to the narrator who speaks the chapter titles, even if only numbers, in a novel); and an epigraph (*Young Mr. Lincoln*, Ford, 1939)."

<sup>13</sup> "character narration requires that all the six elements of narration be referred to character. For example, in the subjective flashback, the origin is specified as a character; vision is character introspection; time is the mental time of character; frame is what is placed before us by character's memory (i.e., 'memory' is the principle of exclusion/inclusion defining the representation); object is the display of memory; and mind is the character's state of memory, which is the nominal logic, the coherence, of the representation."

existem ainda os casos em que a narração em *off* apenas introduz o *flashback*. De qualquer das formas o *flashback* será sempre dado ao espectador através do narrador filmico externo, mesmo nas situações excepcionais em que o narrador-personagem incorpora esta entidade, como se verá futuramente.

### 1. 3. – A Imagem Cinematográfica e o Espaço Fora de Campo

O ponto de vista do autor é um aspeto fundamental na identidade de uma obra artística. Numa rápida definição, Michael Langford afirma que “o estilo [de um autor] tem a ver com um particular modo de *ver*” (2002, 34), e que, enquanto autores, esse “‘estilo’ [...] deve mostrar os nossos próprios interesses e atitudes” (ibidem). As palavras de Langford confirmam, então, a ideia de que o estilo de um autor reflete, e está contido, na sua obra e na forma como esta é feita.

Tal como considerado anteriormente, no caso do cinema o autor da obra é o realizador, que, segundo Jaques Aumont, “é um homem do concreto, do visível e do audível, aquele que sabe traduzir uma narrativa escrita em acções e gestos” (2008, 21). Aumont cita Jerry Lewis para continuar a definição do sujeito no que diz respeito às suas múltiplas valências. Segundo os autores,

o realizador não é nem um produtor, nem um montador, nem um cenógrafo, nem um operador de câmara, nem exactamente um encenador – mas é um pouco de tudo isto ao mesmo tempo, quer se considere um bom artesão consciencioso [...], ou um artista genial.<sup>14</sup> (idem, 136)

O trabalho do realizador é, portanto, transversal às várias áreas do filme, áreas essas que seguem obrigatoriamente o seu ponto de vista e as suas intenções. Essa transversalidade ergue a identidade da obra e é preponderante para o sentido filmico final. É, assim, necessário que haja uma total coerência e significado nas escolhas tomadas, e por isso mesmo “a primeira regra dada por Eisenstein aos seus alunos é que o sentido está primeiro: não se faz encenação enquanto não se souber, de forma precisa e expressa, o que se *quer* dizer.” (idem, 143) A coerência do sentido do filme resulta, então, das opções do realizador que refletem o seu ponto de vista. Esta ideia é partilhada por vários autores, como é o caso de George M. Wilson que corrobora esta teoria ao afirmar que

se estamos a fazer [enquanto realizadores] o mais mínimo sentido sobre cada pequena série de planos [...], somos obrigados a decidir por nós mesmos uma série de questões que plausivelmente pertencem ao tema do 'ponto de vista'. Temos apenas observado que precisamos resolver a forma como a nossa compreensão percetiva do relevante mundo do filme está relacionada com os

---

<sup>14</sup> Apud LEWIS, Jerry, *The Total Film Maker* (1971), ed. Francesa, trad. por A. Nordmehr, *Quand je fais du cinema*, Paris, Buchet/Chastel, 1972.

nossos normais modos de ordenação e compreensão da percepção na experiência visual quotidiana.<sup>15</sup> (1986, 2, tradução nossa)

No caso da criação de obras artísticas, o autor trabalha na materialização do seu ponto de vista, pois, como afirma Jaques Aumont,

na encenação, há também a parte de mistério de que fala Éric Rohmer e que é muito simplesmente a marca pessoal do cineasta, o jogo do seu olhar – sem regras *a priori* a não ser a da expressão, do charme, da elegância, da medida, em suma, sem outra regra que não a da arte. (2008, 52)

Apesar de, como visto anteriormente, o ponto de vista do realizador ter carácter subjetivo, existe, aqui, a obrigatoriedade de uma posição física, um ponto de vista literal que é a posição de câmara. Todavia, essa localização da câmara no espaço não corresponde obrigatoriamente à posição física do realizador, corresponde sim à materialização da sua visão.

No caso do cinema existe uma constante fragmentação do ponto de vista do realizador materializado pelos planos que este apresenta. A este processo de divisão da narrativa dá-se o nome de 'planificação', e segundo o cineasta Éric Rohmer, citado por Aumont, "a planificação [...] é o elemento principal da encenação. [...] O que é filmar? É saber onde pôr a câmara e saber quanto tempo ela ali ficará."<sup>16</sup> (idem, 50) O plano é o elemento unitário da linguagem cinematográfica, o que torna o cinema a mais fragmentária das artes dramáticas. Jacques Aumont fala da evolução da linguagem cinematográfica, referindo que,

rapidamente, a fragmentação crescente da filmagem das cenas foi substituída por este estado do argumento a que se chamou igualmente, por metonímia, a 'planificação': a história, mas já contada em pequenos pedaços, cada um dos quais corresponde, pelo menos potencialmente, a um plano, a uma unidade de filmagem. No seu estado técnico, a planificação não é mais do que um instrumento que faz corresponder exactamente a encenação ao argumento. (ibidem)

Como é normal, com a evolução da linguagem cinematográfica os cineastas dividiram-se nas certezas e respostas às questões que foram surgindo, questionando

se valerá mais um ensaio geral de todo o argumento (oneroso, já que mobiliza todos os actores, e potencialmente embaraçoso, já que corre o risco de limitar

---

<sup>15</sup> "if we are to make the most minimal sense of even a short series of shots [...], then we are forced to decide for ourselves a range of questions which plausibly belong to the topic of 'point of view'. We have just observed that we have to work out how our perceptual comprehension of the relevant film world is related to our normal modes of ordering and understanding perception in everyday visual experience."

<sup>16</sup> Apud ROHMER, Éric, «Entrevista com E. Burdeau e J. -M. Frodon», Cahiers du cinema, n° 588, março de 2004.

demasiado cedo o campo das possibilidades) ou um ensaio para cada cena e para cada dia. Uma vez encontradas as deslocações certas, a velocidade certa de elocução, em suma, depois de os actores terem as suas marcações, é preciso decidir qual o ponto de vista a partir do qual isso será mostrado. O método primitivo – ainda praticado por alguns realizadores nos anos 30 e talvez até mais tarde – consistia em filmar tudo num plano conjunto, de uma só vez, e, depois, voltar a filmar a partir de variados ângulos os momentos sucessivos da cena, de forma a fornecer várias soluções ao montador. Dmytryk rejeita (previsivelmente) esta maneira de trabalhar, declarando até que o *establishing shot* lhe parece ser uma perda de tempo e de película. O encenador só merece esse nome se for capaz de planificar a sua cena em ângulos e distâncias de vista sem a passar para o plano de conjunto. (idem, 138)

As diferentes certezas sobre a linguagem cinematográfica resultam do pensamento individual de cada autor sobre elas, tornando-se a obra fílmica um reflexo do ponto de vista não só temático e narrativo do seu autor, como também estilístico. Desta forma, é vulgar um cineasta ter preferência por certos dispositivos, tornando-se frequentemente o uso de um determinado posicionamento de câmara, ângulo ou movimento, uma determinada escala ou tipo de enquadramento. Quando um cineasta utiliza de forma recorrente o mesmo recurso estilístico, este começa a fazer parte da sua estética e estilo enquanto autor. O cineasta Howard Hawks, por exemplo, filmava frequente através de planos à "altura de homem"<sup>17</sup> (idem, 152), atitude que acabou por caracterizar os seus filmes. Esses dispositivos podem chegar a ser conhecidos pelo nome do realizador que tantas vezes os utiliza. Exemplo disto são os planos 'Ford', cujo enquadramento em plano geral é caracterizado pela excessiva presença do céu em detrimento da figura humana, e que tanto caracterizam a obra do cineasta John Ford; ou os *travellings* frontais conjugados com movimentos zoom na direção oposta, que Alfred Hitchcock utiliza em alguns dos seus filmes, tendo especial destaque em *A Mulher que Viveu Duas Vezes* (1958).

Apesar destes dispositivos serem recursos estilísticos, o seu uso não pode ser feito de uma forma gratuita, existe a necessidade de uma justificação e de um motivo para a sua utilização, que estará de acordo com o sentido do filme. John Ford, por exemplo, opta por dar destaque ao céu em detrimento da figura humana para

---

<sup>17</sup> Apud RIVETTE, Jacques, 'Génie de Howard Hawks'.

enquadrar a imponência dos cenários naturais do Oeste dos Estados Unidos da América, onde os filmes eram rodados. No caso do filme *A Mulher que Viveu Duas Vezes*, Alfred Hitchcock utiliza o supra descrito movimento para criar no espectador a sensação de vertigem, contudo, as potencialidades desse recurso estilístico não se resumem à citada, como o próprio realizador afirma,

já ao filmar *Rebecca*, quando Joan Fontaine desmaia, quis mostrar que ela experimenta uma sensação especial, que tudo se afasta dela antes da queda. Vinha-me sempre à memória uma noite, no baile de Chelsea Art, no Albert Hall de Londres, em que estava terrivelmente embriagado e tinha a sensação de que tudo se afastava de mim, para muito longe. Tentei obter esse efeito em *Rebecca*, mas em vão, porque havia este problema: mantendo-se fixo o ponto de vista, a perspectiva deve prolongar-se. Andei quinze anos a pensar no assunto. Quando voltei a pedir este efeito em *Vertigo*, o assunto resolveu-se pela utilização simultânea da *dolly* e do *zoom*. (Truffaut, 1987, 183)

Hitchcock volta a utilizar a combinação destes dois movimentos em *Marnie* (1964), e, novamente, não o faz para passar a sensação de vertigem, fá-lo para regressar a um tempo passado, iniciando o *flashback* traumático da infância da personagem. Estes diferentes usos do dispositivo provam a polivalência de cada recurso conjugado com sentido que o realizador lhe dá.

No cinema, conforme acontece nas outras artes, diferentes pensamentos de diversos autores podem associar-se, originando movimentos e vagas que defendem determinadas posturas e estéticas. No caso da Nova Vaga Francesa<sup>18</sup>, por exemplo, os jovens cineastas dos anos 60 contestavam os modelos e as regras do cinema clássico; e, mais recentemente, o movimento Dogma 95, criado através do seu homónimo manifesto, definiu regras sobre o meio de filmagem e conteúdo das obras.

Mas apesar dos filmes serem criados por um realizador, existe uma outra entidade chamada narrador fílmico externo, conceito definido no Capítulo 1.1., que é responsável por contar a história.

Neste sentido, Jost assume que o cinema pode assumir três tipos de focalização, sendo elas a focalização interna, a focalização externa e a focalização espectral. Estas categorias referem-se tanto ao narrador fílmico externo como ao narrador-personagem, podendo ou não o tipo de focalização coincidir entre as duas entidades do filme.

---

<sup>18</sup> Tradução do termo francês *Nouvelle Vague*.

Segundo o autor, o termo focalização interna refere-se às obras cuja "narrativa está restrita àquilo que pode saber o personagem [...]. Isso pressupõe que o personagem esteja presente em todas as seqüências do filme ou que diga como obteve as informações que não testemunhou." (2009, 177)

No entanto, esta obrigatoriedade não significa que o espectador tenha de compartilhar sempre o olhar da personagem, "ao contrário, na maioria das vezes, se o filme for de ocularização interna primária, existe pelo menos uma coisa que não conhecemos e que o personagem supostamente sabe: a sua aparência física, sua identidade." (idem, 177-178)

Em paralelo,

quando as ações são comentadas por uma voz *off*, a focalização interna está geralmente associada a uma ocularização zero e conduzida por ocularizações internas secundárias. O que importa para a compreensão do espectador é menos a perfeita correspondência entre o que viu um personagem e o que sabe e mais uma coerência global da montagem. (idem, 178)

A focalização interna divide-se em três outras categorias,

pode ser fixa, múltipla ou variável. No primeiro caso, é numa só personagem (muitas vezes o protagonista) que se centraliza a focalização [...]; a focalização interna múltipla consiste no aproveitamento (quase sempre momentâneo e episódico) da capacidade de conhecimento de um grupo de personagens da história, artificialmente homogeneizadas para esse efeito [...]; a focalização interna variável permite a circulação do núcleo focalizador do relato por várias personagens. (Reis, 1991, 164-165)

Neste sentido, no cinema entende-se por focalização interna fixa um filme em que o narrador fílmico externo apresente a história pelo ponto de vista de um personagem, ou seja, o foco narrativo pertence exclusivamente a um sujeito. Exemplo cinematográfico de uma focalização interna fixa é o filme *Carta de uma Desconhecida* (1948), onde Lisa Berndle (Joan Fontaine), através de uma carta dirigida a Stefan Brand (Louis Jourdan), conta a história de amor vivida pelos dois, anos antes. No filme, o realizador, Max Ophüls, utiliza um paralelismo direto entre a narração em *off* de Lisa e as imagens que lhe dizem respeito, assumindo, tanto no discurso da narradora-personagem como nas imagens apresentadas, o ponto de vista da protagonista, usando os dois dispositivos cinematográficos de forma coerente no que diz respeito ao foco narrativo. Ophüls respeita as memórias de Lisa, e serve-se exclusivamente delas para contar aquela história, não existindo sequer cenas do

passado em que a personagem não esteja presente. Por isso mesmo o filme assume, assim, uma focalização interna fixa.

Por outro lado, nem todas as narrativas são contadas exclusivamente pelo ponto de vista de um só personagem, existem as obras cuja narrativa é apresentada através de diferentes narradores. Assim, uma narrativa pode ver o mesmo acontecimento “evocado várias vezes segundo o ponto de vista de diferentes personagens” (Jost, 2009, 167), categoria apelidada de focalização interna múltipla.

Exemplo cinematográfico de uma focalização interna múltipla é o, já referido, filme *Às Portas do Inferno*, em que quatro diferentes personagens narram a mesma situação, todavia as respetivas narrações asseguram versões diferentes do acontecimento. No filme, o realizador Akira Kurosawa inicia cada uma das versões através do discurso oral da respetiva testemunha, discurso esse que, rapidamente, se transforma no que é mostrado pela imagem, não existindo presença da narração em *off* de cada um deles, mas sendo explícito que as imagens refletem exatamente aquilo que contam. Ou seja, no filme o narrador filmico externo assume a subjetividade dos narradores-personagem, apresentando as imagens segundo os seus pontos de vista. Os diferentes narradores são o bandido Tajomaru; Massago, a mulher que sofreu a violação relatada; o falecido Samurai Takehiro que descreve o acontecido através da incorporação de um médium; e, por fim, existe a narração de um Lenhador sem nome, que afirma ter assistido a tudo. Estas quatro personagens contam como ocorreu a morte do Samurai Takehiro, no entanto as suas descrições são contraditórias entre si, impossibilitando uma descoberta conclusiva sobre os acontecimentos.

Por fim, uma focalização interna variável existe quando, num filme, a personagem da qual o narrador filmico externo se aproxima é substituída por outra no decurso da narrativa, como acontece, por exemplo, no filme *O Cavalo de Turim* (2011). No filme existem cenas rotineiras do quotidiano de Ohlsdorfer (János Derzsi) e da sua filha (Erika Bók) que se repetem, sendo que em cada situação o narrador filmico externo se aproxima de um deles, alternando, assim, o foco com que apresenta a narrativa. Esta focalização interna variável distingue-se da múltipla pelo facto de, na primeira, a mesma narrativa ser repetida várias vezes de pontos de vista diferentes, enquanto aqui a narrativa progride normalmente, havendo apenas uma variação no foco pelo qual é contada.

Por outro lado, a focalização externa diz respeito a uma restrição do saber do espectador em relação ao saber da personagem, restrição essa que produz efeitos

narrativos. O espectador deseja saber tanto quanto a personagem, mas muitas vezes o realizador esconde-lhe informações, sendo que este desequilíbrio de saber intensifica o seu interesse face à narrativa a que assiste. Exemplo de uma focalização externa é a situação do filme *O Desconhecido do Norte-Expresso* (1951) em que "o fato de ver somente dois pares de pernas que andam na mesma direção, [...] reduz o conhecimento do espectador quanto à identidade dos personagens" (idem, 179).

Por fim, Jost fala de uma focalização espectral, focalização essa que não tem uma correspondente homónima no caso da literatura e que, segundo o autor, assume um contraste com a focalização externa cinematográfica, isto porque "em vez de sonegar algumas informações, o narrador pode, ao contrário, oferecer uma vantagem cognitiva sobre os personagens ao espectador" (idem, 180). A focalização espectral está, então, presente quando o espectador tem vantagem sobre a personagem graças à sua posição no espaço, posição essa que lhe é dada através da localização da câmara. Exemplo deste tipo de focalização é a cena do filme *Marnie* (1964), cujo posicionamento da câmara permite que o espectador veja simultaneamente, no escritório, o roubo de Marnie (Tippi Hedren) e a chegada da empregada da limpeza ao corredor, sem que, no entanto, nenhuma delas tenha conhecimento da presença da outra.

Mas não é só através da colocação da câmara no espaço que a focalização espectral é possível, atitudes como a divisão da tela em duas partes, apresentando simultaneamente dois acontecimentos paralelos, ou a montagem alternada permitem não só ao realizador desenvolver um desequilíbrio de saber entre espectadores e personagens, como também a manipulação do tempo diegético.

No entanto, embora pareça clara esta divisão no que diz respeito às diferentes catalogações, nem sempre é fácil conseguir fazê-la, até porque "o partido tomado pela focalização não é necessariamente constante em toda a extensão de uma narrativa" (Genette, 1979, 189), quem o afirma é o próprio Genette, e, segundo o teórico,

a fórmula de focalização nem sempre se aplica ao conjunto de uma obra, [...] mas antes a um segmento narrativo determinado, que pode ser muitíssimo breve. Por outro lado, a distinção entre os diferentes pontos de vista nem sempre é tão nítida quanto a simples consideração dos tipos puros poderia fazer supor. Uma focalização externa em relação a uma personagem pode, por vezes, igualmente bem deixar-se definir como uma focalização interna sobre outro. (idem, 189-190)

Por sua vez Carlos Reis, conclui que

o olhar de uma personagem da história em situação de observação (focalização interna) implica uma focalização externa sobre aquilo que esse observador limitada e exteriormente pode aprender e deduzir, não se isentando um tal observador de manifestar juízos subjectivos acerca do que vê; assim se concretiza essa articulação entre focalizador e focalizado. (1991, 163)

Além disso, a focalização pode variar ao longo da obra, em função daquilo que o realizador quer transmitir aos espectadores.

Jost sintetiza e afirma que

a focalização interna permite a elucidação progressiva dos acontecimentos (descobrimos os fatos ao mesmo tempo que o personagem) e daí decorre ser a forma privilegiada da *investigação*. A focalização externa é a figura do enigma: ela pode armar a intriga ou colocar uma pergunta que o filme terá de resolver. Quanto à focalização espectral, já foi suficientemente repetido, opera como motor do *suspense* ou do *cômico*. (2009, 182-183)

Assim, o autor conclui que, no caso do cinema,

a focalização não pode ser deduzida do que o narrador (seja ele explícito ou não) supostamente conhece, mas sim da posição temporal que toma em relação ao herói cuja história está relatando. Se os acontecimentos estiverem no passado, supõe-se que o narrador em voz *over* conheça tudo o que está relatando. Portanto, três posições são possíveis: ou ele narra o que viveu do próprio jeito em que foi vivido como personagem, na ordem, sem prolepse, etc. [...]; ou então antecede a continuação e se aproveita do saber adquirido após o acontecimento que está vivendo como personagem visualizado [...]. Finalmente, caso mais raro, o narrador confessa algumas lacunas a respeito de uma ou outra passagem que viveu. (idem, 182)

O cinema, como visto anteriormente, utiliza dois dispositivos paralelos para desenvolver a narrativa, a imagem e o som, como tal

a focalização, concebida como centro cognitivo empregado pela narrativa, não poderia ser deduzida somente se utilizando um dos dois elementos, na medida em que o que é visto não pode ser automaticamente assimilado ao que é sabido. (idem, 176)

E o autor continua, afirmando que

se essa confusão entre saber e ver, ambos reunidos sob o mesmo termo 'focalização', pode parecer legítima em se tratando do romance, pois fala-se

de uma visão no sentido metafórico; ao se refletir sobre a representação do ponto de vista em uma arte visual como o cinema, tal confusão passa a ser incômoda. Sobretudo porque o filme sonoro pode mostrar o que o personagem vê e dizer o que ele está pensando. [...] É a partir dessa constatação que podemos propor [...] a separação entre o ponto de vista visual e o ponto de vista cognitivo, dando um nome a cada um. Segundo esse sistema, a 'ocularização' caracteriza a relação entre o que a câmara mostra e o que o personagem deve ver. (idem, 167-168)

Jost defende que “o valor cognitivo da ocularização pode depender das ações representadas e do cenário” (idem, 176), e utiliza como exemplo o famoso plano do filme *O Mundo a Seus Pés* (1941), em que a sua enorme profundidade de campo permite que o espectador assista, através de uma janela, a Kane em criança (Buddy Swan) a brincar despreocupadamente na rua com o seu trenó, ao mesmo tempo que vê, no interior da casa, os pais (Harry Shannon e Agnes Moorehead) a assinarem os papéis da sua entrega no orfanato. Jost declara que

para atribuir um valor cognitivo a uma ocularização, é preciso levar em conta as informações narrativas representadas, bem como as ações que foram mostradas e examinar sua pertinência em função da compreensão da história. (idem, 177)

Também a narração em *off* tem poder sobre o valor cognitivo da ocularização. Essa ligação entre narração em *off* e ocularização acontece porque

quando ouvimos a voz de um narrador explícito, é geralmente o ponto de vista verbal que permite fixar as imagens em um ou outro personagem. [...] São as correspondências entre o visto e o dito que possibilitam compreender que quem fala é o mesmo personagem que vemos na tela ou por intermédio do qual percebemos visualmente a realidade. (ibidem)

Para além da focalização, também a ocularização é catalogada por Jost, que revela a existência de

três possíveis atitudes em relação à imagem cinematográfica: ou é considerada como vista por um olho, o que faz com que se remeta a um personagem; ou o estatuto e a posição da câmara vencem e passamos a atribuí-los a uma instância externa ao mundo representado, grande imagista de qualquer tipo; ou tentamos apagar até mesmo a existência desse eixo: é a famosa ilusão de transparência. Essas três atitudes resumem-se de fato a uma alternativa: ou o plano está ancorado no olhar de uma instância interna à

diegese e temos aí uma ocularização interna; ou não remete a tal olhar, sendo uma ocularização zero [...]. (idem, 169)

Assim sendo, começando pela ocularização interna, esta divide-se em dois tipos: a ocularização interna primária e a secundária. O primeiro tipo de ocularização encontra-se, presente

quando a materialidade de um corpo está marcada no significante, imóvel ou não, ou a presença de um olho permite, sem ter de necessariamente recorrer ao contexto, com que se identifique um personagem ausente da imagem. Trata-se, nesse caso, de sugerir um olhar, sem obrigatoriamente ter de mostrá-lo; para tanto, a imagem é construída como índice, como um vestígio que permite ao espectador estabelecer uma conexão imediata entre aquilo que vê e o instrumento de captura das imagens que gravou ou reproduziu o real, pela construção de uma analogia à sua própria percepção. Na realidade, esse tipo de interferência só funciona bem quando a imagem está afetada por um coeficiente de deformação em relação àquilo que a convenção cinematográfica considera uma visão normal em uma dada época. (idem, 169-170)

Exemplo prático desta situação é a apresentação de um plano desfocado ou tremido, remetendo para um personagem alcoolizado, estrábico ou míope. Esta primeira configuração da ocularização interna primária diz respeito igualmente às situações em que o olhar é “construído diretamente pela interposição de uma máscara sugerindo a presença de um olho: buraco da fechadura, binóculos, microscópio, etc.” (idem, 170)

Uma segunda situação de ocularização interna primária é quando “a representação de uma parte do corpo em primeiro plano também permite remeter ao olho por contigüidade” (ibidem), como acontece por exemplo quando o cabelo da personagem aparece à frente da câmara.

Por fim, uma terceira situação é o “chamado movimento de ‘câmara subjetiva’, que remete a um corpo, seja por causa do ‘tremido’, da ‘brusquidão’ ou de sua posição em relação ao objeto olhado” (ibidem). No entanto, das três situações, esta é aquela que é mais difícil de identificar, uma vez que

se a máscara, a deformação daquilo que é visto, uma parte do corpo em primeiro plano possibilitam a construção do olhar de um personagem, o caso do *travelling* subjetivo é mais ambíguo: quando a câmera treme, será que é para significar o corpo daquele que vê ou as condições de filmagem não

permitiram uma melhor qualidade da imagem? [...] Há filmes em que é impossível decidir; em outros, somente o acesso a informações extrafilmicas – gênero, época, modo de produção, etc. – pode ajudar: se a câmera tremer numa superprodução de Hollywood, sabemos que não é simples incompetência e que atrás da imagem há um personagem; se o mesmo fenômeno acontece em um filme militante dos anos 1960, com orçamento ínfimo ou no cinema 'direto', é à própria condição da filmagem a quem atribuirei esse 'defeito' e a este mostrador que 'fala' cinema. (idem, 171)

Posto isto, existe um segundo tipo de ocularização, a ocularização interna secundária. Esta ocularização

é definida pelo fato de a subjetividade da imagem estar construída pelos *raccords* (como em campo-contracampo), por uma *contextualização*. Qualquer imagem que faz *raccord* com um olhar mostrado na tela, com a condição de que algumas regras de sintaxe sejam respeitadas, estará ancorada nesse olhar. (ibidem)

Por fim, resta definir a ocularização zero, que, segundo Jost, ocorre

quando a imagem não é vista por nenhuma instância intradieética, nenhum personagem, quando ela é um puro *nobody's shot*, como dizem os americanos, falaremos de ocularização zero. O plano remete então ao grande imagista, cuja presença pode ser sentida com maior ou menor intensidade. (idem, 172)

Existem três casos diferentes em que esta ocularização zero pode ocorrer. Um primeiro será quando a câmara não ocupa a posição de nenhum personagem, "trata-se de mostrar simplesmente a cena, tentando fazer com que o aparelho de tomada da cena seja o menos conspícuo possível: é o esquema mais corrente do cinema de consumo de massas." (ibidem)

Um segundo caso é quando

a posição ou o movimento da câmera podem sublinhar a autonomia do narrador em relação aos personagens da sua diegese: no início de *Cidadão Kane*, quando, apesar da menção intradieética *No trespassing*, atravessamos a cerca por meio de um *travelling* vertical. [...] A câmera está a serviço de um narrador que não hesita em declarar sua função em vez de alimentar a ilusão de que o mundo conta sua própria história. (idem)

Por fim, uma última situação diz respeito ao estilo escolhido e trabalhado por cada autor, "a posição de câmera também pode remeter, além de sua função narrativa,

a uma escolha estilística que expõe e identifica o autor: como exemplos, a *contre-plongée* de Wells ou os ‘desenquadramentos’ de Godard." (ibidem)

Concluída a definição dos vários tipos de ocularização da imagem cinematográfica, e uma vez que esta, após a invenção do cinema sonoro, é inseparável do seu dispositivo sonoro, torna-se inevitável estudar, também, o som cinematográfico no que diz respeito à questão do ponto de vista. Este estudo é apelidado por François Jost, num processo simétrico à ocularização, de auricularização.

A criação de um ponto de vista sonoro tem características muito específicas, começando desde logo pela sua localização, enquanto na imagem a sua localização remete para um posicionamento da câmara no espaço, e apesar do progresso tecnológico, através do *stereo* e do *surround*, possibilitar cada vez mais a sua localização espacial, na maioria dos casos, o som é desprovido dessa dimensão.

Outra das dificuldades será a impossibilidade de individualização sonora, ao contrário do que acontece com a imagem, pois

duas pessoas que conversam numa mesa de bar vêem paisagens totalmente diferentes, no entanto partilham um conjunto de perceções sonoras [...]. Esse efeito é ainda mais acentuado no cinema, que possui apenas uma perspectiva sonora de duas dimensões, no sentido de que ‘não localiza um ponto, mas sim uma superfície.’<sup>19</sup> (idem, 173)

O privilégio dado à inteligibilidade dos diálogos é também uma característica que dificulta o trabalho do ponto de vista sonoro, isso justifica que a

maioria dos casos o filme de consumo corrente não tome posição auricular, mas sim privilegie a inteligibilidade do diálogo, reduzindo as informações sonoras ao mínimo indispensável: no caso dos filmes produzidos para televisão, não se hesita em omitir ruídos que não sejam necessários para a compreensão das imagens (passos, certos gestos, portas se abrindo, etc.). (idem, 174)

Tendo em consideração estas características, o sistema de auricularizações é constituído, da mesma forma que o sistema de oculizações, por três categorias suas homónimas e correspondentes.

A primeira categoria chama-se auricularização interna primária, e refere-se às características especiais que o som pode carregar, podendo não só representar o ponto

---

<sup>19</sup> Apud BERNART, Jacques. *Traité de prise de son*. Paris: Éd. Eyrolles, 1949.

de vista sonoro de uma personagem, como acontece por exemplo “quando os ruídos ou as palavras chegam deformados, por uma ressonância ou perda das frequências agudas, a um personagem que se encontra debaixo de água” (ibidem); ou podendo, igualmente, representar uma mudança de nível narrativo, em que se passa, por exemplo, para uma narrativa imaginária.

O segundo tipo de auricularização, como na ocularização, chama-se auricularização interna secundária e "constrói-se por meio da montagem e/ou da representação visual. [...] [Como nas situações em que] a música desaparece quando [a personagem] tapa os ouvidos com as mãos, e voltamos a ouvi-la quando afasta as mãos" (ibidem).

Por fim existe a auricularização zero, que ocorre

quando a intensidade da sonorização está subordinada às variações de distância aparente dos personagens ou quando a mixagem faz os níveis variarem como movidos unicamente por critérios de inteligibilidade (quando, por exemplo, diminuimos o volume da música para permitir a audição do diálogo), é porque o som não é produzido por nenhuma instância intradieética e remete, pois, ao narrador implícito. (idem, 175)

Mas a presença do narrador fílmico externo não se resume ao enquadramento, a sua junção e articulação dos planos é, também, por ele controlada. A montagem é feita consoante aquilo que o realizador, responsável pelo narrador fílmico externo, quer passar ao espectador, guiando a sua atenção, e criando 'acentuações' narrativas. Por exemplo, um grande plano confere mais importância ao 'objeto' filmado do que um enquadramento geral, ou pelo menos é esta uma regra do classicismo. Por isso, Terence Marnier ressalva que

o realizador deve sublinhar o sentido de cada imagem. Não deve esquecer que a força dum plano não provém apenas do enquadramento, mas também do contexto em que ele se integra, ou seja, há que considerar a dimensão dos planos anteriores e posteriores. Daí que o montador se deva certificar de que o primeiro plano está inserido com precisão na cena, para que consiga o máximo impacte. (Marnier, 2006, 76)

O autor conclui esta ideia fazendo, novamente, referência ao sentido, não só do plano em particular mas também da globalidade do filme. Segundo ele,

o realizador terá de seleccionar as imagens que, juntamente com outras, proporcionem a melhor forma de comunicar o assunto. Cada imagem é uma

ideia; cada cena é uma sucessão de ideias que, uma vez montadas, dão à narração cinematográfica uma fluidez lógica e harmoniosa. (idem, 82)

Contudo, nem só a montagem permite a mudança de escala de plano ou de enquadramento, também os movimentos de câmara, ou a *mise-en-scène*, permitem dirigir a atenção do espectador e acentuar pormenores importantes. Lembremo-nos, por exemplo, do filme *A Corda* (1948), todo ele feito através de um plano sequência (na verdade são vários planos sequência resultantes da obrigatoriedade da mudança de bobine de película) e onde a acentuação dos elementos, conseguida pelo corte entre planos, é feita através de movimentos da câmara.

No caso da *mise-en-scène*, esta também poderá guiar a atenção do espectador, sendo possível um dos seus elementos chamar a atenção do público sem necessidade de um reenquadramento, mudança de escala, ou de plano. Conforme refere Terence Marner, "há algumas situações em que o realizador pode desejar que a atenção do público seja desviada para determinada zona do enquadramento. Pode consegui-lo mudando a posição do foco dentro da imagem." (idem, 126)

E, mais uma vez, Marner não deixa de fazer referência ao sentido global do filme, lembrando que

a mudança do foco, como hoje em dia outros efeitos técnicos, deve ter a sua motivação no contexto do filme. Deverá fazer parte da estrutura dramática e, de certa maneira, engrandecer essa estrutura, mas sem distrair o público com os seus efeitos invulgares. (ibidem)

Não só uma mudança no foco, como também uma mudança na iluminação, na posição das personagens ou uma alteração dos elementos do cenário, pode permitir que a atenção do espectador se centre em determinado local do enquadramento. A escolha e uso de certo mecanismo varia de autor para autor, e é reflexo da sua visão, estilo e pensamentos sobre o cinema.

A utilização do dispositivo, para além de respeitar o sentido fílmico e ter um significado metafísico, poderá aproximar-se de determinada personagem, partilhando a sua subjetividade. Essa subjetividade é dividida em cinco tipos, "os planos POV, imagens de memória, puramente mentais ou de sonho, subjectivização do objetivo (a câmara reflete e participa com o estado mental de uma personagem), e imaginária ou de fantasia narrativa"<sup>20</sup> (Branigan, 1984, 7, tradução nossa).

---

<sup>20</sup> "the POV shot, memory images, purely mental or dream images, subjectivising the objective (the camera participates with and mirrors a character's mental state), and imaginary or fantasy narrative"

No que diz respeito à subjetividade física de uma personagem, os planos POV, também conhecidos como planos PPV, apresentam aquilo que esta vê. Como se verá futuramente, estes planos poderão ter, também, uma carga psicológica, contudo foquemo-nos inicialmente na sua fisicalidade. Os POV's são planos em que,

a câmara assume a posição espacial de uma personagem de forma a nos mostrar aquilo que ela vê; a lente da câmara, por assim dizer, torna-se o olho da personagem (daí também a metáfora 'câmara olho'), sendo a nossa percepção sensorial restrita à da personagem.<sup>21</sup> (idem, 6, tradução nossa)

Assim, "se uma pessoa se movimenta enquanto olha para um objeto, então o plano ponto/objeto também deve se movimentar." (Branigan, 2005, 256)

Os planos subjetivos permitem que o espectador assuma o ponto de vista de uma personagem e se identifique com ela, são de presença regular em obras cinematográficas, sendo, apesar de tudo, raras as exceções em que a sua presença é maioritária. Um destes exemplos é o filme *A Dama do Lago* (1947), que é

filmado do ponto de vista de um detetive. Em vários momentos, vemos os braços do detetive, seus pés, sua sombra, sua imagem no espelho, a fumaça do seu cigarro, assim como primeiríssimos planos de um telefone, lábios se aproximando para um beijo e um tapa no rosto que sacode a câmera. Os personagens falam diretamente para a câmera. Também se levantou a hipótese de que deveria haver um escurecimento intermitente da tela para indicar o piscar ocasional do herói. (idem, 257, 258)

O dispositivo do plano subjetivo, quando usado de forma pontual, faz com que o espectador se aproxime do filme e se identifique com a personagem detentora do olhar; mas, e ao contrário do que se poderia pensar inicialmente, a sua utilização constante mantém o espectador distante. Talvez por isso *A Dama do Lago* não tenha sido um filme com grande sucesso junto do público. Assim o justifica Marie-Thérèse Journot,

poder-se-ia pensar que este processo [POV] origina uma forte identificação do espectador na medida em que duplica a identificação primária com a câmara (identificamo-nos com o olhar da câmara, que é também o olhar de uma personagem), mas é difícil uma identificação com alguém invisível e, na verdade, a identificação secundária não acontece. (2002, 20)

---

<sup>21</sup> "the camera assumes the spatial position of a character in order to show us what the character sees; the camera lens, so to speak, becomes the eye of the character (hence also the metaphor 'camera eye'), with the result that our sensory perception is restricted to that of the character."

Edward Branigam refere que "o 'fracasso' de *A dama do lago* tem sido atribuído ao fato de que, para internalizar o olhar de um personagem, é preciso conhecê-lo." (2005, 270)

Contudo, mesmo que não o revelando, o dispositivo POV materializa indiscutivelmente a visão de um observador físico. No entanto, tal como exemplifica Edward Branigam,

isso não significa [...] que o PPV se limite a humanos ou mesmo seres vivos. Um filme de horror de baixo orçamento, como *Cult of the Cobra* (Francis Lyon, 1955), utiliza a distorção elipsoidal da imagem para oferecer o PPV de uma cobra se arrastando na direção de sua vítima adormecida. *Tubarão* (Jaws, Steven Spielberg, 1975) abre com um *travelling* submarino que mostra o PPV de um tubarão, e *Benji* (Joe Camp, 1974) apresenta repetidos PPVs de um cão, assim como outras estruturas subjetivas, inclusive *flashbacks* da perspectiva do animal. Uma imagem distorcida é utilizada para representar o PPV de um alienígena em *Veio do espaço* (It Came from Outer Space, Jack Arnold, 1953). (idem, 253-254)

Para além destes exemplos, o plano POV pode ter uma aplicação ainda mais extrema ao negar a necessidade de um observador capacitado, como acontece, por exemplo, no filme

*O vampiro* (Vampyr Carl Dreyer, 1932), [em que] há uma longa seqüência com um PPV ocular de um homem morto. Nesse caso, o olhar é estabelecido enfatizando-se os olhos fixos e arregalados do morto: é essa visão que estabelece a representação e permite um intercâmbio metafórico de propriedades entre o morto e o vivo. Se os olhos do morto estivessem fechados, a estrutura seria mais complicada, porque o PPV (de uma pessoa viva) não se estabelece quando os olhos da pessoa estão fechados (não existe olhar). (idem, 254)

Neste caso, o plano subjetivo não corresponde a um observador capacitado uma vez que a personagem detentora o olhar está morta e, como tal, impossibilitada de ver o que quer que seja. Assim, Dreyer não utiliza este dispositivo para revelar o que a personagem vê, utiliza sim para que o espectador se sinta no lugar do cadáver. Este plano é, então, considerado um POV metafórico, e tal como ele existem outros exemplos, conforme Branigan revela,

outro PPV metafórico ocorre em *Rosas de sangue* (Et mourir de plaisir, Roger Vadim, 1960), no qual partilhamos o ponto de vista de um espírito invisível com a ajuda de um narrador e do movimento das cortinas de uma janela. Em *2001: uma odisseia no espaço* (2001; a Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968), a visão

de um computador é representada através de uma grande-angular especial, e em *Westworld, onde ninguém tem alma* (Westworld, Michael Crichton, 1973), por um efeito óptico especial que divide a imagem em minúsculos quadrados. Em *Capacete de aço* (The Steel Helmet, Samuel Fuller, 1950), vemos o PPV de uma estátua de Buda. Mais uma vez, a representação de 'olhos' em estátuas, retratos, etc. produz um 'olhar' – e demonstra um sentimento – vital para a estrutura PPV. Seria então possível representar a visão de, digamos, uma pedra? Tal ângulo de câmera seria provavelmente reinterpretado em termos de algum outro sentimento, menos estranho – como uma visão onisciente, o enquadramento de um autor excêntrico, etc. (ibidem)

A apresentação do olhar do observador tem, portanto, relevância na compreensão da estrutura subjetiva por parte do espectador. Por isso mesmo, o dispositivo de POV simples é constituído, geralmente, por dois planos: o 'plano 1', que mostra quem vê; e o 'plano 2' que mostra o que é visto. O 'plano 1' revela o olhar do observador e é o "estabelecimento de um ponto no espaço" (idem, 252). Este plano permite que o espectador identifique a carga subjetiva da estrutura, enquanto que o 'plano 2', e novamente como afirma Branigam,

estabelece um objeto fora do campo da câmera. Saber se um olhar ocorreu, ou não, pode ser uma questão de grau. Alguns indícios que podem estar presentes incluem: movimento do olho, movimento da cabeça, movimento do corpo [...], o facho de uma lanterna carregada por um personagem, um novo – talvez repentino – ângulo ou recuo da câmera, o movimento da câmera [...], um *zoom*, um diálogo [...], um intertítulo, um som fora-de-campo, a música [...], a escala do plano [...] e talvez estruturas narrativas ainda maiores. (idem, 253)

Contudo, existem situações em que esta estrutura é alterada mas que não afetam a sua compreensão, como são os

casos em que nenhum ponto é estabelecido ou mais de um ponto é estabelecido. Um exemplo do primeiro caso ocorre quando um olhar é estabelecido pelo diálogo. ('Ei, olhe para isto!'), *mas* nenhum ponto é estabelecido porque a tela está escura, a câmera está muito longe (no topo de um edifício, digamos) ou o personagem está fora de quadro. Um exemplo do estabelecimento de muitos pontos seria um plano de duas cabeças virando-se em direções opostas (*Quatre nuits d'un reveur*, Robert Bresson, 1971) (idem, 252)

Enquanto na segunda situação existe a multiplicação de pontos estabelecidos no espaço, na primeira não existe um 'plano 1' que estabeleça um desses pontos, no entanto existem elementos alternativos à sua presença. No exemplo apresentado, o

plano é substituído por um diálogo que determina a sua carga subjetiva, contudo, existem situações em que a presença dessa subjetividade não é clarividente. Estas situações apelidam-se de POV's ambíguos, e uma delas acontece

em *Psicose* (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960), [quando] vemos Sam deitado na cama, do peito para baixo, dizendo a Marion: 'Você nem tocou no almoço, não é?'. Então, vemos uma bandeja com o almoço sobre a mesa. Não podemos atribuir essa visão a Sam, porque não conseguimos ver se ele está olhando para Marion ou para a bandeja. O plano da bandeja é uma voz ambígua no filme. (idem, 253)

Esta ambiguidade subjetiva permite uma série de outras possibilidades narrativas. Branigan exemplifica,

em dois filmes de Yasujiro Ozu ocorrem PPVs quando um homem olha para uma flor, em *Ervas flutuantes* (Ukigussa, 1959), e para lápides tumulares, em *Conto de Tóquio* (Tokio Monogatari, 1953). Entretanto, mais tarde, nessas mesmas cenas, a estrutura PPV desaparece, ou evolui, quando o plano ponto/objeto é repetido (a flor, as lápides), sem o plano ponto/olhar (em cada um dos casos, um homem). Assim, a flor e as lápides agora parecem existir quase independentes, por conta própria. Percebemos, então, que nossa primeira visão pode não ter sido, na verdade, um PPV; que os homens podiam não estar olhando para os objetos (mas apenas pensando neles, ou olhando-os sem ver). Percebemos que inicialmente fomos envolvidos na estrutura do PPV e em uma estrutura narrativa mais ampla (uma referência às flores no diálogo, à tristeza da morte), para sermos libertados num segundo momento. Nesse segundo momento, a narração também evoluiu: não tem mais uma origem específica (os homens); ao contrário, tornou-se mais ampla, mais genérica, mais plural. (idem, 254-255)

De qualquer das formas a presença de todos os elementos não significa a existência de subjetividade no plano do 'objeto'. Nestas situações a estrutura continua a ser substantivada de estrutura POV, contudo é adjetivada de mentirosa, e revela-se

quando a câmera, em vez de revelar o objeto, volta-se em outra direção (partindo do ponto original ou de um novo ponto). Veremos então um objeto para o qual acreditamos que o personagem está olhando, mas que, de fato, ele não está vendo. (idem, 258)

A familiaridade do espectador com o dispositivo da estrutura POV levá-lo-á a considerar imediatamente o 'plano 2' de uma estrutura POV mentirosa como sendo um plano subjetivo, e só o destituirá dessa carga quando lhe for apresentada uma prova

contrária. Edward Branigam utiliza uma situação ainda mais complexa como exemplo deste dispositivo, segundo o autor,

uma ruptura mais radical de uma estrutura PPV ocorre em *Flor Higanbana* (Higanbana, Yasujiro Ozu, 1958). Um aparente plano ponto/objeto da janela de um hospital é esvaziado quando uma das duas mulheres que estão olhando para ela diz: "O quarto de mamãe fica aqui perto", o que sugere que elas podem ou não ver a janela de sua posição. Essa ambigüidade provoca uma segunda pergunta: nós espectadores, vimos o quarto da mãe ou ele fica na virada do corredor? Convém notar que as duas perguntas são independentes, uma pode ser respondida afirmativamente e a outra negativamente. A ambigüidade aqui é quase total e nunca se esclarece. [...] [No exemplo apresentado] o espaço foi separado do personagem da narrativa, mas não a ponto de o filme deixar de ser narrativo; ao contrário, personagem e narrativa simplesmente são recusados como meios preferenciais para o espectador organizar, unificar e compreender a produção do espaço. (idem, 258-259)

As estruturas POV mentirosas são ótimas para provar a força que tem a ligação entre dois planos. A essa ligação dá-se o nome de 'transição', sendo esse um elemento de grande importância da estrutura POV. Segundo Branigam, a 'transição' "é o correspondente físico de uma mudança na percepção narrativa, de onisciente e voyeurista, por exemplo, para subjetiva e pessoal" (idem, 261). Para o autor, no que diz respeito ao tempo diegético dos planos que o dispositivo liga, a 'transição'

refere-se a qualquer recurso que implique continuidade temporal ou simultaneidade. Não há necessidade de continuidade temporal dentro dos planos A (ponto/olhar) e B (ponto/objeto): basta que o último fragmento do plano A [...] se junte temporariamente ao primeiro fragmento do plano B [...]. Ou seja, são os elementos, e não os planos, que devem ser contínuos. Sem continuidade temporal, ou pelo menos simultaneidade, a estrutura resultante será divergente. (idem, 255)

O que Branigam afirma na sua definição é que, numa estrutura POV, o 'plano 2' pode não seguir cronologicamente o mesmo tempo diegético do 'plano 1', mas se o 'objeto' mostrado no 'plano 1' corresponder ao ponto de vista da personagem, a estrutura POV continua de pé. O *raccord* de olhar faz com que o espectador compreenda a ligação de dois planos com tempos diegéticos diferentes, mas que fazem parte de uma estrutura subjetiva. Esta característica permite, por exemplo, que

se recue a um tempo passado, ou que se antecipe um tempo futuro. Branigam explica que,

na cena de uma festa, por exemplo, cortamos para o primeiro plano de uma pessoa (ponto/olhar) e depois para o que a pessoa está vendo (ponto/objeto), mas o segundo plano revela um tempo anterior, antes do início da festa, ou um tempo posterior, quando a festa já acabou – sala vazia, copos sujos, etc. A estrutura é divergente. Essa é, na verdade, a forma tradicional do retrocesso (*flashback*) ou da antecipação (*flashforward*) subjetiva. (ibidem)

Mas a forma que do dispositivo não é, obrigatoriamente, idêntica em todas as estruturas, como conclui Branigam, a 'transição'

pode assumir a forma de um simples corte para uma nova posição de câmera, um efeito ótico (fusão, escurecimento, chicote, etc.) ou movimento de câmera, caso em que observamos enquanto a câmera se reposiciona. Por exemplo, o reposicionamento da câmera para assumir o PPV de uma mulher em *O Prazer* (*Le plaisir*, Max Ophuls, 1952) também revela a decisão da mulher de se matar atirando-se por uma janela, e um movimento de câmera em *Disque M para matar* [*Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954] evolui em torno de uma vítima insuspeita para terminar como o PPV do assassino. [...] Na verdade, pode-se dizer que nem uma mudança do posicionamento da câmera nem um movimento de câmera são necessários para que haja uma mudança na narrativa. (idem, 261-262)

Os planos POV, com o objetivo de apresentar não apenas o que é observado pela personagem, mas também a forma como esta o faz, podem ser filmados através de efeitos óticos ou mecânicos numa tentativa de materializar a percepção do 'observador'. A estes planos Edward Branigam dá o nome de planos percepção, e para os definir o autor afirma que

até agora tenho discutido principalmente a subjetividade em termos de uma produção de *espaço* atribuída a uma personagem, de modo que o 'eu' do 'eu vejo' é uma personagem e o 'vejo' é o espaço que é visto pelo personagem. Assim, um plano POV é subjetivo porque vemos o espaço pelo ponto em que a personagem se encontra. Uma vez que testemunhamos *o que* uma determinada pessoa vê num plano POV, é fácil representar *como* a pessoa vê o objeto<sup>22</sup> (1984, 94, tradução nossa)

---

<sup>22</sup> "thus far I have discussed subjectivity primarily in terms of a production of space attributed to a character so that the 'I' of 'I see' is a character and the 'see' is the space which is seen by the character. Accordingly, a POV shot is subjective because we see space from the character's point in space. Since we are witnessing what a particular person sees in a POV shot, it is an easy step to represent how that person sees an object"

Para exemplificar o uso deste tipo de planos, Branigan centra-se, inicialmente, no recurso estilístico de desfoque na imagem que, segundo ele,

representa as circunstâncias perceptivas especiais de um sujeito – bêbado, tonto, drogado, etc. Por analogia, podemos dizer que o PPV, focado ou não distorcido, representa a inexistência de circunstâncias perceptivas especiais, ou seja, estado normal de consciência. Uma cena de *Quando fala o coração* (Spelbound, Alfred Hitchcock, 1945) ilustra perfeitamente a estreita relação entre PPVs e planos subjetivos, na medida em que se alterna entre duas estruturas: uma carta entra e sai de foco de acordo com a distância a que é segurada por um personagem (que tem dificuldade de visão). Portanto, um PPV exige a presença de um personagem, mas não apenas de seu 'corpo' – o personagem deve estar consciente e ter uma 'aparência' normal. (2005, 259)

Branigan enumera outros possíveis significados subjetivos que o efeito de plano desfocado pode pretender materializar, segundo o autor esse efeito pode significar

que uma personagem está bêbada (*Quando a Mulher se Opoõe*, Arzner, 1932), com tonturas (em resultado de um golpe na cabeça em *Enigma*, Dmytryk, 1944), drogada (Sam Spade em *Relíquia Macabra*, Huston, 1941; *A Ruptura*, Chabrol, 1970), ferida (*Perseguição Impiedosa*, Penn, 1966; *Nenhum Homem era Dela*, Leisen, 1950), ou hipnotizada (*O Homem que Sabia Demasiado*, Hitchcock, 1934). A visão alterada também pode ser resultante de lágrimas nos olhos (*O Homem que Sabia Demasiado*), licor atirado ao rosto (*A Dama do Lago*, Montgomery, 1946), neve nos óculos (*Gakusei romansu: Wakaki hi*, Ozu, 1929), má visão (*Easy Virtue*, Hitchcock, 1927), cegueira quase total (*Cega Paixão*, Ray, 1951), ou porque a cabeça da personagem está debaixo d'água (*Sabotagem*, Hitchcock, 1942).<sup>23</sup> (1984, 80, tradução nossa)

No entanto, não é só o efeito de plano desfocado que é utilizado como recurso estilístico subjetivo, tal como afirma o autor,

outros dispositivos, além do foco da câmara podem servir para significar uma condição mental, como efeitos óticos (linhas onduladas para indicar doença, *Pinóquio*, Disney, 1940; imagem turva para indicar dor, *Terra dos Faraós*, Hawks, 1955), um filtro de difusão, uma imagem distorcida (como uma

---

<sup>23</sup> "that a character is drunk (*Merily We Go To Hell*, Arzner, 1932), dizzy (from a blow on the head in *Murder My Sweet*, Dmytryk, 1944), drugged (*Sam Spade in The Maltese Falcon*, Huston, 1941; *La Rupture*, Chabrol, 1970), injured (*The Chase*, Penn, 1966; *No Man of Her Own*, Leisen, 1950), or hypnotized (*The Man Who Knew Too Much*, Hitchcock, 1934). Altered vision may also be the result of tears in the eyes (*The Man Who Knew Too Much*), liquor thrown in the face (*Lady in the Lake*, Montgomery, 1946), snow on one's glasses (*Days of Youth*, Ozu, 1929), poor eyesight (*Easy Virtue*, Hitchcock, 1927), almost total blindness (*On Dangerous Ground*, Ray, 1951), or because the character's head is underwater (*Saboteur*, Hitchcock, 1942)."

personagem bêbada que vê em duplicado em *As Pernas Altas do Papá*, Neilan, 1919 e *O Último dos Homens*, Murnau, 1924), uma mudança radical na iluminação (como efeito de um medicamento em *Difamação*, Hitchcock, 1946), um *zoom-in* mostrando que Shaft vê uma pessoa suspeita (*Shaft, Máfia em Nova Iorque*, Parks, 1971), e até mesmo um intertítulo.<sup>24</sup> (ibidem, tradução nossa)

E Branigam conclui, afirmando que

os vários dispositivos do plano percepção – foco da câmara, iluminação do cenário, e o *zoom* – tornam-se metáforas para a visão, ou seja, a condição de estar drogado resulta supostamente numa visão turva, que é como a de uma mudança de foco ou mudança na intensidade da luz. Um *zoom* seria análogo à descoberta repentina de uma personagem e ao aumento de interesse sobre um objeto; e um *zoom* que rapidamente fecha e abre pode ser análogo, no contexto adequado, à simultânea atração e repulsa de um objeto por uma personagem (*Marnie*, Hitchcock, 1964).<sup>25</sup> (idem, 81, tradução nossa)

No entanto, Branigam é perentório em afirmar que o simples uso de um destes dispositivos não lhe dará imediatamente uma carga subjetiva, e que, para que tal aconteça, estes terão de se relacionar e fazer sentido no contexto do filme,

o fator crucial não é qual o dispositivo utilizado, mas como participa numa estrutura subjetiva. As mudanças aleatórias de foco não estabelecem embriaguez. Para que um plano desfocado signifique embriaguez é necessário que pelo menos as outras cenas do filme estejam focadas e que a mudança de foco apareça em combinação na estrutura de percepção com outros elementos enumerados.<sup>26</sup> (idem, 80, tradução nossa)

E Branigam completa, referindo que a escolha do recurso não poderá ser feita exclusivamente tendo em conta as preferências estilísticas do realizador, tal como defende,

a narração subjetiva não pode ser definida simplesmente em relação às propriedades formais do filme (foco, plano, etc.), mas, em vez disso, deve ser

---

<sup>24</sup> "any number of other devices besides camera focus can serve to signify a mental condition, such as optical effects (wavy line to indicate sickness, *Pinocchio*, Disney, 1940; blurred image to indicate pain, *Land of the Pharaohs*, Hawks, 1955), a diffusion filter, a split image (as a drunk character sees double in *Daddy Long-Legs*, Neilan, 1919 and *The Last Lough*, Murnau, 1924), a radical change in the key lighting (as a drug takes effect in *Notorious*, Hitchcock, 1946), a zoom-in as *Shaft* spots a suspicious person (*Shaft*, Parks, 1971), and perhaps even an intertitle."

<sup>25</sup> "the various devices of the perception shot – camera focus, set lighting, and the zoom – become metaphors for vision; that is, the condition of being drugged supposedly results in a blurred vision which is like that of a change in focus or change in light intensity. A zoom would be analogous to a character's sudden discovery and heightened interest in an object; and a zoom which rapidly alternates in and out may be analogous, in the proper context, to a character's simultaneous attraction to and repulsion from an object (*Marnie*, Hitchcock, 1964)."

<sup>26</sup> "the crucial factor is not what particular device is used, but how it participates in a subjective structure. Random changes in focus will not established drunkenness. To use an out-of-focus shot to signify drunkenness requires at least that other shots in the film are in focus and that the change in focus appears in combination with certain other elements enumerated in the perception structure."

definido como um certo tipo de afirmação *sobre* a narrativa (as condições sob as quais ela é contada, percebida, e sabida) e estas declarações podem assumir diferentes formas dentro e através da media.<sup>27</sup> (idem, 80-81, tradução nossa)

Para além de um efeito ótico, ou mecânico, o realizador poderá optar por um outro recurso estilístico que, para além de reforçar a orientação espacial do espectador, acentua e identifica imediatamente o plano como sendo pertencente ao ponto de vista de um observador. O recurso em questão consiste em enquadrar, no plano POV, um elemento físico que se encontre entre o 'observador' e o 'objeto',

em *A general* [The General, Buster Keaton, 1926], por exemplo, vemos Buster Keaton sob uma mesa espiando por um furo na toalha, e depois vemos um longo plano da sala, enquadrada através de uma forma oval 'rasgada' – que, naturalmente, é o furo da toalha –, o que confirma que estamos de fato localizados num ponto visto previamente. Em *O Vampiro* vemos uma tampa de um caixão baixar sobre a câmara e vários rostos espiarem dentro dele, através de uma janelinha. (Branigan, 2005, 256)

Este recurso pode ter uma aplicação ainda mais extrema ao incluir o próprio observador no plano. Contudo, esta atitude altera ligeiramente o caráter do plano, uma vez que este apresenta mais do que a personagem vislumbra e, por este motivo, estes planos são chamados de semi-subjetivos. Enquanto na estrutura de planos subjetivos "a personagem é mostrada e, em seguida, a câmara ocupa sua posição (aproximada!), sendo a elaboração de um campo espacial sua derivada ou tendo-a como origem"<sup>28</sup> (Branigan, 1984, 73, tradução nossa); na estrutura de planos POV semi-subjetivos, o plano POV ocupa uma posição aproximada da localização da personagem e contém-na em *amorçê*<sup>29</sup> no enquadramento, frequentemente, de costas ou  $\frac{3}{4}$  costas e por vezes desfocada.

Posto isto, é importante referir que as estruturas POV podem assumir diferentes formas. Tal como revela Branigan,

existem duas principais variantes da estrutura PPV e um certo número de estruturas simples. A forma usual de PPV é o plano A (ponto/olhar), seguida do plano B (ponto/objeto). Esse PPV 'prospectivo' é a forma que discutimos até agora. Uma importante forma alternativa é o PPV 'retrospectivo' ou descoberto,

---

<sup>27</sup> "is that subjective narration cannot be defined with respect to purely formal properties of film (focus, shot, etc.) but, rather, must be defined as a certain kind of statement about narrative (the conditions under which it is told, perceived, and know) and these statements may assume different forms within and across media."

<sup>28</sup> "the character is shown and then the camera occupies his or her (approximate!) position, thus framing a spatial field derived from him or her as origin"

<sup>29</sup> Em inglês é utilizado o termo "Over the Shoulder".

no qual a ordem dos planos é invertida: o plano A segue-se ao plano B. (2005, 264)

A grande diferença entre a estrutura POV 'prospetiva' e a estrutura POV 'retrospectiva' "reside na ordem 'o homem vê a mulher' em vez de 'a mulher é vista pelo homem'." (ibidem) Esta variante cria um efeito de surpresa ou *suspense* no espectador, mas o seu uso não é do agrado de todos os autores, enquanto Herbert Lightman considera que "a originalidade que se conseguiu graças ao uso do recurso foi ofuscada pela confusão que se seguiu e pela perda de significado dramático da seqüência"<sup>30</sup> (idem, 265), Noël Burch "aprecia PPVs descobertos [...] precisamente por sua capacidade de desorientar os espectadores, renovar a percepção e contestar a primazia do narrativo."<sup>31</sup> (ibidem)

Estas duas opções têm possibilidades de aplicação sobre algumas estruturas POV simples: a estrutura fechada, retardada, aberta, contínua, forjada, múltipla, incrustada e, por fim, a estrutura recíproca.

Numa estrutura POV fechada a ordem dos planos assume a forma A, B, A; sendo, portanto, um dos planos repetido. Esta estrutura POV tem, tal como descreve Branigan,

um alto grau de estabilidade narrativa, porque a repetição do plano A serve para reestabelecer o tempo, o lugar e o que vimos. A repetição assinala também o fim de uma visão 'subjativa'. [...] Além disso, no PPV fechado, o tempo é momentaneamente suspenso, como no *flashback* subjetivo tradicional ou durante a inclusão de um intertítulo. Em outras palavras, não esperamos que algo esteja acontecendo com os personagens enquanto estamos olhando para um objeto ou até que tenhamos percebido inteiramente a repetição (fechamento) do plano A. (ibidem)

Como tal, esta estrutura assume

um princípio estrutural do cinema, segundo o qual a câmara não é capaz de acompanhar os fatos (isto é, ela não é omnisciente) e, conseqüentemente, existe uma forte tensão entre o espaço enquadrado pela câmara e o espaço que está fora do alcance da câmara. (idem, 265)

Analisar-se-á mais à frente, no presente Capítulo, a questão do espaço fora do alcance da câmara, mas sobre esta estrutura POV fechada Branigan refere que podem existir algumas variantes. Segundo o autor,

<sup>30</sup> Apud LIGHTMAN, Herbert, "The Subjective Camera", em *American Cinematographer*, 27 (2), Fevereiro de 1946, p. 66, reeditado em Lewis Jacob (org.), *The Movies as Medium* (Nova York: Farrar, Straus & Giroux, 1970), p. 63.

<sup>31</sup> Apud BURCH, Noël, *Theory of Film Practice*, cit. pp. 15, 78-80.

as variantes formais do PPV fechado assumem a forma A', B, A'', na qual A'' é uma variante menor de A', como um novo ângulo ou uma nova distância, na qual o sujeito é visto, ao menos momentaneamente, ainda congelado em seu olhar antes que a ação narrativa seja retomada. Nem A', nem A'', nem ambas podem ser ângulos reversos. Também é comum a estrutura A, B, e então, em vez de um corte de volta ao plano A ou de um movimento de câmera de volta a A, vemos o sujeito – depois de um certo intervalo – colocar-se diante da câmera, criando de fato um ângulo reverso, como para nos lembrar de nossos pontos de vista especial. Também existem combinações similares às apresentadas acima, na forma B, A, B. Essa estrutura descoberta e fechada de PPV é usada muitas vezes para enfatizar um objeto ou o súbito aparecimento de um objeto. (idem, 266)

Analise-se, agora, uma outra variante da estrutura POV simples, a estrutura POV retardada, igualmente chamada de estrutura suspensa. Segundo Branigam este

trata-se de um tipo especial de PPV temporariamente divergente, no qual os planos A e B são separados um do outro por razões narrativas. Quase sempre ocorre em filmes policiais, de suspense ou de terror, quando um personagem vê algo (ponto/olhar), embora o plano ponto/objeto esteja escondido da platéia por uma série de planos (enquanto outra pessoa é convocada a olhar para essa coisa extraordinária) ou uma série de cenas (quando o personagem é morto pelo objeto). Também é possível que o objeto ainda não esteja presente para ser visto, de modo que o olhar do personagem se torna prematuro. (ibidem)

Por outro lado, poderão existir situações contrárias, onde o plano ponto/objeto é mostrado e o plano ponto/olhar é omissivo. Estas estruturas POV são chamadas de atrasadas ou descobertas. Branigam cita algumas situações fílmicas para demonstrar esta variante, por exemplo,

em *Tubarão* [Jaws, Steven Spielberg, 1975], embora o espectador veja o ponto de vista de um tubarão deslizando sob a água, só muito mais tarde verá o próprio tubarão. Numa cena de cemitério em *A profecia* (The Omen, Richard Donner, 1976), uma série de planos com enquadramentos bizarros (de trás de árvores, pedras, etc.), acompanhados de uma música estranha, antecipam o aparecimento posterior da pessoa que está espiando escondida. Em *Lobos* (Wolfen, Michael Wadleigh, 1981), movimentos especiais de câmera indicam a presença de criaturas invisíveis. A primeira terça parte de *Prisioneiro do passado* (Dark Passage, Delmer Daves, 1947) contém várias seqüências longas de um PPV retardado de Vincent Parry, cujo rosto é escondido do público até que uma cirurgia plástica lhe dê uma 'nova' face (a de Humphrey Bogart). (idem, 267)

Contudo, a estrutura POV retardada não se pode resumir apenas às situações dos exemplos apresentados. Prova disso é quando em *O Processo Quiller* (1966)

vemos um plano de câmera alta do herói entrando num carro e depois cortinas de janela fechando sobre a imagem. Percebemos então que alguém estava espiando o nosso herói. Mas quem? Reparem na diferença do resultado se, depois que a cortina fecha sobre a imagem, víssemos o rosto da pessoa que está observando (a pessoa se colocando diante da câmera). O plano começaria como uma visão 'objetiva' (o herói entra num carro), mas então se tornaria totalmente subjetivo ao percorrer os elementos do PPV em ordem inversa, completando a estrutura ao mostrar a pessoa cuja visão havíamos compartilhado. (ibidem)

Nesta situação, uma posição de câmara que se suporia objetiva revela-se subjetiva e, mesmo não sendo revelada ao espectador a identidade do observador, este percebe que o que lhe é apresentado é a visão de uma personagem. Tal como Branigam afirma,

tudo isto poderia ter ocorrido com uma única posição fixa de câmera, o que prova que o 'plano', propriamente, não é um elemento decisivo em uma estrutura de PPV ou no sistema narrativo. Os elementos de representação podem ser divididos de modo diverso, em qualquer número de planos, num único plano ou num fragmento de plano. O que é fundamental é que exista uma representação dos elementos – ponto, olhar, transição, etc. (idem, 267-268)

Para além do 'olhar', também o 'objeto' pode ser prematuro,

ou seja, vemos algo importante que um personagem ignorou ou ainda não descobriu (como nos filmes de Hitchcock). O olhar prematuro é típico dos filmes de horror, enquanto o objeto prematuro é característico dos filmes de suspense. [Mas,] naturalmente, o PPV retardado não se limita a filmes de terror ou de suspense. (idem, 268)

Como provado, "a estrutura do PPV retardado pode ser resolvida de várias maneiras" (idem, 269), mas defina-se agora uma outra variante desta estrutura, a estrutura aberta. Nesta variante, e ao contrário do que acontece na anterior, "embora esteja firmemente estabelecido um ponto/olhar, nunca vemos o objeto." (ibidem) Para exemplificar esta estrutura, Branigam faz referência à situação do filme *A Grande Ilusão* (1937), onde é mostrado

que o PPV aberto pode ser usado para isolar certos aspectos não-visuais do objeto que sejam importantes na narrativa. [No filme,] apesar de não vermos os soldados marchando, ouvimos o som dos pífaros e dos pés batendo contra o chão. (ibidem)

Nesta variante, existe a possibilidade de que o 'objeto' visto pela personagem não seja identificado pelo espectador, em alternativa este poder-lhe-á ser apresentado através do diálogo ou de algum dos dispositivos de representação do espaço em fora-de-campo, que serão descritos mais à frente no presente Capítulo.

Como referido anteriormente, uma outra variante simples da estrutura POV é apelidada contínua, e diz respeito às situações em que "um personagem olha para vários objetos ou para um objeto várias vezes. Tipicamente, os objetos são apresentados através de cortes sucessivos ou movimentos de câmara – o *travelling* subjetivo." (ibidem)

Nos casos em que o 'ponto'/'objeto' for apresentado durante um tempo prolongado poderá ser necessário introduzir um plano conjunto, Branigam afirma que este plano servirá

para nos lembrar de nosso ponto de vista especial – embora, como demonstra *A dama do lago*, não seja muito fácil perder a trilha de um ponto de vista –, como também para mudar a narração momentaneamente e introduzir outro nível (hierarquia) de códigos narrativos. Na cena hollywoodiana clássica de diálogo, em que se alternam planos americanos, o plano de conjunto (*reestablishing shot*) constitui-se geralmente a partir de um ângulo reverso. (idem, 269-270)

Uma outra variante será a estrutura de PPV forjado, que "permite que o enquadramento do objeto [...] seja um tanto mais próximo do objeto do que a verdadeira posição do personagem – embora o ângulo continue sendo dessa posição." (idem, 272) Branigam apresenta um exemplo desta variante, afirmando que,

em *Os Pássaros* um plano POV de uma mulher que vê um homem morto é seguido por dois cortes rápidos sobre o rosto do homem morto. A estrutura já não é, estritamente falando, um plano ponto-de-vista, porque a visão é, agora, 'muito perto' do homem morto (a mulher não saltou para a frente duas vezes para obter uma melhor visualização). Pode-se, no entanto, classificar a estrutura como um POV desviante desde uma variante bastante comum de POV que falseiam a distância do sujeito para o objeto (sem alterar o ângulo) para que o espectador o possa ver melhor.<sup>32</sup> (1984, 81, tradução nossa)

---

<sup>32</sup> "in *The Birds* a POV shot of a woman who sees a dead man is followed by two quick cuts in to the dead man's face. The structure is, strictly speaking, no longer POV, because the view is now 'too close' to the dead man (the woman has not leaped forward twice to get a better view). One might, however, classify the structure as a deviant POV since a quite common variant of POV cheats away from the subject toward the object (without changing the angle) so that the viewer can better see the object."

A aplicação desta variante é frequente, por exemplo, quando o realizador quer que o espectador leia mais facilmente um texto que a personagem observa. Este falsear da câmara não destrói a estrutura POV porque

se outras pistas forem suficientemente fortes – como ângulo e movimento da câmara, repetidos olhares do personagem, contexto narrativo, etc. –, é permitida uma certa flexibilidade na distância da câmara e na composição do plano ponto/objeto. (Branigan, 2005, 272)

Esta propriedade do dispositivo permite que o plano POV possa não só falsear a posição entre 'observador' e 'objeto' como também possa materializar um movimento que não seja executado pela personagem. Como afirma Branigan, é "permitindo um movimento de câmara *zoom-in* ou um *dolly-in* sobre um objeto dando-lhe atenção mesmo que a personagem não se mova"<sup>33</sup> (1984, 123, tradução nossa). Estas escolhas terão, evidentemente, conotações subjetivas e farão parte da categoria de planos percepção, materializando, por exemplo, a acentuação da atenção ou interesse da personagem sobre determinado objeto.

Uma outra variação de estrutura simples denomina-se múltipla ou interligada, e ocorre em situações onde

vários personagens vêem o mesmo objeto e se apresenta na seguinte forma (no todo ou em parte): A, (B), C, (B), D, E, (B), na qual B é o objeto e os outros planos são de pessoas. Observe-se que, quando um PPV é oferecido para duas pessoas que aparecem juntas num único plano, a estrutura é 'menos subjetiva' do que se oferecida como a visão de uma só pessoa. (Branigan, 2005, 273)

A forma apresentada refere-se às situações em que os diferentes observadores se encontram no mesmo espaço (planos A, C, D e E), contudo existem cenas em que as personagens que veem o mesmo objeto se encontram em espaços diferentes. Nestas situações o plano POV (plano B da estrutura) poderá não respeitar a localização física de nenhuma delas, tal como exemplifica Branigan,

em *Quando fala o coração*, um PPV múltiplo é comprimido num padrão A, (B), C. Os personagens A e C estão em salas diferentes, mas o objeto B (um carro que chega) é filmado de um ângulo ambíguo, de modo a servir aos dois personagens. (ibidem)

No caso desta estrutura as duas personagens veem o mesmo 'objeto', no entanto existem, também, as estruturas POV incrustadas, em que "a estrutura em PPV

---

<sup>33</sup> "allowing the camera to zoom-in or dolly-in on an object of attention even though the character does not move"

de um personagem está contida dentro da estrutura em PPV de outro personagem" (ibidem), ou seja, uma personagem ('observador') olha para outra personagem ('objeto') e, por sua vez, essa personagem torna-se num 'observador' e avista um novo 'objeto'. Branigam exemplifica, afirmando que

em *Psicose* [Psycho, Alfred Hitchcock, 1960], por exemplo, vemos Marion, dentro do seu carro, olhar (plano A) para um policial fora do carro, que então olha (plano B) para a placa do veículo (plano C). Marion continua olhando o policial (repetindo o plano A), enquanto ele olha para o carro (repetição do plano B). Uma característica dessa estrutura é que, além de vermos algo do ponto de vista de Marion, também vemos algo que ela não pode ver: a placa do carro. (ibidem)

Por fim, resta-nos definir o último tipo de estrutura POV simples, a estrutura recíproca. Nesta estrutura o 'observador' é também 'objeto', mas ao contrário do que acontece na estrutura anterior, aqui não existe um plano C. Ou seja, "o PPV recíproco assume a forma: (A, B) (B mais próximo, A), (A mais próximo, B). Isso representa três estruturas de PPVs, cada uma plenamente definida, de A para B, de B para A e de A para B." (idem, 274)

Este é o princípio do dispositivo cinematográfico do campo/contracampo, regularmente aplicado na filmagem de, por exemplo, conversas entre personagens. No entanto, o dispositivo do campo/contracampo tem origem numa simplificação da estrutura POV recíproca em que, tal como Branigam revela,

num filme tradicional de Hollywood, o modelo do PPV recíproco é muitas vezes eliminado, de modo que o plano ponto/objeto funciona também como um plano ponto/olhar para a série seguinte. Assim, o modelo completo exposto acima só apresentaria quatro planos em lugar de seis (A, [B], (A), B). (ibidem)

Os exemplos das diferentes variantes de estrutura POV apresentados respeitam as regras da continuidade cinematográficas, contudo, poderão existir elementos destabilizadores na *mise-en-scène* que causarão interferências nessas estruturas. Tal como Branigam afirma, por exemplo,

a utilização de um espelho ou outra superfície reflexiva na *mise-en-scène*, em conjunção com uma estrutura PPV, pode resultar em trocas bastante complexas. A imagem no espelho, por exemplo, altera a direção (em cerca de 180 graus), assim como o espaço – a imagem parece estar diante da câmera quando de fato está atrás da câmera. Além disso, o espelho representa dois objetos: ele mesmo e a imagem refletida nele. [...] Portanto, dependendo das circunstâncias, um

espelho pode destruir um ou mais [...] elementos da estrutura de PPV – ou seja, todos, exceto o elemento de transição. (ibidem)

Como referido no início deste estudo do plano subjetivo, a posição física da câmara materializa sempre um ponto de vista do narrador fílmico externo, que se poderá aproximar ou não de uma personagem diegética. Assim, tal como um narrador tem um discurso obrigatoriamente fragmentário, também o ponto de vista de uma obra cinematográfica o é. Ao colocar a câmara numa determinada posição e fazer um certo enquadramento, o realizador opta por incluir na imagem certos elementos em detrimento de outros, e, apesar de algumas esporádicas experiências tecnológicas tentarem mostrar cada vez mais espaço cénico (apresentando formatos de imagem não convencionais, como a tela a 360° ou a tela com o formato de meia esfera em que o espectador está no seu interior e observa a projeção à sua volta), nunca é possível apresentar todos os elementos que se encontram no espaço, e um exemplo extremo é a câmara não poder filmar o seu próprio corpo, e, portanto, o espectador não pode ter acesso a ele.

Assim, e tal como afirma Noël Burch, "para compreender a natureza do espaço no cinema, considerar que ele é composto de facto por dois espaços: o que está compreendido no campo e o que está fora de campo." (Burch, 1973, 27)

Comece-se, então, por definir estes conceitos. O termo 'campo' corresponde ao termo inglês *in* e é, segundo Noël Burch, "para as exigências desta discussão, a definição do espaço do campo é extremamente simples: ele é constituído por tudo o que o olho apreende no 'écran'." (ibidem)

Por sua vez, o fora de campo equivale ao termo inglês *off* e, tal como afirma o autor, "o espaço fora-de-campo é, a este nível de análise, de natureza mais complexa. Divide-se em seis 'segmentos': os confins imediatos dos quatro primeiros segmentos são determinados pelos quatro bordos do quadro." (ibidem)

Após definir os primeiros quatro segmentos do fora de campo, Burch continua, dizendo que, "o quinto segmento não pode ser definido com a mesma (falsa) precisão geométrica, e contudo ninguém contestará a existência de um espaço fora-de-campo 'atrás da máquina'." (ibidem)

Burch termina a enumeração dos elementos, revelando que

o sexto segmento compreende tudo o que se encontra atrás do cenário (ou atrás de um elemento do cenário): tem-se-lhe acesso saindo por uma porta, contornando o ângulo de uma rua, escondendo-se atrás de um pilar... ou atrás de

uma outra personagem. Em extremo limite esse segmento de espaço encontra-se atrás do horizonte. (ibidem)

Na maior parte das vezes esse espaço fora de campo esconde a equipa de filmagem e todos os elementos técnicos do filme, tais como projetores, microfones, etc. E é, também, frequente que o próprio cenário só exista até onde o enquadramento alcança. Contudo, mais uma vez, existem diferentes atitudes sobre a relação entre o espaço *in* e o espaço *off*. Tal como corrobora Fernão Pessoa Ramos,

na encenação, a homogeneidade espacial *in/off* pode ou não ser plena. O que a caracteriza é o fato de a ação ser fortemente esvaziada em sua carga de espontaneidade. O fato de a ação não ser espontânea não sobredetermina a relação entre a circunstância da tomada e o espaço que a circunda. Com a presença de cenário, o espaço fora-de-campo tende a se constituir como radicalmente heterogêneo ao espaço (e à circunstância existencial) que sugere no campo da imagem. Essa heterogeneidade radical caracteriza o filme de ficção, embora esteja também presente no documentário. No sentido inverso, há autores de ficção que se sentem atraídos pelos efeitos da homogeneidade espacial *in/off*, buscando-os nas tomadas em locações. (Ramos, 2005, 160)

Fernão Pessoa Ramos dá exemplos desta postura pouco convencional no que diz respeito à relação do espaço fora-de-campo e o cinema de ficção, e enumera

Huston caçando elefantes na África; Stroheim fazendo os atores perambular nos desertos do vale da Morte, na Califórnia; Rossellini com Ingrid Bergman escalando o vulcão Stromboli; Renoir na Índia, envolto no ritmo e nas cores da cultura local; Kiarostami no norte do Irã devastado pelo terramoto. (idem, 160-161)

Por seu lado, no caso do cinema documental a homogeneidade do espaço fora de campo tem uma maior importância na obra. Contudo poderão existir, também, pequenas alterações nesse espaço homogêneo. Ramos utiliza o documentário de Robert Flaherty, *Nanuk, o Esquimó* (1922) como referência para falar sobre esta relação. Apesar desse filme ser um documentário, e de o realizador e a equipa viverem com a família de Nanuk no norte do Canadá, o espaço fora de campo acabou por ser adulterando, uma vez que,

para filmar dentro do iglu, e ter luz necessária, Flaherty obrigou Nanook e a sua família a encenarem e dormirem (de verdade) dentro de um iglu maior que o habitual, construído sem teto [...] (o procedimento de construção, evidentemente, não é revelado no filme). (idem, 161)

Todavia, para Fernão Pessoa Ramos, essa alteração e construção do espaço em *off* é desvalorizada, pois, como o próprio afirma,

embora a utilização desse iglu caracterize-o como cenário de *Nanook*, há uma diferença essencial com a tradição do cinema ficcional que determina a particularidade do cinema documentário: a forte homogeneidade circunstancial entre o espaço dentro e fora-de-campo. Flaherty não estava em um estúdio aquecido, filmando um imigrante japonês dentro de uma construção de gesso, mas no norte do Canadá, passando a noite com o esquimó chamado Allakarialuk, em um lugar (no espaço) onde iglus são construídos. (ibidem)

Normalmente os elementos que estão fora de campo e não fazem parte da diegese são escondidos ao máximo, tentando a equipa não fazer barulho durante a rodagem e estando empenhada em que nenhum elemento indesejado entre no enquadramento, mas é possível que esta regra seja quebrada quando existe, por exemplo, a vontade de revelar os bastidores da filmagem. Poderá, igualmente, ser vontade do realizador revelar algum elemento diegético que se encontre no espaço fora de campo. Noël Burch serve-se do filme de Jean Renoir, *Nana* (1929), para explicar a forma como estes elementos se definem e articulam na relação do espaço do campo com o espaço fora de campo. O autor escolhe o filme *Nana* porque este

põe, [...] como condição essencial do seu desenrolar plástico, a *presença de um espaço fora-de-campo, e cuja importância iguala a do espaço-em-campo*. Porque meios? Os segmentos espaciais são definidos, em *Nana* como em todos os filmes, primeiro pelas *entradas e saídas do campo*. Em *Nana* mais de metade dos planos começam por uma entrada no campo e (ou) acabam por uma saída do campo, deixando várias imagens do campo vazio antes e (ou) depois. (1973, 28)

A entrada e saída de campo é, então, uma das formas de definir o espaço em *off*. Nestas saídas de campo por qualquer que seja a margem do enquadramento, as personagens podem dirigir-se em qualquer direção, aproximando-se ou afastando-se da câmara consoante o movimento que o realizador pretender, mas quando a personagem transpõe a própria câmara está a definir o quinto segmento em que se divide o espaço fora de campo, fala-se do espaço atrás da máquina. Segundo Burch,

Renoir utiliza [...] a saída 'a rasar a máquina', o que define, na nossa opinião, esse espaço que se encontra 'nas costas' da máquina. [...] Para aceder ao espaço atrás da máquina, passa-se com efeito quase sempre pelo lado direito ou esquerdo do quadro, excepto no caso, relativamente raro, da passagem 'através da máquina',

em que a personagem vem entrar na objectiva – saindo por vezes no plano seguinte para se afastar no 'contracampo'. (idem, 30)

O mecanismo da passagem da personagem 'através da máquina' é utilizado de forma assumida por Alfred Hitchcock no filme *A Corda* para disfarçar os cortes necessários para a mudança de bobines, uma vez que toda a longa-metragem é feita num único plano sequência. O próprio Hitchcock revela,

[uma] dificuldade técnica a superar era a interrupção forçada no fim de cada bobina; resolvi-a fazendo passar uma personagem diante da objectiva para provocar escuridão. Assim, se no fim de uma bobina houvesse um grande plano sobre o casaco de uma personagem, na bobina seguinte retomava-se o novo plano sobre o casaco. (Truffaut, 1983, 133)

Em conclusão, estas escolhas de *mise-en-scène* por parte do realizador sobre a entrada e a saída de campo repercutir-se-ão em significados narrativos diferentes, como Burch conclui,

uma saída que deixa um campo vazio chama o nosso espírito para uma porção determinada do espaço fora-de-campo, enquanto que um plano que começa por um campo vazio nem sempre nos permite saber de que lado vai surgir a nossa personagem, ou sequer se alguma irá surgir. (1973, 29)

Para além da saída e entrada de elementos em campo, é possível definir um espaço em *off* através do olhar de uma personagem para fora de campo. Burch revela, que esta relação pode ser estabelecida através de uma estrutura de planos que apresente "um grande plano ou plano aproximado de uma personagem que se dirige a outro fora de campo" (idem, 30), seguido do plano da personagem olhada.

A estrutura supra descrita é uma estrutura POV, uma vez que o plano A apresenta o 'observador', e o plano B revela o 'objeto' observado, como tal, poderá ter todas as variantes descritas anteriormente, das quais se destaca a estrutura retardada, ou suspensa, que revela a força de um olhar na definição do espaço fora de campo. Burch afirma que o olhar do 'observador' é "tão essencial, que essa personagem fora de campo (e portanto o espaço imaginário em que ele se encontra) toma tanta senão mesmo mais importância do que a personagem no quadro e o espaço do campo." (idem, 30-31)

Essa importância é tal, que a não revelação imediata do 'objeto' em *off* provoca tensão no espectador,

quando mais se prolonga o campo vazio, mais se cria uma tensão entre o espaço da tela e o espaço fora de campo, e mais esse espaço-fora-de-campo se adianta

ao espaço do quadro (cujo interesse se esgotará tanto mais rapidamente quanto mais simples for, sendo aqui o limite a tela branca... ou negra). (idem, 36)

A direção do olhar da personagem define o espaço em *off* e a localização do 'objeto', tal como Noël Burch conclui,

o olhar para a máquina (mas não para a objetiva; um olhar para a objetiva visa o espectador e não o espaço atrás da máquina: é por isso que ele só serve para os filmes publicitários e para os *à-partes*), o olhar para a máquina serve para definir o espaço atrás da máquina onde se encontra o objeto desse olhar. (idem, 31)

Para além do olhar, e segundo o mesmo autor, outra forma que determina o espaço fora de campo

é através das personagens de que uma parte do corpo se encontra fora do quadro. Evidentemente, o próprio cenário, que continua forçosamente para além do campo, serve igualmente para definir o espaço-fora-de-campo, mas de uma maneira completamente 'inoperativa'. No fim, esse espaço é exclusivamente *mental*, e é portanto o assunto de atracção *principal* que joga aqui o papel determinante. (ibidem)

Burch exemplifica, revelando que "quando um braço sem corpo entra no campo [...] pensamos explicitamente no espaço-fora-de-campo" (ibidem), e isto porque "dado que uma importante parte da personagem permanece 'off', o espaço-fora-de-campo seja mais *presente* do que quando uma personagem acaba de aparecer inteiro." (idem, 31-32)

Esta conclusão leva Burch a dividir o espaço fora de campo em dois tipos, o concreto e o imaginário. O autor define estes dois espaços através de exemplos do filme *Nana*, afirmando que,

quando a mão do empresário entra no campo para agarrar a peça, o espaço em que este se encontra e que este define é *imaginário*, pois não foi visto ainda, e não se sabe, por exemplo, a quem pertence esse braço. Mas, no momento do 'raccord' no eixo que nos revela a cena no seu conjunto (Muffat e o empresário juntos de pé), esse espaço torna-se, *retrospectivamente*, concreto. O processo é o mesmo no campo-contracampo, o 'contracampo' tornado concreto um espaço 'off' que era imaginário no 'campo'. Por vezes, esse espaço-fora-de-campo pode *permanecer* imaginário, na medida em que nenhum plano mais vasto ou num outro eixo (ou algum movimento de aparelho) nos vem mostrar a origem do braço, o objecto do olhar 'off', ou o segmento 'off' para o qual uma personagem que sai se dirigiu. (idem, 32)

Conforme referido anteriormente, o espectador vai fazendo uma construção mental do espaço cénico através das pistas que lhe são apresentadas, contudo, a fragmentação que a unidade 'plano' impõe ao cinema pode induzi-lo erradamente, falseando a verdadeira disposição espacial. Assim, e consciente dessa condição, o espectador não se sente enganado quando percebe que o espaço fora de campo não tem a forma que o próprio havia imaginado. Por este motivo, Burch afirma que

a faculdade de esquecimento é extraordinária no cinema, e é por isso que a estruturação – e reestruturação – do espaço só é possível à escala da sequência); portanto, constatamos retrospectivamente que a nossa ideia desse espaço-fora-de-campo era falsa, que o espaço-fora-de-campo em jogo não era o que pensávamos, que ele não era, segundo o vocabulário que tínhamos adoptado, 'concreto' mas *imaginário*. (idem, 33)

O realizador poderá revelar o fora de campo não só através de um enquadramento com uma escala e ângulo diferente, mas também através de alguns recursos que permitem dar a conhecer esse espaço ao espectador.

O trabalho do som é um desses elementos, pois, tal como refere Burch, "o som 'off' fez *sempre* entrar em jogo o espaço 'off'" (idem, 37). Marie-Thérèse Journot refere-se a este dispositivo, chamando-o de *off the screen*, fora do ecrã, afirmando que

é utilizado sobretudo para o som cuja fonte não é visível na tela mas está presente no fora de campo, ao contrário do som que não pode pertencer à cena vista porque é emitido de outro lado. Trata-se então do comentário feito *a posteriori* sobre a história por uma personagem, que continua a ser um elemento diegético (mesmo que as diegeses, definidas pelo espaço-tempo, não coincidam), ou do comentário feito por uma voz do exterior à diegese: é o caso, nos documentários, mas também no filme de ficção, da posição ocupada pela música. As tipologias variam com os autores: distinguem-se geralmente 'som *in*' (no campo), 'som *off*' (fora de campo) e 'som *over*' (por cima, como a música do filme e o comentário). (2002, 111-112)

Como a autora afirma, e como é definido no Capítulo 1.2., o termo *over* diz respeito ao som que não tem origem nem faz parte do tempo nem do espaço diegético, como tal, não é passível de ser ouvido pelas personagens, é exemplo disto uma música que acompanhe a cena ou uma narração em *off*. Esta narração distingue-se do som *off* na medida em que a fonte do segundo partilha o tempo e espaço diegético, encontrando-se apenas fora do enquadramento. Através de dispositivos tecnológicos, como o som *stereo* ou o *surround*, torna-se possível localizar espacialmente o próprio

som. Para além de poder representar elementos diegéticos que não são visíveis em plano, situação que se conjuga na perfeição com o olhar de uma personagem para *off*, este dispositivo permite que o realizador trabalhe o contexto cenográfico da cena, construído, por exemplo, o ambiente de uma cidade, da selva, ou do campo.

Através de jogos de sombra, ou de luz, o realizador pode igualmente trazer para campo projeções de silhuetas de elementos em *off*. Tal é possível comprovar no filme *Nana* quando se veem em sombra duas silhuetas humanas a falar atrás de uma janela.

Para além disso, também a existência de superfícies refletoras em campo permite o acesso a fragmentos do espaço *off*. Espelhos, ou outros objetos, permitem que o espaço fora de campo esteja presente em plano através de um elemento cenográfico, como afirma Burch,

é possível ver o espaço-fora-de-campo sem o saber (quando a máquina está orientada para um espelho de que se não vê a moldura), e não nos damos conta disso senão depois de uma panorâmica ou um deslocamento das personagens; é igualmente possível supor que uma personagem ou um objecto que figuram num plano precedente estão fora-de-campo quando de facto estão em campo... mas camuflados por um jogo de sombra ou de cores [...]. Evidentemente, são casos relativamente raros e bastante equívocos: jogamos quase com as palavras (por definição, não se pode 'ver' o espaço-fora-de-campo). (1973, 33-34)

Portanto Burch conclui, por definição, esse espaço fora de campo é refletido num elemento do plano ou é projetado através de um efeito de luz, assim passa a estar presente na imagem e pode ser considerado espaço em campo.

Burch parte, então, para a análise que contém movimentos de câmara, segundo ele,

estes são muito mais refractários à análise sob o ângulo dos 'dois espaços' do que o plano fixo. Voltando a *Nana*, dissemos que não se encontram aí mais do que uma meia dúzia de movimentos de máquina, o que lhe confere evidentemente um carácter extremamente privilegiado. Contudo, parece-nos que apenas dois deles foram pensados explicitamente em função da relação entre o espaço do campo e o espaço em 'off' (estamos a pensar no longo 'travelling' para trás que, a partir das almofadas da cama, revela o enorme toucador de Nana, fazendo jogar o espaço fora de campo na medida em que a função do plano é precisamente mostrá-lo..., e no plano que nos mostra em primeiro lugar as pernas e depois, por

uma panorâmica de baixo para cima, o tronco de Muffat no momento em que descobre o cadáver de Georges). (idem, 40)

Assim, os movimentos de câmara revelam espaços e elementos desconhecidos, que se encontravam em *off*, e integra-os no enquadramento ao mesmo tempo que pode excluir o espaço e os elementos que apresentava. Desta forma, e como conclui Burch, torna-se "evidente que qualquer movimento da máquina suscita transformações do espaço fora de campo em espaço do campo e inversamente." (ibidem)

E, para terminar este estudo do espaço fora de campo, centremo-nos no sexto segmento que Noël Burch enumera, apelidado por Marie-Thérèse Journot de espaço fora da vista. Este segmento do espaço fora de campo refere-se "àquilo que, embora estando no campo, é-nos escondido por algum elemento da cenografia: cenário, multidão, etc." (Journot, 2002, 73). Este espaço fora da vista é, então, um espaço em *off* contido dentro do espaço *on*, mas não é escondido apenas por objetos cenográficos ou elementos que se achessem na sua distância à câmara, como afirma Burch, os efeitos óticos também podem tornar *off* um elemento que esteja em campo,

a vinheta e a íris, embora pouco usadas nos nossos dias [...], constituem uma maneira muito interessante de tornar 'off' uma determinada parte do espaço do campo: são processos que, na ótica dialética que propomos, encontrarão talvez o lugar que merecem. (1973, 44)

Um filme que nos permite exemplificar na perfeição este espaço fora da vista é *Fugiu um Condenado à Morte*, de Robert Bresson. Na obra, existe uma cena que é apresentada ao espectador pelo ponto de vista de Fontaine, através de um POV emoldurado pelo circular óculo da porta por onde a personagem espreita, dois guardas a levar um outro prisioneiro para o interior da respetiva cela. Os guardas entram com a personagem e um dos quais encosta a porta da divisão, situação que impede Fontaine de observar o que se passa no seu interior. Assim, um espaço que estava presente em campo passa a tornar-se um espaço fora da vista, mas Bresson revela o que se passa no interior da cela através do uso do som em *off*, expondo sonoramente a agressão do prisioneiro por parte dos guardas.

Para além deste exemplo, existe no filme uma outra situação representativa do sexto segmento do espaço fora de campo, e ocorre quando Fontaine põe fim à vida da sentinela. O plano em questão é descrito por Burch<sup>34</sup>, que o define como sendo

um plano muito aproximado que nos mostra primeiro Fontaine, a três quartos de costas, encostado a uma parede muito perto do ângulo onde sabemos estar a sentinela. Ganhando coragem, Fontaine avança, sai do campo à direita para aí voltar logo a seguir num movimento contornante, reatrevessá-lo e volta a sair à direita atrás do ângulo da parede. O campo fica então vazio (e extremamente neutro) durante um tempo bastante longo que é o do presumível assassinio (não ouvimos nada), e depois Fontaine regressa de novo. [...] Trata-se aqui de um plano que põe essencialmente em jogo o espaço em 'off', mas de maneira complexa e 'sincopada'. (idem, 36-37)

Neste plano, e ao contrário do que acontece na situação anterior, o som em *off* não revela o que acontece no espaço fora da vista, pelo contrário Bresson opta por sobrepor à imagem um forte ruído, possivelmente originário da passagem de um comboio, que impede que o espectador se aperceba do que aconteceu em *off*. A morte da sentinela é apenas comprovada posteriormente, quando os prisioneiros prosseguem a sua fuga e é apresentado um plano em que o guarda aparece, em *amorcé*, deitado imóvel no chão.

---

<sup>34</sup> Como o próprio Burch (1973, 43-44) assume, esta não é uma descrição verdadeira, uma vez que alguns pormenores foram adulterados em resultado do que ele chama "a falsa lembrança dos filmes", mas cujas alterações não são relevantes para as conclusões a que o exemplo se dirige.

## CAPÍTULO 2. – TRABALHO PRÁTICO

No seguimento do estudo anteriormente apresentado, procedeu-se à aplicação prática de alguns dispositivos cinematográficos, desenvolvendo a construção de pontos de vista individuais de diferentes personagens sobre a mesma situação. Para tal, selecionou-se uma cena do argumento original *O Conto Lusitano*<sup>35</sup>, que foi adaptada com esse objetivo.

Essa adaptação, a que se chamou *Ensaio sobre O Conto Lusitano* [Anexo I.], cujo respetivo argumento se encontra em anexo [Anexo II.], apresenta uma estrutura isolada e é o trabalho prático deste projeto cinematográfico, sendo a ela que se faz referência sempre que se utilizar, futuramente, o substantivo 'filme'.

Antes de se iniciar a reflexão e análise do filme, é necessário contextualizar previamente a diegese, apresentando uma descrição dos acontecimentos que dão origem à adaptação da cena em questão. Assim, a ação desenrola-se nos anos 50 do século XX, numa aldeia rural, no centro de Portugal. Existe uma casa humilde que é o centro da ação, nela vivem Simão, a sua irmã Dália, e os seus pais. Leonor, a mãe, já há algum tempo que está de cama, muito doente, e é Dália que está encarregue dos seus cuidados. Simão trabalha nas jornas para trazer algum dinheiro para a família, e está noivo de Alice, uma rapariga de uma cidade próxima, que nunca ninguém viu mas de quem toda a gente ouviu falar.

Na cena em questão, Simão apresenta Alice à sua irmã, Dália, à sua vizinha, Lurdes, e à sua mãe, Leonor. Esta situação é pensada e filmada de três maneiras diferentes, correspondendo cada uma delas ao ponto de vista de Dália, Lurdes e Alice, respetivamente. Foram escolhidas estas três mulheres para contar a história porque houve interesse em marcar o caráter reprodutivo de uma narrativa, uma ideia de discurso que passa de geração em geração, assumindo aqui um simbolismo matriarcal. São apresentados, então, os pontos de vista de todas as mulheres, menos de Leonor, uma vez que esta falece, não chegando a difundir o seu ponto de vista sobre a situação.

Neste sentido, os pontos de vista das rivais Dália e Alice são opostos, sendo Lurdes uma testemunha que conta uma história que não é a sua, mas à qual assistiu e sobre a qual considera ter um conhecimento omnisciente.

---

<sup>35</sup> *O Conto Lusitano*, argumento original de José Ricardo Lopes.

A estrutura global do filme assume, então, uma focalização interna múltipla, focalização interna porque, em cada capítulo, o espectador fica restrito ao conhecimento e discurso de cada uma das personagens, e múltipla porque existe a repetição de uma mesma situação, mas narrada pelo ponto de vista de uma personagem diferente.

O narrador filmico externo aproxima-se em cada capítulo de uma personagem, mas essa aproximação não o leva a apresentar exclusivamente aquilo que esta vê, não houve interesse em trabalhar a cena exclusivamente através de planos de ponto de vista subjetivo (POV), o que se quis foi estudar a forma como era possível construir um ponto de vista através de dois instrumentos cinematográficos, sendo eles: a relação da câmara com a personagem, e a narração em *off*.

Assim, e como o objetivo do trabalho era ser um estudo prático sobre diferentes dispositivos cinematográficos para a criação de um ponto de vista, utilizaram-se distintas abordagens de planificação em cada uma das versões, de forma a se poderem comparar os benefícios e desvantagens de cada uma delas.

Para se pensar e desenvolver um trabalho de projeto artístico é inevitável que se façam considerações pessoais sobre o que se cria, reflexões essas que serão igualmente reveladas, não só como relato do processo de criação do objeto criado, mas também como justificação das escolhas tomadas.

Assim, no que diz respeito ao ponto de vista autoral, na forma como se pensou a estética e estilo da obra, as imagens do filme *Ensaio sobre o Conto Lusitano* foram pensadas com sendo quadros, onde os enquadramentos são precisos e os movimentos de câmara inexistentes – com uma exceção para a panorâmica existente num plano subjetivo de Dália.

No que diz respeito à cenografia do filme, e uma vez que esta tinha uma grande relevância não só para as questões da realização que se queriam desenvolver como era também preponderante para a criação do ambiente que se pretendia para o filme, houve um grande cuidado e preocupação na sua criação. Fez-se uma pesquisa sobre a arquitetura de uma tradicional casa popular ribatejana dos anos 1950, e houve um modelo desenhado pelo arquiteto Raul Lino [Figura 1.] que despertou grande interesse. Nesse modelo existe uma sala (que Lino apelida de casa de fora) à qual se tem acesso diretamente da rua, e que faz ligação imediata aos quartos, sem que existam *halls* de entrada ou corredores. Houve interesse nessa ideia de sala como coração da habitação, uma vez que, no filme, a mesma serviria de centro da ação.

Contudo, o modelo que Lino apresenta não satisfaz totalmente as necessidades do filme, uma vez que a porta do quarto se encontra frontalmente à da porta de entrada. Como elemento chave no trabalho sobre o espaço *in* e espaço *off* havia um grande interesse na ideia dessas portas como elementos móveis que permitiam a ligação e separação entre dois. Neste sentido, desejou-se que a presença desses dois objetos, fosse próxima, de forma permitir o enquadramento, num único plano fixo, da entrada do exterior de Simão e Alice e a sua posterior deslocação ao quarto.

Com base nestas necessidades iniciou-se a *repérage* de diversas casas que servissem não só a datação diegética do filme, como permitissem a presença dessas duas portas no mesmo enquadramento.

Contudo, nenhuma das habitações encontradas suprimiu as necessidades do filme, tendo-se percebido que a melhor solução seria a construção de todo o *décor* em estúdio. Essa escolha facilitou um maior controlo sobre o espaço cénico, permitindo que se pensasse pormenorizadamente não só a arquitetura, como de toda a decoração e ornamentação, definidora da atmosfera do filme.

Para a decoração dos espaços foi feita uma pesquisa sobre o meio, cultura e época em que a ação decorre, sendo a decoração do quarto rica em elementos religiosos, como santos, velas, crucifixos e terços do rosário na cama, nos móveis e nas paredes. Estas referências de caráter religioso são justificadas, não só pelo contexto cultural da época, mas também pela doença de Leonor, e pelas preces das suas melhoras.

Nessa sala existe uma mesa redonda onde Dália e Lurdes estão sentadas a conversar, sendo o interior do quarto visível pela porta que separa as divisões, de onde se destaca ao centro uma mesa de cabeceira – de onde será retirado o colar de pérolas – e do lado direito uma cama de casal.

Para se trabalhar a cromática da decoração, e talvez pela ação ocorrer no meio rural, pensou-se na ideia do elemento 'terra'. Neste sentido, definiu-se a decoração cenográfica com uma predominância cromática castanha, presente nas madeiras das portas e móveis, nos objetos cerâmicos, nas cestas de vime e restantes objetos cenográficos, e nos padrões dos tecidos que compõe, não só a decoração, como também o guarda-roupa.

Apesar do cenário ser um elemento totalmente criado em estúdio, houve uma preocupação de que a decoração cenográfica não evidenciasse essa fabricação, desta forma trouxesse-se para cena elementos naturais que não só dão vida e vivência

àquele espaço, como também marcam a forte identidade portuguesa daquela casa. Esta intenção é marcada pela presença do pão e vinho sobre a mesa, do bacalhau pendurado na parede, assim como os chouriços, os ramos de louro e a réstias de cebolas, tanto como pelas maçãs, laranjas, peras e nozes sobre os móveis, ou os ovos que Lurdes tem numa cesta e que ainda estão por limpar. Estão, também, presentes outros elementos naturais como as velas acesas que, no interior do quarto, vão queimando no decorrer das cenas. Essas velas, que são utilizadas como prece pela melhoria do estado de saúde de Leonor, auxiliam, também, a justificação do efeito que a iluminação desenvolve.

Para a atmosfera do filme pensou-se uma estética com imagens marcadas por contrastes de claro-escuro, iluminando as personagens e alguns pormenores da cena, marcando o resto da composição por sombras vincadas. Considerou-se esta ideia, no que diz respeito à iluminação, como forma de marcar o contraste que o filme desenvolve entre o que é visível e o que está escondido, o espaço *in* e o espaço *off*, e a presença de elementos desconhecidos naquilo que é visível.

Enquanto no quarto as velas são os únicos pontos de luz justificados, na sala existe uma grande janela que trás luz do exterior e que justifica a maior luminosidade da divisão. Esse contraste na quantidade de luz existente entre a sala e o quarto é pensada e utilizada para projetar as sombras das personagens nas paredes.

No que diz respeito aos atores escolhidos para representar as personagens, são atores não profissionais, e por este motivo não houve obrigatoriedade que os diálogos fossem ditos exatamente como haviam sido escritos no argumento, havendo até interesse que utilizassem palavras e expressões frequentes no seu vocabulário regional tradicional, uma vez que habitam na zona geográfica do país onde a ação ocorre, tendo em atenção a não alteração do sentido e das ideias que as falas do argumento original transmitem.

Defina-se agora cada uma das personagens do filme, revelando a forma como a sua aparência é definida pela sua personalidade e contexto. No que diz respeito a Dália, esta é uma rapariga com cerca de 20 anos, nascida e criada na aldeia, de onde nunca saiu. Vê na sua vizinha Lurdes a sua melhor amiga. Sempre ajudou a sua mãe na lide da casa, e desde que Leonor ficou impossibilitada de trabalhar que é ela que está encarregue dos afazeres domésticos e dos cuidados da mãe. No que diz respeito ao seu guarda-roupa, Dália veste um traje modesto, com uma saia comprida de riscadilho sob um avental sem peitilho com motivos escarlates e uma blusa de chita

em tons de azul. Na cabeça leva um lenço castanho atado que cobre o cabelo e as orelhas, permitindo que um par de brincos de ouro espreite sob ele, elementos importantes e que condizem com os dois colares de ouro que tem ao pescoço e que acentua o seu gosto e ostentação por riqueza. Não se aplicou qualquer maquiagem sobre a atriz, de forma a tornar presente as imperfeições da sua face, nomeadamente as suas olheiras e tez queimada do sol, marcando um contraste com o seu cuidado de embelezamento com ouro.

O guarda-roupa de Lurdes é semelhante ao de Dália, uma vez que as duas partilham idades próximas e o mesmo contexto social e cultural. Contudo Lurdes não ostenta tanta riqueza na sua aparência, apenas possui ao peito um discreto fio de prata com crucifixo, que perde força quando comparado com os dois brilhantes colares áureos de Dália. Apesar desta aparente desvantagem Lurdes tem um aspeto mais cuidado que a amiga, o lenço que tem na cabeça é mais nobre e a sua camiseta, igualmente de chita azul, tem um corte mais cuidado e feminino, possuindo pequenos folhos na gola e punhos que contrastam com o corte reto da blusa de Dália. Lurdes usa, também, uma caracterização que uniformiza a pele da sua face e lhe dá um pouco de cor nas maçãs do rosto. Lurdes é a melhor amiga de Dália e confia plenamente nas suas palavras. Tal como a vizinha, Lurdes nunca saiu da aldeia. Gosta muito de conversar, e tem muita curiosidade sobre a vida das outras pessoas. A sua educação fá-la confiar na palavra daqueles que conhece e não questionar aquilo que lhe contam, essa inocência torna-a parcial, não lhe dando consciência dessa parcialidade, Lurdes conta as coisas tal como as viu e ouviu, não esconde nada de forma propositada.

Simão é um rapaz trabalhador, e tem uma grande ligação sua à mãe, Leonor. Tem uma boa relação com Dália, a irmã, e colabora frequentemente com o que esta lhe propõe, não a levando demasiado a sério e desculpando algumas das suas atitudes por ser mais nova. Está apaixonado por Alice, uma rapariga da cidade que acredita ser a mulher da sua vida.

Simão veste um traje modesto, umas calças de surrobeco da mesma cor que o seu colete castanho, que se sobrepõe a uma camisa branca. Tem uma barba que completa o rosto e trás na cabeça um boné castanho, que retira assim que entra em casa. Simão vem acompanhado da sua noiva, Alice.

Alice tem uma personalidade discreta, mas forte, e uma vincada noção de justiça, identifica-se com Leonor e vê nela um exemplo a seguir. Gosta verdadeiramente de Simão e, por isso, quando Leonor morre, assume o papel de

grande apoio do rapaz. Alice não é daquela terra, todos lhe são desconhecidos, tudo lhe é novo, está inserida num contexto que não é o seu.

Como Alice vem da cidade, traz à aldeia uma novidade que lhe é estranha, usando, por exemplo, roupas mais elegantes que os aldeões. Usa um vestido preto que termina abaixo do joelho, e que faz contraste com o seu cinto, o casaco de malha e a mala branca. Alice não trás nenhuma joia sobre a sua indumentária, e o seu cabelo negro é pontuado por um pequeno laço branco que o prende atrás da cabeça. A caracterização de Alice destaca-lhe o olhar e dá um pouco de brilho nos seus lábios. A cromática de preto e branco do guarda-roupa da personagem foi pensada para dar destaque ao colar de pérolas que Alice receberá de Leonor e que colocará ao pescoço, sobre o seu vestido negro. Os elementos brancos que pontuam a sua indumentária definem a pureza que caracteriza a personagem. O tamanho curto do vestido de Alice contrasta com as compridas saias de Dália e Lurdes acentua não só a diferença cultural e social das personagens, mas também a novidade que Alice trás à aldeia.

Por fim resta caracterizar Leonor, uma mulher lúcida e perspicaz, apesar do seu grave estado de saúde. Conhece bem os dois filhos, Simão e Dália. Tem uma predileção por Simão, mas nunca a assumiu por não considerar correto que se goste dos filhos de maneira diferente. Sempre se esforçou por ter um comportamento justo com os dois. Leonor já ouviu Simão falar muito de Alice, e tem gostado daquilo que o filho lhe conta. Leonor gosta de Alice, e identifica-se com ela. Apesar do meio das duas personagens ser diferente pensou-se numa ideia que refletisse essa sua casual proximidade, tendo-se trabalhado sobre a ligação da cor das suas roupas. Assim Leonor veste uma camisa de dormir branca, que é sobreposta por um xaile negro, tornado complementares as cores do guarda-roupa de Alice, cujo vestido é preto e o casaco de malha branco.

Como referido anteriormente, apesar deste trabalho prático ser desenvolvido através de uma cena retirada do contexto de um argumento original, foi pensado como um filme isolado e adaptado de forma a se sustentar a si próprio, pensando-se uma estrutura original que o suportasse.

Assim, e visto que havia pouco tempo para expor o contexto em que a ação ocorria, utilizou-se o tempo do genérico inicial de forma a que, para além de apresentar os créditos do filme, se começasse logo a apresentar ao espectador informações sobre o espaço e ambiente em que a ação ocorre. Deste modo, o genérico inicia-se com um fundo negro onde aparecem sobrepostos os créditos, enquanto se

tornam audíveis alguns ruídos de ambiente exterior rural, nomeadamente o som de água a correr num riacho e pássaros a cantar. Em seguida revela-se, lentamente, um fragmento de uma paisagem rural, uma montanha com árvores e vegetação, pequenas casas longínquas, e o leito de um riacho cujo curso da água corre calmamente.

Este efeito de apresentação fragmentária da imagem é concordante com as intenções da iluminação do filme, e é a materialização do dispositivo, estudado no Capítulo 1.3., que utiliza efeitos óticos para tornar o espaço *in* e o espaço *off* presentes na mesma imagem.

Momento depois essa parte da imagem é escondida, e é revelado um outro fragmento, mostrando uma pequena aldeia em primeiro plano, com algumas casas que formam um pequeno largo, encabeçado por uma igreja com uma torre sineira e pontuado por um cruzeiro de pedra ao centro. A arquitetura das habitações apresentadas define o espaço, as casas de dois pisos no máximo, cujas paredes totalmente caiadas de branco contrastam com a cor cerâmica do telhado, revelam traços da tradicional arquitetura ribatejana portuguesa. A presença do cruzeiro não só no centro do adro da igreja, como também no centro do enquadramento, foi pensada para chamar para si grande parte da atenção do espectador. Este elemento arquitetónico, tão frequente em Portugal, revela não só o contexto católico a que a aldeia pertence, mas funciona também de forma simbólica representando a ideia de sofrimento, dor e angústia que marcará o futuro da narrativa, como se de um *for shadowing* se tratasse.

Essa paisagem apresentada não é real. Para que se pudesse enquadrar a aldeia exatamente como se queria, construiu-se uma maquete em miniatura, com as casas, o riacho, as montanhas e o céu. Para acentuar a portugalidade da cenografia foram utilizadas miniaturas de casas feitas de barro, figuras essas que fazem parte do tradicional presépio popular português.

Esta escolha permitiu definir com precisão todos os elementos que se encontrariam presentes no enquadramento e a sua posição exata.

Em seguida apresenta-se um cartão que identifica "Primeiro Capítulo: Dália". É desta personagem que o narrador filmico externo se aproximará, sendo também dela a narração em *off* que se sobreporá no capítulo.

Como forma de apresentar o conhecimento totalitário que Dália tem sobre o espaço da casa onde viveu toda a vida, pensou-se o primeiro enquadramento

[Figura 2.] com uma escala geral, revelando imediatamente grande parte do cenário. Em primeiro plano estão as duas personagens, Dália e Lurdes, sentadas à mesa a conversar. Dália assume uma posição frontal à câmara numa tentativa de que o espectador a identifique como responsável do ponto de vista apresentado.

Ao fundo, no plano, são enquadradas as duas importantes portas do cenário, que permitem a entrada de Simão e Alice no espaço *in* e a sua posterior deslocação para o espaço fora da vista. A deslocação destes elementos cenográficos para além de permitir a entrada e saída de personagens, através do ângulo que fazem com o seu eixo, conseguem revelar diferentes fragmentos do espaço que escondem atrás de si.

A escala geral do plano permite o enquadramento de Simão e Alice de corpo inteiro, materializando-se, desta forma, a totalidade daquilo que Dália consegue observar sobre a rapariga. Para além disso, o plano serve, igualmente, para fazer um paralelismo comparativo entre a aparência física das mulheres enquadradas.

O casal deixa a porta entreaberta quando se dirige ao quarto, permitindo um ligeiro vislumbre sobre parte da divisão, servindo esta ideia como um acesso fragmentário das personagens que conversam na sala sobre o que está a acontecer no interior da outra divisão.

Posteriormente, Dália dirige-se à porta do quarto, abrindo-a totalmente, olhando Alice fixamente e chamando Simão. Nesta situação há uma mudança de plano, este é um plano médio [Figura 3.], optando-se por uma altura ligeiramente picada para representar o olhar de Dália sobre Alice. Quando Dália se dirige ao quarto, está não só interessada em falar com o irmão, como tem uma enorme curiosidade sobre Alice, esse interesse é acentuado pela escala do plano mais apertada, e pela altura da câmara, que reforça o interesse da personagem sobre o que observa, aumentando a sua estatura e atribuindo-lhe uma posição dominante. Essa atenção da rapariga sobre a cunhada é, igualmente, reforçada pelo ponto de foco da câmara que se centra em Alice.

Para acentuar a entrada da personagem no espaço em *off* fez-se o corte entre planos momentos antes de Dália entrar no segundo enquadramento, revelando ao espectador, o espaço fora da vista ao mesmo tempo que a personagem o descobre com o deslocar a porta sobre o seu eixo. Contudo, com essa abertura da porta não se revela a totalidade do interior do quarto, por exemplo, Leonor, na cama, não é vista, utilizando-se os dispositivos estudados no Capítulo 1.3. para se indicar a sua presença,

nomeadamente apenas através do olhar de Alice e Simão para fora de campo, e pela frase que Leonor profere *off the screen* (O.S.).

Quando Simão sai do quarto fecha a porta, colocando uma barreira física entre as duas divisões que impossibilita o vislumbre do que lá acontece, transformando, assim, um espaço em *in* num espaço fora da vista. Esta sua atitude tem efeitos não só sobre as personagens que se encontram na sala, como também sobre os espectadores, uma vez que, neste capítulo, o narrador fílmico externo está próximo do ponto de vista de Dália, encontrando-se na sala com ela e apresentado exclusivamente aquilo a que esta tem acesso.

Através deste único plano, e mais uma vez aplicando o que foi estudado no Capítulo 1.3., criaram-se dois planos semi-subjetivos diferentes sem se fazer qualquer movimento de câmara, utilizou-se apenas a movimentação das personagens no espaço cénico – neste caso específico de Dália, uma vez que é a ela que pertence a subjetividade do plano – para alterar a escala do seu enquadramento: o que começa por ser um plano médio de Dália em *amorcé*, torna-se um grande plano [Figura 4.], mantendo-se a sua condição semi-subjetiva em ambas as situações.

Em seguida, Simão regressa ao quarto, abrindo novamente a porta, sendo a sua posição assumida por Lurdes, que retoma a conversa com Dália. No entanto, esta é interrompida pela descoberta da morte de Leonor, que, apesar de ocorrer fora de campo, é revelada aos espectadores através da reação das duas mulheres. Nesta situação, o tempo dramático não está correto, precipitando-se Lurdes para um rápido abraço a Dália sem que haja uma mudança rítmica que permita sentir dramaticamente o momento. Este problema, que é visível no filme, foi sentido durante a rodagem mas tornou-se inevitável em resultado do pouco tempo disponível para a rodagem que impediu a repetição de ensaios e gravação de *takes* suficientes para a sua supressão.

Posteriormente, usa-se um grande plano frontal de nível da face de Dália [Figura 5.] para dramatizar o seu sofrimento pela morte da sua mãe, sendo, ainda, essa ideia acentuada pela iluminação que coloca em sombra grande parte do enquadramento. Para além disso, através da iluminação volta a realçar-se a presença do espaço *off* dentro do espaço *in*, espelhando ainda, nesta situação, o fragmentário ponto de vista de Dália que o seu olhar demarca.

Este grande plano serve, igualmente, para apresentar a descoberta da personagem, iniciando, então, uma estrutura POV em, que após o plano do 'observador' é apresentado o plano do 'objeto' observado: no caso, Alice com o colar

ao pescoço [Figura 6.]. Confirma-se, então, que o plano de Alice é um plano subjetivo não só através do *raccord* do olhar no plano antecessor, e pela panorâmica vertical que a câmara faz até à gaveta aberta refletindo a procura de Dália pela confirmação da origem do colar, mas também pela nova apresentação do grande plano de Dália que mantém o olhar fixo, e que confirma a estrutura POV. A ordem dos planos desta estrutura torna-a então uma estrutura POV prospetiva fechada, prospetiva porque inicia com o plano do 'observador', e fechada porque repete esse plano após do 'objeto' observado.

Após esta estrutura apresenta-se a deslocação de Dália ao quarto, através da repetição do plano 1.2. [Figura 7.]. A escolha deste plano, que não entra no quanto com a personagem, foi pensada como forma de materializar a distância a que Dália se encontra daquilo com que se relaciona, ou seja apesar de Dália estar fisicamente próxima de Alice e do colar, a maneira como este lhe foi parar ao pescoço não é do seu conhecimento, é-lhe distante, tal como a posição da câmara, que filma a ação de outra divisão, tendo a porta como moldura.

Para a construção dos três pontos de vista diferentes, sendo inspiratória a ideia do conto, e no seguimento do que foi estudado nos capítulos anteriores deste trabalho, houve o desejo da existência de narradores-personagem que sobrepusessem à imagem cinematográfica a sua narração em *off*. Essa vontade foi materializada mantendo-se uma concordância de focalização entre a aproximação do narrador filmico externo e o narrador-personagem no respetivo capítulo.

No que diz respeito à presença da narração em *off*, esta sofreu grandes alterações desde a escrita do argumento até à versão final do filme. A presença de narração em *off* era um aspeto bastante desejado, que vincava a ideia de conto que deu origem todo este trabalho. Mas, instintivamente, durante a feitura do argumento escreveram-se as palavras dos narradores-personagem como se de narradores literários se tratassem.

No entanto, esses discursos iniciais, que ainda serviram de base à pré-minutagem para a sobreposição das respetivas narrações, revelaram-se errados na fase de montagem. As narrações eram extremamente literárias e descritivas, repetindo a informação que a imagem cinematográfica apresentava, tornando-as redundantes nessa justaposição. Iniciaram-se, então, diversas experiências e estudos práticos sobre a aplicação da narração em *off* sobre a imagem cinematográfica.

Além disso, a narração em *off* de um narrador que tenha vivido ou assistido à história que conta, seja ele autodiegético ou homodiegético, torna-se um extraordinário recurso para revelar a sua subjetividade. Trabalhou-se, igualmente, essa possibilidade neste capítulo, revelando diversas vezes os sentimentos e pensamentos da personagem através desse dispositivo.

Como referido anteriormente, no filme existe uma coerência entre a focalização do narrador fílmico externo e do narrador-personagem de cada capítulo, sendo, Dália quem narrará em *off* as imagens aqui apresentadas, assumindo portanto a qualidade de um narrador autodiegético. Neste sentido, e como estudado no Capítulo 1.2., Dália e Alice são consideradas narradoras autodiegéticas, uma vez que relatam as suas próprias experiências como personagens centrais da história, enquanto Lurdes é uma narradora homodiegética, contando uma história a que assistiu mas da qual não é protagonista.

Aqui, e ao contrário do que se fez nos restantes capítulos, não existe narração em *off* para introduzir o início da cena apresentada. Tal escolha deve-se ao facto do conflito dramático da cena ser a relação entre Dália e Alice, tendo-se retardado o aparecimento da narração em *off* de Dália até ao momento em que observa Alice, utilizando-se esse dispositivo para revelar as suas primeiras impressões. Como o plano apresentado é um plano conjunto, com diversas personagens, é através desta narração em *off* subjetiva que se consegue definir inicialmente o ponto de vista de Dália, aproximando-a imediatamente dos espectadores que a identificam através do processo de 'desacusmatização' descrito no Capítulo 1.2..

Quando Simão e Alice se dirigem ao quarto, e a conversa de Dália e Lurdes é retomada, o áudio da cena foi trabalhado para que a conversa não fosse perceptível, utilizando-se esse tempo para apresentar novas informações subjetivas da personagem, assim Dália narra em *off* a preocupação com o estado de saúde da sua mãe e revela as suas considerações sobre a relação que tem com Simão.

Posteriormente, quando Dália abre a porta do quarto e olha Alice, confessa através da narração em *off* as suas desconfianças sobre a futura cunhada.

Este interesse de Dália em Alice é uma constante durante a cena, e apesar do seu comportamento não o revelar de forma óbvia, o seu pensamento está concentrado na rapariga. É por isso que, enquanto conversa com Simão, Dália confessa através da narração em *off* que Alice não lhe saía da cabeça.

O dispositivo só regressa novamente quando Leonor falece, revelando o que Dália está a sentir, e, como essa é uma narração ulterior, utilizou-se para antecipar um acontecimento, sendo acentuado o dramatismo da cena e o interesse do espectador quando Dália revela que nunca pensou que aquele momento pudesse piorar.

O acontecimento em questão é a presença do colar no pescoço de Alice, e numa primeira versão da narração havia uma maior explicação do acontecimento, sabendo que Dália contava que "a Alice tinha ao pescoço o colar do casamento da minha mãe". Contudo essa pleonástica identificação de Alice na narração em *off* sobreposta à sua presença no plano apresentado revelou-se desnecessária, percebendo-se que quando alguma informação é revelada através da imagem cinematográfica, não deve ser repetida na narração em *off*, pois tornar-se-á redundante e desinteressante. Por este motivo reescreveu-se a frase para "aquele era o colar do casamento da minha mãe", reforçando, assim, a descoberta da personagem. Por fim é revelado o imenso gosto de Dália por aquele colar, utilizando-se este seu desabafo para justificar as suas conclusões e acusações precipitadas.

Assim, neste capítulo, retardou-se a revelação do ponto de vista de Dália, havendo uma aproximação inicial através da narração em *off* da sua subjetividade, usando-se, posteriormente, o posicionamento da câmara para definir o seu ponto de vista sobre Alice. Esta aproximação progressiva é ainda mais acentuada quando se apresenta um grande plano da face de Dália em sofrimento pela morte da sua mãe.

Como se verá, a planificação deste capítulo toma uma postura intermédia entre a grande *découpage* do ponto de vista de Alice e a unidade do ponto de vista de Lurdes.

No "Segundo Capítulo: Lurdes", filmou-se o ponto de vista desta personagem através de um unitário plano sequência, de câmara fixa [Figura 8.], onde os seus pontos de interesse são materializados através da mudança de foco, aplicando outro dos dispositivos estudados no Capítulo 1.3..

Lurdes é uma personagem que assiste a uma história que não é a sua, mas sobre a qual considera ter um conhecimento omnisciente. Neste sentido quis-se que o enquadramento refletisse esse seu conhecimento sobre aquele espaço, que já visitou muitas vezes e que tão bem conhece. É por isso que este é um plano conjunto em alguns aspetos semelhantes ao plano 1.1. do ponto de vista de Dália, no entanto não revela mais que o anterior, pelo contrário, Lurdes não sabe o que se passa no quarto,

como é revelado pela conversa, Lurdes não sabe como está Leonor, e por isso o interior da divisão é mais recôndito neste capítulo.

Lurdes tem muito interesse sobre tudo o que a rodeia, e é por isso que quando Simão e Alice entram pela porta atrás de si, não hesita em rodar o tronco para olhar atentamente a rapariga, sendo esse seu ponto de interesse marcado pelo foco da câmara.

O mesmo acontece quando Dália se dirige à porta do quarto [Figura 9.], e é seguida pelo foco. Este dispositivo é, também, utilizado para mostrar a atrapalhação de Lurdes quando Simão sai do quarto e a encara nos olhos, nesse momento Lurdes desvia o olhar rapidamente, sendo replicada essa postura na mudança de foco, cujo ponto se centra nela e no seu disfarçado ato de trasladar os ovos da sua cesta para galinha de porcelana [Figura 10.].

Lurdes mantém-se focada enquanto Dália e Simão conversam atrás de si, isto porque apesar da sua atenção se centrar sobre os irmãos, esta não os consegue observar, sendo essa dificuldade materializada através da presença dos dois desfocados ao fundo no enquadramento.

Só quando Simão regressa ao quarto é que o ponto de foco é alterado, seguindo Lurdes, que se dirige a Dália [Figura 11.] e, numa interrogação retórica de início de conversa, a questiona sobre a resolução da conversa.

Também neste capítulo, a morte de Leonor ocorre no espaço em *off*, apercebendo-se as duas mulheres do acontecimento através da porta. Lurdes não assiste a esse momento exato, tem acesso a ele através de sinais que as outras personagens lhe transmitem, e foi o que se trabalhou na planificação, ao tornar apenas presente em plano a sombra de Simão a ajoelhar-se sobre a cama da mãe. Após Dália e Lurdes entrarem no quarto [Figura 12.], o plano permanece sem vitalma no enquadramento, apenas com a sombra das duas mulheres abraçadas projetada na parede, noutra divisão, mostrada através da porta. Esta distância materializa a localização em que Lurdes se encontra daquilo que relata, através daquelas sombras apresenta-se apenas uma projeção, uma representação da realidade a que Lurdes está perto mas sobre a qual não consegue uma maior aproximação. Além disso, a permanência desse vazio no final do plano reflete a presença obrigatória do *off* na narração, materializando, com referido no Capítulo 1.3., "uma tensão entre o espaço da tela e o espaço fora de campo" (Burch, 1973, 36).

Nesta cena a ação acontece mais no espaço fora da vista do que no espaço fora de campo, como tal, está contida no plano mas ocorre atrás de elementos que a ocultam. O plano reflete, então, a distância a que Lurdes está de tudo o que narra, de tudo o que viu e viveu, materializando assim a ideia de uma onisciência obrigatoriamente distante, e revelando que se pode tentar não esconder nada através de um plano geral, mas que nunca será possível revelar tudo.

O narrador-personagem deste capítulo está ligado à ideia de um narrador que conta uma história que não é sua, mas à qual assistiu e da qual fala com grande crença, presente no Capítulo 1.1.. Assim, Lurdes assume uma posição homodiegética pois é uma personagem secundária que conta uma história que testemunhou. No entanto, devido à sua estreita solidariedade com Dália, assume um conhecimento onisciente, sendo essa uma característica ilusória, uma vez que está o conhecimento da personagem está inevitavelmente condicionado pelo seu ponto de vista. Sendo essa evidente falsa onisciência materializada pela focalização do narrador filmico externo ser interna e não espectral.

Tal como na planificação, também na narração em *off* se tomou uma postura diferente à aplicada no capítulo de Dália. Nesta situação, a narração em *off* toma presença logo no início do capítulo, começando o relato com a descrição das condições em que Lurdes tomou conhecimento com a história, tal como visto no Capítulo 1.1., e fazendo referência à cesta com ovos que Lurdes abraça, identificando imediatamente a narradora. A narração reaparece pontualmente, mas, novamente ao contrário do que é feito no capítulo anterior, esta não serve como revelador dos sentimentos e elações de Lurdes, e toma mais uma postura de narrador (falsamente) onisciente, adicionando informações sobre a diegese e o contexto da relação entre os dois irmãos.

Existe um grande interesse de Lurdes por Dália, possivelmente fruto da sua longuíssima amizade, sendo por isso que a narração em *off* se torna mais subjetiva quando refere as suas preocupações com a amiga. A subjetividade desta personagem é muito influenciada pela relação de confiança que tem com Dália, que condiciona o seu ponto de vista, permitindo-lhe revelar coisas que a própria Dália não revela no capítulo anterior, como o facto de Dália sonhar usar aquele colar no seu casamento. Lurdes sabe essa informação, muito provavelmente, porque Dália lha confessou, e a confiança que tem na amiga fá-la não pôr em causa a veracidade desse desejo, apresentando, mais uma vez, o seu caráter de putativa onisciência.

Por fim, apresenta-se o "Último Capítulo: Alice". Em contraponto com os anteriores, o capítulo final é aquele em que há uma maior *découpage*, que reflete a forma fragmentada como Alice recorda aquele espaço, onde esteve apenas uma vez na vida. Este capítulo é iniciado com o plano pormenor de um relógio [Figura 13.], que marca as cinco horas e trinta minutos, referência horária que contrasta com as 5 badaladas ouvidas no genérico inicial, serve para indicar que Dália e Lurdes estiveram algum tempo a conversar antes de Simão e Alice entrarem em casa. Para além disso, esse plano é usado como forma de materializar os pormenores daquele espaço recordados por Alice, pormenores esses que se tornaram importantes na sua rememoração da divisão, e que contrastam com o valor dado por quem por eles passa frequentemente. Nesta situação, o plano do relógio foi também escolhido como um pormenor no qual Alice, fruto da sua timidez, fazendo-a decorar a hora exata que entrou na habitação.

Este plano é utilizado no início do capítulo de forma a não se indicar a presença do narrador filmico externo no espaço antes da entrada da personagem, como aconteceria com um *establishing shot*.

A entrada de Simão e Alice acontece em *off*, mas é apresentada através do som da porta a fechar, um dos dispositivos que, como referido no Capítulo 1.3., permite revelar acontecimentos do espaço fora de campo. De seguida é apresentado um plano de peito de Alice e Simão [Figura 14.], em que a rapariga olha atentamente para fora de campo, constituindo, assim, uma estrutura POV retrospectiva, e permitindo que o espectador identifique o plano pormenor precedente como um plano POV de Alice.

Como estudado no Capítulo 1.3., as estruturas POV retrospectivas criam alguma surpresa nos espectadores, porque se revela subjetiva uma visão que se supunha objetiva.

Posteriormente, utiliza-se o último plano dessa estrutura POV retrospectiva para construir uma estrutura POV prospetiva, ou seja, o plano conjunto de Alice e Simão é iniciado com o olhar da rapariga para fora de campo pelo lado esquerdo do enquadramento, e termina com os dois a olharem para o lado direito, seguindo-se um plano conjunto de Dália e Lurdes [Figura 15.]. Assim, as duas estruturas POV partilham um mesmo plano, assumindo uma forma B/A/C.

Contudo, apesar de partilharem o mesmo plano, estas são duas estruturas diferentes e bem demarcadas, uma vez que o plano conjunto do casal [A] inicia com

Alice a olhar para fora de campo numa determinada direção (direção do relógio [B]), e após uma movimentação das personagens, estas olham para fora de campo numa outra direção. O plano C é um plano conjunto que enquadra Dália e Lurdes, formando com o plano A uma estrutura de campo/contracampo durante o diálogo entre as quatro personagens. E, como forma de materializar a estranheza e o desconforto que Alice sente ao ser olhada pelas outras duas mulheres, saltou-se um dos eixos de ação, localizando-se a câmara no meio das quatro personagens. Esta escolha desrespeita a regra dos 180°, em que "a câmara não deve transpor a linha fictícia que [...] reúne [as personagens], formando um ângulo raso de 180°" (Journot, 2001, 121) para que os seus olhares se cruzem, no entanto, neste caso excepcional, a situação acaba por não causar a incompreensão do espaço por parte do espectador, uma vez que as posições das personagens foram bem explícitas nos capítulos anteriores.

Ao contrário do que aconteceu anteriormente, e uma vez que agora há uma aproximação de Alice, o narrador filmico externo segue com Simão e Alice para o interior do quarto. No enquadramento inicial desta nova cena é mostrado um pouco mais do espaço que nos enquadramentos da cena anterior, apresentando a escala do plano conjunto [Figura 16.] o maior à-vontade e conforto de Alice naquele local. Essa diferença de escala quando comparada com os planos anteriores, foi pensada como forma de contraste entre a fria recepção de Dália e a calorosa recepção de Leonor.

Nesse plano conjunto, em que Simão e Alice conversam com Leonor, a porta do quarto é aberta e, pela sombra projetada na parede, é visível o aproximar de Dália. Pensou-se essa sombra como se fosse um fantasma que assombra e interrompe aquele terno momento.

Depois da saída de Simão, Alice e Leonor iniciam uma íntima conversa, filmada através de uma estrutura campo/contracampo de grandes planos [Figuras 17. e 18.] que replicam a proximidade e sinceridade da conversa entre as personagens. Esta repetitiva estrutura de campo/contracampo é pontuada por um plano pormenor da gaveta da mesa cabeceira [Figura 19.], que começa momentos antes da mão de Leonor entrar em campo e a abrir retirando o colar de pérolas do seu interior. Estes momentos que o plano permanece sem a presença da mão de Leonor elidem algum olhar que as personagens poderiam dirigir à gaveta, e que identificaria aquele plano como um plano subjetivo de alguma delas. O enquadramento seguinte é, novamente, um grande plano de Leonor em que não se acrescenta subjetividade ao plano anterior, mas essa condição é confirmada no plano subsequente quando, através

do *raccord* de olhar de Alice, esta se revela como a detentora daquele olhar. Esse conjunto de planos constitui, assim, uma estrutura POV retrospectiva retardada, pois o plano B (plano pormenor da gaveta) e o plano A (grande plano de Alice) são separados por um plano C (grande plano de Leonor).

Posteriormente existe um novo plano, pormenor, das mãos de Leonor a entregar o colar nas mãos de Alice [Figura 20.], este plano pormenor não pertence à visão de nenhuma das personagens, funcionando como uma acentuação ao drama da cena.

Após o término da conversa, é apresentado o plano de um espelho [Figura 21.], que enquadra a sua moldura, e cujo foco se centra no espaço fora de campo presente através do reflexo do vidro. É nesse espelho que Alice se olha depois de colocar o colar, sendo ainda nesse plano apresentada a entrada de Simão através do jogo de luz que a porta define quando é aberta. Alice não assiste à morte de Leonor, e este é o motivo pelo qual o acontecimento não é apresentado ao espectador, sendo apenas subentendido pela expressão facial de Alice e pela sua narração em *off*.

De seguida, enquadra-se Alice com o colar de pérolas ao pescoço ao centro de um plano de peito [Figura 22.]. Por detrás da rapariga, apresenta-se Dália, desfocada, que percorre o fundo do plano enquanto olha o colar com um olhar fixo e ganancioso. A escolha dessa pouca profundidade de campo materializa aquela observação que Alice, focada em primeiro plano, não consegue ver, mas que sente. Apesar deste plano não ser um plano POV de Alice, é um plano percepção semi-subjetivo, uma vez que a personagem presente no plano tenta observar Dália pelo canto do olho, e o desfoque na imagem materializa esta sua impossibilidade de visualização.

O plano seguinte é um grande plano da face de Leonor [Figura 23.] a ser tapada por Dália com o lençol, seguindo-se de um grande plano de Alice [Figura 24.] que observa esse acontecimento, definindo uma sequência POV retrospectiva múltipla em complemento com o plano seguinte. Esse enquadramento seguinte é um grande plano de Dália [Figura 25.], que deixa de olhar a mãe e se inclina para Alice, suspendendo as lágrimas e olhando-a de forma ameaçadora. Por fim, apresenta-se o contracampo, um grande plano de Alice que, receosa, olha Dália até esta fechar bruscamente a gaveta da mesa de cabeceira. A ação de Dália a fechar a gaveta não é filmado, mas é, mais uma vez, apresentado, através do som em *off*, permitindo essa escolha que o espectador esteja próximo de Alice e perceba o que está a acontecer à sua volta, tendo mais contacto com o que a personagem está a sentir do que com

aquilo que está a ver. O som da gaveta a fechar funciona como se fosse um corte de uma guilhotina, serve como confirmação da autoridade de Dália, é a sinalização da sua propriedade sobre os pertences, sendo esse movimento de tal forma forte e ameaçador que Alice não consegue permanecer o olhar na rapariga, baixando-o amedrontada. Esta estrutura POV assume então a forma C/A/B/A, sendo que Leonor [C] é vista por Alice [A] e Dália [B], que posteriormente dirige o seu olhar a Alice [A].

No que diz respeito à narração em *off* de Alice, assim como referido anteriormente, esta começa por dar a informação horária sobre a altura do dia em que entra naquela casa. Apesar do que se afirmou, sobre a repetição da informação na imagem e na narração em *off*, a presente duplicação não se torna irrelevante porque o plano pormenor do relógio revela-se, posteriormente, um plano subjetivo da personagem, servindo sua narração para acentuar a atenção com que observou os pormenores daquele espaço.

Quando Simão apresenta Alice a Lurdes, a primeira confessa que não se recorda do nome da segunda, e esta falta de importância que Lurdes tem para Alice contrasta com o que acontece no capítulo anterior em que Lurdes conta a história onde Alice era protagonista. Este desinteresse da personagem é, posteriormente, materializado na imagem, uma vez que Lurdes nunca mais aparece até ao final do capítulo.

Tal como nos capítulos anteriores, esta segunda narração serve para contextualizar a ação do ponto de vista da personagem que a narra, neste caso Alice fala de Leonor, da vontade que tinha de a conhecer e da forma como esta a recebeu. Mas esse entusiasmo da personagem é interrompido quando Dália abre a porta do quarto e Alice se sente desconfortavelmente observada, perdendo o sorriso e justificando essa mudança de postura na sua narração em *off*.

Depois, Alice revela que Leonor conseguiu perceber que as duas não estavam a ser ouvidas e lhe confessou o que nunca antes tinha dito a ninguém. Essa percepção de Leonor é apresentada na imagem unicamente pelo fechar da porta do quarto, sendo que o reforço da informação presente na narração é uma ilação de Alice, sendo, mais uma vez, uma marca pessoal do narrador presente no seu discurso. A narração vem de um futuro diegético, e a frase seguinte – sobre as confissões de Leonor – antecipa a conversa que se passa a apresentar.

Só no fim da conversa é que a narração em *off* regressa, revelando a curiosidade de Alice em se ver com o colar. Alice dirige-se ao espelho e fica de costas para Leonor, mas, mesmo de costas, sente que Simão entra no quarto, e apercebe-se que Leonor acaba de falecer. Alice nem precisa de olhar para Leonor para ter certezas, pois, como a sua narração em *off* confirma, o choro de Simão fez-lhe perceber imediatamente o que tinha acontecido. A partir desse momento a narração de Alice dá acesso às suas conclusões sobre o que estava a acontecer e sobre o que iria acontecer, revelando as suas sinceras considerações sobre aquilo que viveu.

## CONCLUSÃO

No estudo intitulado *A Personagem e o Ponto de Vista* conclui-se que num filme haverá sempre a existência de uma entidade, intitulada de narrador filmico externo, responsável pela narração cinematográfica. Esta entidade é criada pelo autor da obra, e determina a perspectiva pela qual a diegese é apresentada. Este narrador filmico externo poderá apresentar a história de diversas maneiras e assumir vários tipos de focalização.

Foi sobre a específica aproximação do narrador filmico externo a uma personagem que se desenvolveu cada um dos capítulos do trabalho prático, intitulado *Ensaio sobre o Conto Lusitano*. Em cada capítulo, o narrador filmico externo assume o ponto de vista físico ou subjetivo de uma personagem sobre a situação que vive, tendo-se filmado a mesma situação de três pontos de vista diferentes, referentes a três personagens distintas, Dália, Lurdes e Alice. Essa aproximação não foi feita, exclusivamente, através de planos subjetivos (POV), tendo-se utilizado a relação da câmara com a personagem, e o dispositivo da narração em *off* para construir os pontos de vista e revelar as suas subjetividades individuais. Assim, e com o objetivo de se estudar as vantagens e desvantagens de cada aproximação, foram tomadas diferentes posturas nos dispositivos de cada capítulo.

Neste sentido, no que diz respeito à *découpage*, o unitário plano do capítulo de Lurdes contrasta com os múltiplos planos dos capítulos de Dália e de Alice. A escolha desse plano sequência, com mais de quatro minutos, estático, apenas com movimentos óticos (deslocação do ponto de foco), que apresenta um conjunto de toda a cena, revelou-se arriscada. A sua execução prática foi mais difícil e demorada que a dos restantes planos; dificultando não só a sua boa concretização durante a rotação, e criando inseguranças sobre a existência de alguma *take* de qualidade; como impedindo que a montagem conseguisse socorrer algum fragmento da cena, impossibilitando, igualmente, um trabalho posterior sobre o ritmo e o tempo dramático da sequência.

Nesse plano, a distância a que a câmara que se encontra da cena filmada dificulta uma identificação imediata da presença do ponto de vista da personagem, sendo justificada pela distância a que Lurdes se encontra daquela história que não é sua, mas que conta, tal como a escala do plano, de forma aparentemente omnisciente.

Apesar da presença do ponto de vista de Lurdes ser vincada pelo trabalho da profundidade de campo, que marca os elementos que interessam à personagem, esta experiência de planificação revelou ser aquela em que a relação com o seu ponto de vista se torna mais difícil.

A unidade da planificação do capítulo de Lurdes contrasta com a fragmentação dos capítulos de Dália e Alice, sendo o capítulo de Alice aquele que tem um maior número de planos. Esta característica permite um maior trabalho sobre a montagem que, para além de possibilitar a resolução de alguns problemas de filmagem, se revela vantajosa na construção de um ponto de vista. Além disso, é também o capítulo de Alice aquele em que a planificação é mais rica em escalas apertadas.

Neste sentido, conclui-se que a montagem e a fragmentação da planificação têm um papel importante na construção do ponto de vista de uma personagem, e que as escalas de plano mais apertadas têm vantagem face às outras, uma vez que nos planos mais gerais, de *establishing shot*, pareça existir uma visão exterior, como se de uma falsa visão omnisciente se tratasse. No caso do *Ensaio sobre o Conto Lusitano*, a ação ocorre simultaneamente em dois espaços diferentes, e em nenhum dos capítulos é apresentada a totalidade da ação, estando câmara sempre presente no espaço em que se encontra a respetiva personagem, revelando apenas aquilo a que esta tem acesso.

Conclui-se, igualmente, que a existência do *off* é uma condição obrigatória num ponto de vista. Assim, neste *Ensaio* deu-se importância ao espaço em *off*, como forma de tornar presente essa condição. Apesar das abordagens da realização revelarem coisas diferentes nos três capítulos, há uma característica que lhes é comum, a morte de Leonor acontece sempre no espaço fora de campo. O momento em questão foi pensado dessa forma desde a escrita do argumento, e é reflexo daquilo que as personagens veem, uma vez que, nesse instante dramático, Dália, Lurdes e Simão se encontram na sala, e Alice, apesar de estar no quarto, está de costas para Leonor.

Nem sempre é possível identificar imediatamente a personagem responsável pelo ponto de vista do capítulo. No que diz respeito ao capítulo de Dália, a tentativa de colocar a personagem no centro do plano revela-se incapaz, não sendo essa escolha suficiente para que o espectador tire ilações. Acontecendo essa identificação apenas posteriormente, graças ao dispositivo da narração em *off*.

Este estudo permite concluir que, no cinema, o dispositivo da narração em *off* é um ótimo recurso para a construção de um ponto de vista, criando imediatamente uma aproximação do espectador à personagem que fala, sendo, igualmente, um extraordinário recurso revelador da sua subjetividade e capaz de adicionar informações suplementares à imagem cinematográfica. Por isso, a narração em *off* não serve para descrever a cena, muito menos para repetir o que a imagem apresenta, pelo contrário serve para lhe acrescentar informação.

No conjunto da planificação com a narração em *off*, é, também, o capítulo de Alice aquele em que o ponto de vista da personagem está mais definido, permitindo, por exemplo, através da sua narração, um acesso constante às sensações e sentimentos da personagem, tornando a sua subjetividade muito presente em todo o episódio.

A estreita relação subjetiva das palavras com o narrador-personagem leva a que o espectador confie imediatamente naquilo que escuta, não duvidando da credibilidade do narrador. Contudo, se na sua relação com a imagem a narração contradiz alguma evidência, o que é considerado como certo é a imagem cinematográfica. Esta situação está presente no filme pelo inevitável questionar do espectador sobre a onisciência de Lurdes.

Conclui-se, então, que, apesar de todas as valências do dispositivo da narração em *off*, este perde força quando tem presente uma contradição direta com a imagem cinematográfica, dando, assim, o espectador, credibilidade àquilo que vê em detrimento daquilo que ouve.

# REFERÊNCIAS

## **Bibliografia**

AUMONT, Jacques – *O Cinema e a Encenação*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda., 2008. ISBN 978-989-95689-3-8.

BENJAMIN, Walter – *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, “O Narrador”, Lisboa: Relógio d’Água, 1992. ISBN 972-708-177-0.

BRANIGAN, Edward – *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin: Mouton Publishers, [cop. 1984]. ISBN 90-279-3079-1.

BRANIGAN, Edward – O plano-ponto-de-vista. Em: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria Contemporânea do Cinema: Documentário e Narratividade Ficcional*. vol. II. São Paulo: SENAL: São Paulo, 2005. ISBN 85-7359-423-3.

BURCH, Noël – *Praxis do Cinema*, Lisboa: Editorial Estampa, 1973.

CARDOSO, Luís Miguel – “A Problemática do Narrador – da Narrativa ao Cinema”. Lumina. Juiz de Fora: Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. ISSN 1516-0785. vol. 6, n. 1/2, jan./dez. 2003. p. 57-72.

CHAFFIN-QUIRAY, Garrett; NEWMAN, Kim; [et al.] – *1001 Filmes Para Ver Antes de Morrer*, 3ª edição: Lisboa: Dinalivro, 2007. ISBN 978-972-576-448-0.

GAUDREAULT, André; JOST, François – *A Narrativa Cinematográfica*, Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. ISBN 978-85-230-1240-3.

GENETTE, Gérard – *Discurso da Narrativa*, Lisboa: Editora Arcádia, 1979.

JOURNOT, Marie-Thérèse, *Vocabulário de Cinema*, Lisboa: Edições 70, 2002. ISBN 972-44-1225-3.

LANGFORD, Michael – *Fotografia Básica*, 5ª edição: Lisboa, Dinalivro, 2002. ISBN 972-576-247-9.

LINO, Raul – *Casas portuguesas: alguns apontamentos sobre o arquitectura das casas simples*, 10ª edição: Lisboa, Cotovia, 2001. ISBN 972-8028-14-8.

MARNER, Terence – *A Realização Cinematográfica*, Lisboa: Edições 70, Lda., 2006. ISBN 978-972-44-1265-8.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina – *Dicionário de Narratologia*, 3ª edição: Coimbra, Livraria Almedina, 1991. ISBN 972-40-0593-3.

TRUFFAUT, François – *Hitchcock – diálogo com Truffaut*, 6ª edição: Lisboa: Publicações Dom Quixote, Lda., 1987.

WILSON, George M. – *Narration in Light Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1986. ISBN 0-8018-3750-2.

### **Filmografia**

ALLEN, Woody – *Annie Hall*, 1977.

BRESSON, Robert – *Un Condamné à mort s'est échappé ou Le Vent Soufflé où Il Veut (Fugiu um Condenado à Morte)*, 1956.

BURTON, Tim – *Edward Scissorhands (Eduardo Mãos de Tesoura)*, 1990.

DEVILLE, Michel – *La Lectrice (A Leitora)*, 1988.

EASTWOOD, Clint – *Million Dollar Baby (Sonhos Vencidos)*, 2004.

ERICE, Victor – *El Sur (O Sul)*, 1983.

FLAHERTY, Robert – *Nanook of the North (Nanuk, o Esquimó)*, 1922.

FORD, John – *The Man Who Shot Liberty Valance (O Homem Que Matou Liberty Valance)*, 1962.

FORSTER, Marc – *Stranger Than Fiction (Contado Ninguém Acredita)*, 2006.

HITCHCOCK, Alfred – *Marnie*, 1964.

HITCHCOCK, Alfred – *Strangers on a Train* (O Desconhecido do Norte-Expresso), 1951.

HITCHCOCK, Alfred – *The Rope* (A Corda), 1948.

HITCHCOCK, Alfred – *Vertigo* (A Mulher que Viveu Duas Vezes), 1958.

KUROSAWA, Akira – *Rashômon* (Às Portas do Inferno), 1950.

MONTGOMERY, Robert – *Lady in the Lake* (A Dama do Lago), 1947.

OPHÜLS, Max – *Letter from an Unknown Woman* (Carta de uma Desconhecida), 1948.

RENOIR, Jean – *La Grande Illusion* (A Grande Ilusão), 1937.

RENOIR, Jean – *Nana*, 1929.

SILVERSTEIN, Elliot – *Cat Ballou* (Cat Ballou – Mulher Felina), 1965.

TARR, Bela; HRANITZKY, Ágnes – *A Torinói Ló* (O Cavalo de Turim), 2011.

TRUFFAUT, François – *Jules et Jim* (Jules e Jim), 1962.

WELLES, Orson – *Citizen Kane* (O Mundo a Seus Pés) – 1941.

# ANEXOS

## **I. – Trabalho Prático**

*Ensaio sobre o Conto Lusitano*, de José Ricardo Lopes.

DVD-VIDEO, cor, 16 minutos, 2013.



## II. – Argumento

"Ensaio sobre O Conto Lusitano"

### Primeiro Capítulo: Dália.

CENA 1. – INT. CASA. SALA. – DIA.

Anos 50.

Sala de uma casa humilde. São visíveis duas portas fechadas, descobrir-se-á que uma dá acesso a um quarto e outra ao exterior do edifício. No centro da sala existe uma mesa com diversas cadeiras à sua volta. DÁLIA, 20 anos, e LURDES, 18 anos, estão sentadas à mesa e conversam. LURDES abraça, sobre a mesa, uma pequena cesta com ovos.

SIMÃO, 22 anos, entra pela porta da rua, tem a mão dada a ALICE, 18 anos, que o segue. ALICE veste uma saia que termina abaixo do joelho

DÁLIA e LURDES veem-nos e calam-se. SIMÃO e ALICE aproxima-se delas progressivamente e as duas mulheres fixam o olhar ALICE.

SIMÃO

(para DÁLIA)

Dália, esta é a Alice, a minha noiva.

(para ALICE)

Alice, a minha irmã, Dália.

ALICE sorri. DÁLIA olha ALICE de alto a baixo.

ALICE, desconfortável, sente-se observada.

DÁLIA (V.O.)

Ela era diferente de nós.

DÁLIA

(para ALICE, sorrindo)

Olá Alice.

ALICE

(incomodada, mas tentando ser simpática)

Olá!

SIMÃO

(referindo-se a Lurdes)

Esta é a Lurdes, é nossa vizinha.

LURDES  
(para Alice)  
Boa tarde.

ALICE  
(cumprimentando com a cabeça)  
Olá!

SIMÃO  
(para DÁLIA, preocupado)  
A mãe?

DÁLIA  
Está no quarto.

SIMÃO  
(preocupado)  
Sozinha?

DÁLIA  
Deixei-a só por instantes.

SIMÃO  
Vamos, Alice!

SIMÃO pega na mão de ALICE e os dois dirigem-se ao quarto. SIMÃO abre a porta e entra com ALICE na divisão, deixando a porta entreaberta, que permite que se vislumbre parte da divisão, uma mesa de cabeceira e um fragmento da cama. O casal localiza-se junto da cama, falando com alguém que está deitado, mas que é escondido pelo ângulo da porta. A conversa não é audível.

DÁLIA  
(para LURDES)  
Viste o quão curta era a saia dela?

LURDES e DÁLIA continuam a sua conversa, de forma inaudível para o espectador.

DÁLIA (V.O.)  
A minha mãe estava muito doente, e eu é que tratei sempre dela. Dela e das coisas da casa, porque o Simão andava sempre por fora. Ele já me tinha falado da Alice, mas eu ainda não a tinha conhecido.

A conversa entre DÁLIA e LURDES é ouvida novamente.

DÁLIA  
Vou ver o que é que ele me diz.

DÁLIA faz uma pausa na conversa, levanta-se e dirige-se à porta do quarto, abrindo-a e olhando ALICE.

DÁLIA (V.O.)  
Pareceu-me que ela tinha algo a esconder.

DÁLIA (CONT'D)  
(chamando SIMÃO)  
Ò Simão, chega cá fora se fazes favor!

SIMÃO  
(para DÁLIA)  
Vou já!

DÁLIA afasta-se da porta, localizando-se um pouco atrás de LURDES. SIMÃO beija a mão de LEONOR, deixa ALICE no quarto e regressa à sala, fechando a porta que separa as divisões. SIMÃO olha para LURDES, que começa a tirar os ovos da sua cesta para uma taça que se encontra em cima da mesa.

SIMÃO aproxima-se de DÁLIA e conversam, de forma inaudível para o espectador.

DÁLIA (V.O.) (CONT'D)  
A Alice não me saía da cabeça, mas eu disfarçava, para ninguém notar.

A conversa torna-se audível.

SIMÃO  
(concluindo)  
É como tu quiseres, Dália!

DÁLIA sorri, satisfeita.

SIMÃO (CONT'D)  
Eu vou ver a mãe.

SIMÃO termina a conversa e dirige-se ao quarto. SIMÃO deixa a porta do quarto aberta revelando o interior da divisão, a posição de ALICE não é perceptível. A gaveta da mesa de cabeceira está aberta. LURDES apercebe-se do término da conversa e levanta-se rapidamente, dirigindo-se a DÁLIA.

LURDES  
(curiosa)  
E então?

DÁLIA  
(feliz)

Ele disse que sim!

No quarto, SIMÃO está abraçado ao corpo de LEONOR, choroso. A atenção de DÁLIA é despertada pelo ruído do choro de SIMÃO, que olha para o quarto e muda drasticamente a sua expressão facial. LURDES, preocupada, olha para o quarto, tentando perceber o que aconteceu.

DÁLIA (V.O.)  
Mas Deus nosso Senhor... chamou-a.

LURDES olha para DÁLIA, que começa a chorar, e abraça-a rapidamente. DÁLIA, amparada por LURDES, chora.

DÁLIA (V.O.) (CONT'D)  
Foi o momento mais difícil da minha vida.  
E nunca pensei que pudesse piorar.

SIMÃO, ajoelhado aos pés da cama, abraça o corpo de LEONOR, sem conseguir controlar as lágrimas e a tristeza. ALICE está, emocionada, atrás de SIMÃO, com uma mão sobre o ombro do rapaz. ALICE tem um colar de pérolas ao pescoço.

DÁLIA, abraçada a LURDES, ergue o olhar e reconhece o colar que ALICE tem colocado.

DÁLIA tenta confirmar se o colar é da sua mãe, olhando para a gaveta da mesa de cabeceira, mas não consegue porque ALICE e SIMÃO estão entre ela e o móvel.

DÁLIA (V.O.) (CONT'D)  
Aquele era o colar do casamento da minha mãe, era impossível não o reconhecer. E eu que gostava tanto daquele colar.

DÁLIA, chorosa, liberta-se do abraço de LURDES, entra no quarto, e percorre os espaço até à cabeceira da cama por detrás de ALICE. DÁLIA, emocionada, cobre a face de LEONOR com o lençol, olha fixamente para ALICE, que não sabe o que fazer. LURDES segue DÁLIA. DÁLIA fecha bruscamente a gaveta da mesa de cabeceira e abraça LURDES.

DÁLIA (V.O.) (CONT'D)  
Como é que lhe foi parar ao pescoço?  
Até hoje ninguém sabe.

## Segundo Capítulo: Lurdes.

CENA 2. - INT. CASA. SALA. - DIA.

Anos 50.

Sala de uma casa humilde. São visíveis duas portas fechadas, descobrir-se-á que uma dá acesso a um quarto e outra ao exterior do edifício. No centro da sala existe uma mesa com diversas cadeiras à sua volta. DÁLIA, 20 anos, e LURDES, 18 anos, estão sentadas à mesa e conversam. LURDES abraça, sobre a mesa, uma pequena cesta com ovos. A conversa não é audível para os espectadores.

LURDES (V.O.)

Eu andava preocupada. E tinha pegado nuns ovos das minhas galinhas e tinha ido falar com a Dália.

SIMÃO, 22 anos, entra pela porta da rua, tem a mão dada a ALICE, 18 anos, que o segue. ALICE veste uma saia que termina abaixo do joelho.

DÁLIA e LURDES veem-nos e calam-se. SIMÃO e ALICE aproxima-se delas progressivamente e as duas mulheres fixam o olhar ALICE.

SIMÃO

(para DÁLIA)

Dália, esta é a Alice, a minha noiva.

(para ALICE)

Alice, a minha irmã, Dália.

ALICE sorri. DÁLIA olha ALICE de alto a baixo.

ALICE, desconfortável, sente-se observada.

DÁLIA

(para ALICE, sorrindo)

Olá Alice.

ALICE

(incomodada, mas tentando ser simpática)

Olá!

SIMÃO

(referindo-se a Lurdes)

Esta é a Lurdes, é nossa vizinha.

LURDES (V.O.)

Eu nunca a tinha visto antes.

LURDES

(para Alice)

Boa tarde.

ALICE  
(cumprimentando com a cabeça)  
Olá!

SIMÃO  
(para DÁLIA, preocupado)  
A mãe?

DÁLIA  
Está no quarto.

SIMÃO  
(preocupado)  
Sozinha?

DÁLIA  
Deixei-a só por instantes.

SIMÃO  
Vamos, Alice!

SIMÃO pega na mão de ALICE e os dois dirigem-se ao quarto. SIMÃO abre a porta e entra com ALICE na divisão, deixando a porta entreaberta, que permite que se veja parte da divisão, uma mesa de cabeceira e um fragmento da cama. O casal localiza-se junto da cama, falando com alguém que está deitado mas que não é revelado. A conversa não é audível. LURDES e DÁLIA continuam a sua conversa.

DÁLIA  
Viste o quão curta era a saia dela?

LURDES  
Mas tu estavas a dizer que eles te vão destruir a horta?

A conversa entre LURDES e DÁLIA prossegue de forma inaudível.

LURDES (V.O.)  
Como toda a gente sabe, a Dália sempre teve uma grande ligação às coisas da família. Sempre soube o grande esforço que os pais faziam para ter os seus bens. Mas para o Simão as preocupações eram diferentes. Há uns meses havia conhecido a Alice e, segundo ele, ela era a mulher da sua vida. A Alice não era cá da terra, e até hoje ninguém sabe ao certo de onde é que ela vinha, mas a verdade é que o Simão estava completamente cego por ela e, naquele dia, estava ansioso por apresentá-la à mãe. A Tia Leonor estava muito doente, mas ela e o Simão sempre

tiveram uma grande ligação, a Tia Leonor nunca o assumiu, mas toda a aldeia sabe que ela gostava mais do filho. Só a Dália é que não se apercebia porque, verdade seja dita, a Tia Leonor era uma mulher muito justa e tudo o dava a um filho, dava em igual ao outro. Talvez seja por isso que os dois nunca entraram em competição, davam-se muito bem e a Dália nunca teve ciúmes nem invejas do Simão.

A conversa entre DÁLIA e LURDES é ouvida novamente.

LURDES (CONT'D)

Pois claro, então se eles te vão ficar com o terreno e os teus pais ainda os vão ajudar a construir a casa, tu tens o direito de ficar com esta. Isso é que é o justo, podes ter a certeza!

DÁLIA

Vou ver o que é que ele me diz.

DÁLIA faz uma pausa na conversa, levanta-se e dirige-se à porta do quarto, não entrando.

DÁLIA (CONT'D)

(chamando SIMÃO)

Ò Simão, chega cá fora se fazes favor!

SIMÃO

(para DÁLIA)

Vou já!

DÁLIA afasta-se da porta, localizando-se um pouco atrás de LURDES. LURDES observa atentamente as movimentações de SIMÃO, que beija a mão de LEONOR, deixa ALICE no quarto e regressa à sala, fechando a porta que separa as divisões. Antes de se dirigir a DÁLIA, SIMÃO olha rapidamente para LURDES, que, atrapalhada, começa a tirar os ovos da sua cesta para uma taça que se encontra em cima da mesa. Nas costas de LURDES, SIMÃO aproxima-se de DÁLIA e conversam, de forma inaudível para o espectador. LURDES, apesar de estar de costas, tenta ouvir a conversa, disfarçando essa ação com o deslocar dos ovos da cesta para a taça.

LURDES (V.O.)

O Simão quando saiu do quarto fechou a porta, por isso é que eu não consegui ver o que é que se passou lá dentro.

Mas para ser sincera, eu estava era preocupada com a Dália, é que nem sempre era fácil falar com o Simão, nunca se sabia ao certo o que é que ele ia dizer. Mas a verdade é haviam coisas que tinham de ficar decididas, e

uma vez que como a Tia Leonor não podia, tinha que ser a Dália a organizar as coisas da família.

A conversa entre DÁLIA e SIMÃO é novamente audível para o espectador.

DÁLIA

...e por isso, o justo é eu ficar com esta casa!

SIMÃO

(concluindo)

É como tu quiseses, Dália!

DÁLIA sorri, satisfeita.

SIMÃO (CONT'D)

Eu vou ver a mãe.

SIMÃO termina a conversa e dirige-se ao quarto. LURDES apercebe-se do término da conversa e levanta-se rapidamente, dirigindo-se a DÁLIA.

LURDES

(curiosa)

E então?

DÁLIA

(feliz)

Ele disse que sim!

DÁLIA olha para o quarto e a sua expressão muda drasticamente. LURDES, preocupada, olha para o quarto, tentando perceber o que aconteceu.

A porta do quarto está entreaberta, revelando, novamente, o interior da divisão, a posição de ALICE não é perceptível. SIMÃO está abraçado ao corpo de LEONOR, choroso. A gaveta da mesa de cabeceira está aberta.

LURDES olha para DÁLIA, que começa a chorar, e abraça-a rapidamente.

LURDES (V.O.)

Mas o pior... aconteceu. A Dália sofreu tanto.

DÁLIA, chorosa, liberta-se do abraço de LURDES e aproxima-se do quarto.

SIMÃO, ajoelhado aos pés da cama, abraça o corpo de LEONOR, sem conseguir controlar as lágrimas e a tristeza. ALICE está, emocionada, atrás de SIMÃO, com uma mão sobre o ombro do rapaz. ALICE tem um colar de pérolas ao pescoço.

LURDES (V.O.) (CONT'D)

E para agravar aquela dor, a Dália descobriu que a Alice se tinha apoderado da joia mais valiosa que ela tinha em casa. Era um colar lindíssimo, todo em pérolas. Era o colar que a Dália sonhava usar no seu casamento.

DÁLIA, emocionada, entra no quarto, e percorre os espaço até à cabeceira da cama por detrás de ALICE. DÁLIA cobre a face de LEONOR com o lençol, olha fixamente para ALICE, que não sabe o que fazer. LURDES segue DÁLIA. DÁLIA fecha bruscamente a gaveta da mesa de cabeceira e abraça LURDES.

LURDES (V.O.) (CONT'D)

A gente tinha que fazer justiça, e fizemos. Aquela moça pagou por tudo, e nunca mais cá voltou.

### **Último Capítulo: Alice.**

CENA 3. - INT. CASA. SALA. - DIA.  
Anos 50.

Sala de uma casa humilde. SIMÃO, 22 anos, entra pela porta da rua, tem a mão dada a ALICE, 18 anos, que o segue.

ALICE (V.O.)

Lembro-me como se fosse hoje, eram cinco e meia da tarde e eu entrei em casa com ele.

ALICE olha para um relógio que marca 17h30m. A sala tem duas portas, uma, por onde SIMÃO e ALICE entraram, que dá acesso ao exterior, e outra que, como se verá futuramente, dá acesso ao quarto. No centro da sala existe uma mesa com diversas cadeiras à sua volta. DÁLIA, 20 anos, e LURDES, 18 anos, estão sentadas à mesa e conversam. LURDES abraça, sobre a mesa, uma pequena cesta com ovos. A conversa não é audível para os espectadores. DÁLIA e LURDES veem-nos e calam-se. SIMÃO e ALICE aproxima-se delas progressivamente e as duas mulheres fixam o olhar ALICE.

ALICE (V.O.) (CONT'D)

O Simão apresentou-me à Dália, a irmã, e a outra rapariga da qual já não me recordo o nome.

SIMÃO  
(para DÁLIA)  
Dália, esta é a Alice, a minha noiva.  
(para ALICE)  
Alice, a minha irmã, Dália.

ALICE sorri. DÁLIA olha ALICE de alto a baixo. ALICE, desconfortável, sente-se observada.

DÁLIA  
(para ALICE, sorrindo)  
Olá Alice.

ALICE  
(incomodada, mas tentando ser simpática)  
Olá!

SIMÃO  
(referindo-se a Lurdes)  
Esta é a Lurdes, é nossa vizinha.

LURDES  
(para Alice)  
Boa tarde.

ALICE  
(cumprimentando com a cabeça)  
Olá!

SIMÃO  
(para DÁLIA, preocupado)  
A mãe?

DÁLIA  
Está no quarto.

SIMÃO  
(preocupado)  
Sozinha?

DÁLIA  
Deixei-a só por instantes.

SIMÃO  
Vamos, Alice!

SIMÃO pega na mão de ALICE e dirige-se para o quarto, sendo seguido por ALICE. SIMÃO abre a porta e entra com ALICE na divisão, deixando a porta entreaberta.

CENA 4. - INT. CASA. QUARTO. - DIA.

SIMÃO entra na divisão, tem a mão dada a ALICE, que o segue. O espaço é um quarto de casal, tem uma cama com duas mesas de cabeceira, um espelho ao fundo, entre outros objetos. LEONOR, 55 anos, está deitada num lado da cama, está visivelmente fraca e doente. SIMÃO aproxima-se com ALICE da mãe.

SIMÃO fica preocupado com estado de saúde da mãe, mas denota-se felicidade quando lhe apresenta ALICE, a conversa não é audível para o espectador.

ALICE (V.O.)

E o Simão levou-me para o quarto de imediato. Queria apresentar-me à mãe, a Dona Leonor. Ele já falava nisso desde a primeira semana de namoro, mas como éramos de terras distantes, só naquele dia ele conseguia concretizar a sua vontade. A Dona Leonor estava doente, mas essa condição não foi suficiente para a impedir de gostar de mim. Era visível nos olhos dela a sinceridade com que o disse e com que nos abençoou. Nunca me hei de esquecer.

DÁLIA aproxima-se da porta do quarto, olhando fixamente para ALICE e falando para SIMÃO.

DÁLIA

(chamando SIMÃO)

Ò Simão, chega cá fora se fazes favor!

SIMÃO

(para DÁLIA)

Vou já!

ALICE sente-se observada por DÁLIA.

ALICE (V.O.)

Mas aquele olhar da Dália deixou-me tão desconfortável.

DÁLIA sai.

SIMÃO

(para LEONOR)

Mãe, vou deixa-la só um bocadinho com a Alice, volto já.

LEONOR

Vai lá, filho.

SIMÃO beija a mão de LEONOR, deixa ALICE com LEONOR e sai para a sala, fechando a porta que separa as divisões.

ALICE (V.O.)

A Dona Leonor conseguiu perceber que não estávamos a ser ouvidas e reuniu todas as suas forças para me confiar o que, segundo ela, nunca havia confiado a ninguém.

LEONOR

(falando com dificuldade)

O Simão tem-me falado muito em ti, Alice.

ALICE

(sorridente)

Ele também fala muito na senhora!

LEONOR

Nós sempre fomos muito próximos. Eu nunca o confessei a ninguém, mas para mim o Simão é especial... Gosta-se de todos os filhos por igual, é claro, mas o Simão é-me especial.

ALICE

A senhora também lhe é muito especial.

LEONOR

Eu sei. Ele vai sentir muito quando eu partir.

ALICE

Oh, não diga isso, a senhora vai melhorar, vai ver.

LEONOR agarra a mão de ALICE.

LEONOR

Não filha, isso não é verdade, não vale a pena enganarmo-nos. Eu vou partir, mas antes quero pedir-te que cuides do meu Simão como eu já não poderei fazer. Eu sei que ele já é um homem, mas precisamos sempre de alguém que olhe por nós. Prometes-me isso?

ALICE

(sincera)

Prometo, sim, dona Leonor!

LEONOR sorri para ALICE, que retribui o gesto. Com grande dificuldade, LEONOR abre a mesa de cabeceira, de onde tira um colar de pérolas.

LEONOR

Toma, Alice, é para ti!

ALICE

(atrapalhada com a oferta)

Não, ora essa, Dona Leonor!

LEONOR

Aceita! É o colar do meu casamento, já havia sido do da  
minha mãe, quero que o uses no teu!

ALICE

Não, não posso aceitar!

LEONOR

Aceita, é para ti!

ALICE

Não, é uma joia de família, se há alguém a quem pertence  
é à Dália.

LEONOR

(séria)

Alice, se gostas do Simão, aceita! Quero que este colar  
fique para o Simão, eu quero o uses, é isso que eu quero!

LEONOR dirige o colar a ALICE. ALICE hesita, duvidosa,  
mas acaba por receber o colar na sua mão. ALICE olha  
LEONOR um pouco envergonhada, hesita em fixar o olhar nos  
olhos de LEONOR, que a olham fixamente.

LEONOR (CONT'D)

(quando ALICE a olha)

Coloca-o!

Nervosa, ALICE coloca o colar. LEONOR sorri de forma  
sincera.

LEONOR (CONT'D)

Fica-te tão bem. Vai ver-te ao espelho.

ALICE (V.O.)

Eu queria tanto ver como ele me ficava.

ALICE, um pouco envergonhada, sorri, levanta-se e  
dirige-se ao espelho, virando as costas a LEONOR. ALICE  
observa-se com o colar e sorri.

SIMÃO entra no quarto e apercebe-se que LEONOR acaba de  
falecer. Ajoelha-se aos pés da cama, e agarra o corpo da  
mãe a chorar compulsivamente. ALICE apercebe-se, vira-se  
e fica em choque.

ALICE (V.O.)

Quando me virei o Simão já estava agarrado ao corpo da  
mãe. O choro dele fez-me imediatamente perceber o que  
tinha acontecido. Eu nunca tinha visto o Simão naquele

estado. Naquele momento percebi o sentido de tudo o que a Dona Leonor me tinha dito e pedido. Eu tinha só 18 anos, mas, naquele dia, cresci outros tantos.

ALICE aproxima-se de SIMÃO e coloca-lhe a mão sobre o ombro. ALICE, nervosa, sente que DÁLIA, percorre o espaço atrás de si e a olha fixamente. DÁLIA dirige-se à sua mãe e cobre-lhe a face com o lençol. DÁLIA olha fixamente para a gaveta da mesa de cabeceira aberta, olhando ALICE com ódio. ALICE não sabe o que fazer. DÁLIA fecha bruscamente a gaveta da mesa de cabeceira.

ALICE (V.O.) (CONT'D)

Do resto... não me quero lembrar. Não guardo mágoas, nem vinganças, nem perguntas, eu só espero é que vivam felizes para sempre.

FIM

### III. – Imagens

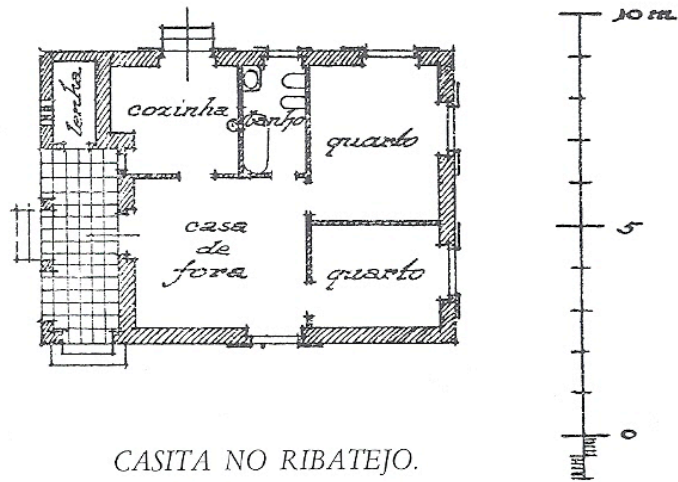


Figura 1. – Planta de uma "Casita no Ribatejo" segundo Raul Lino (1954, 121).

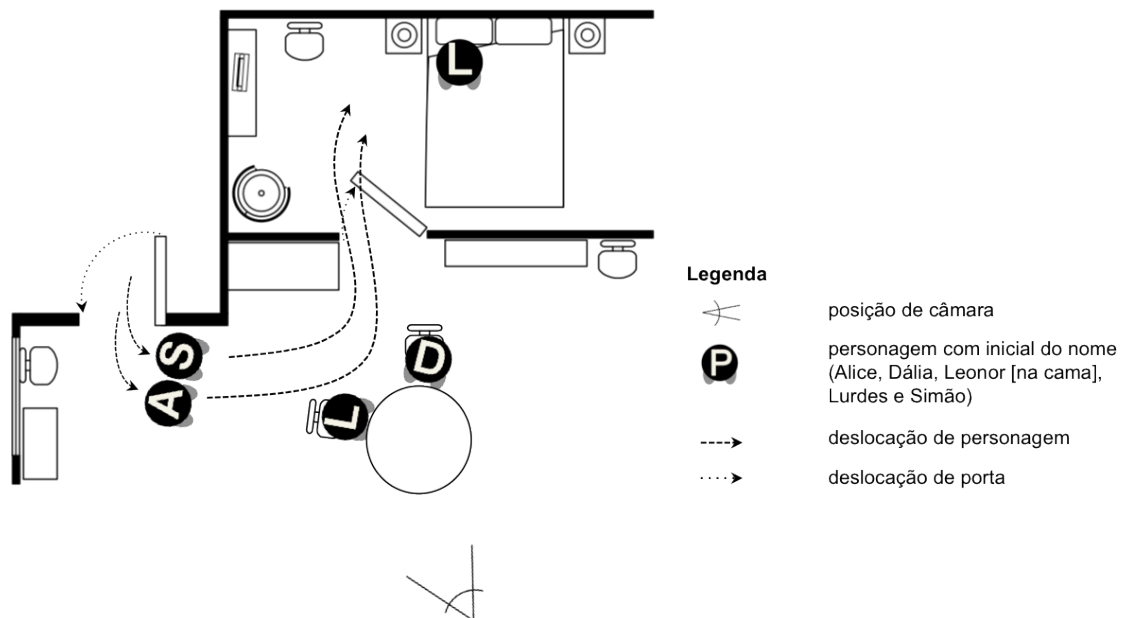
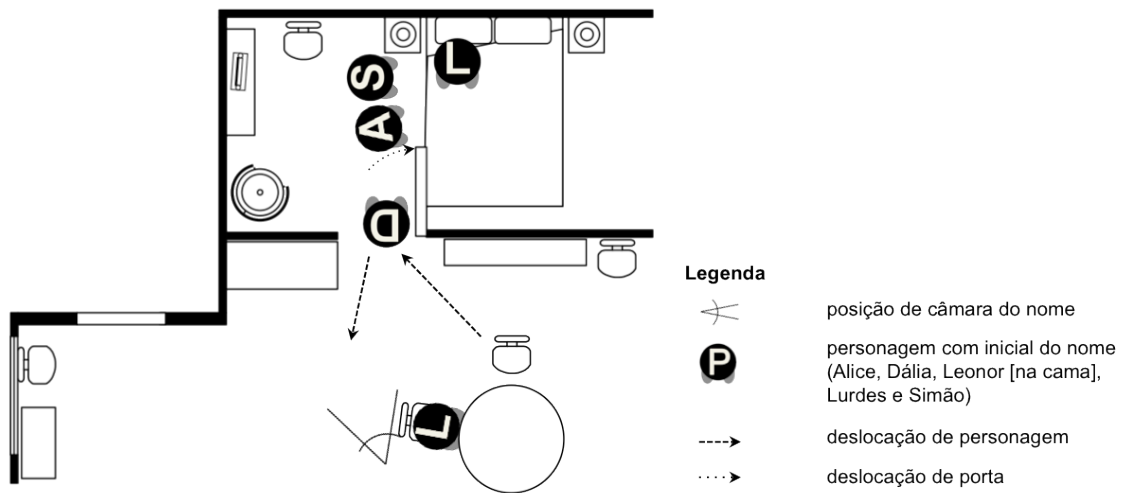


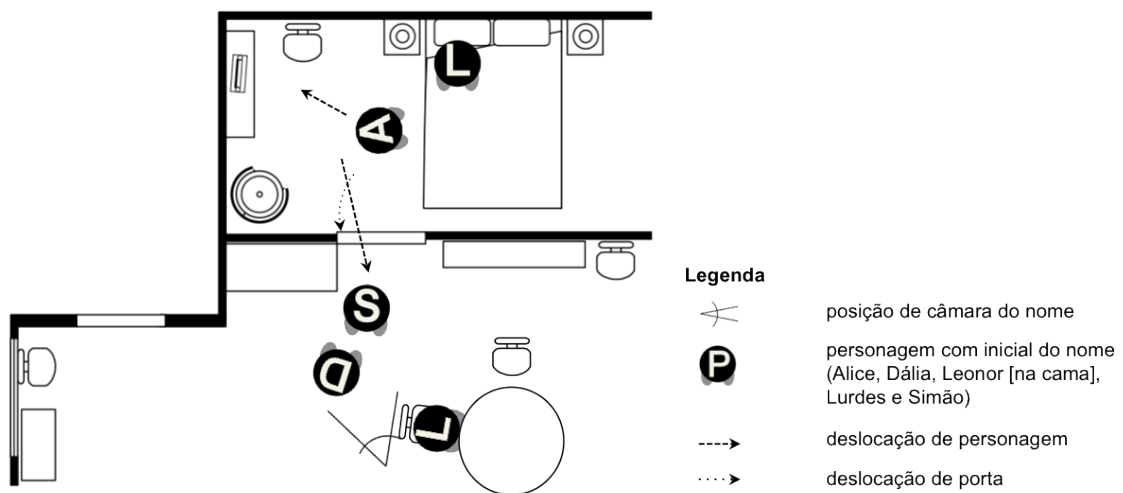
Figura 2. – Diagrama de posição de câmara. Plano 1.1.

Escala: Conjunto; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



**Figura 3. – Diagrama de posição de câmara. Plano 1.2. (parte 1).**

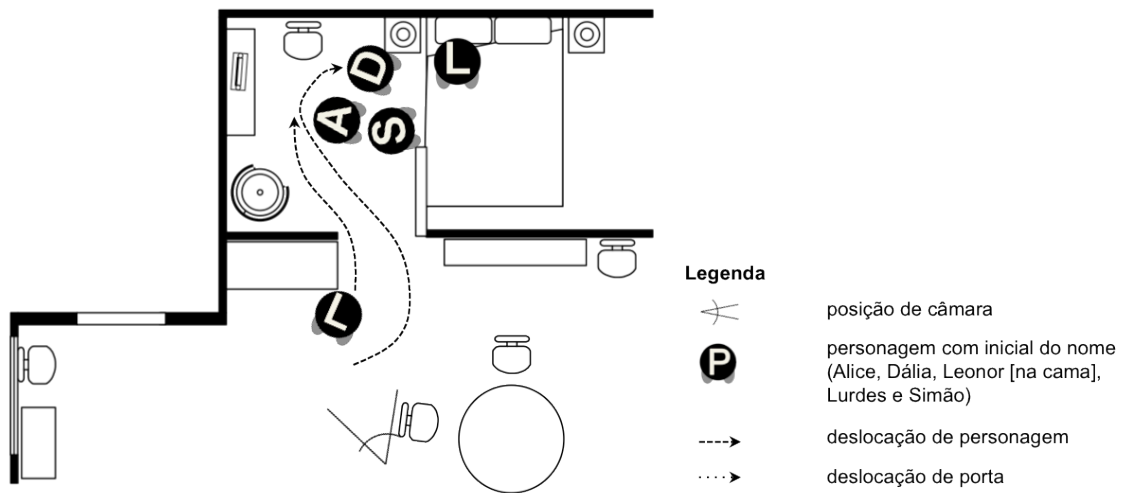
Escala: Médio; Ângulo: Ligeiramente Picado; Movimento: Fixo.



**Figura 4. – Diagrama de posição de câmara. Plano 1.2. (parte 2).**

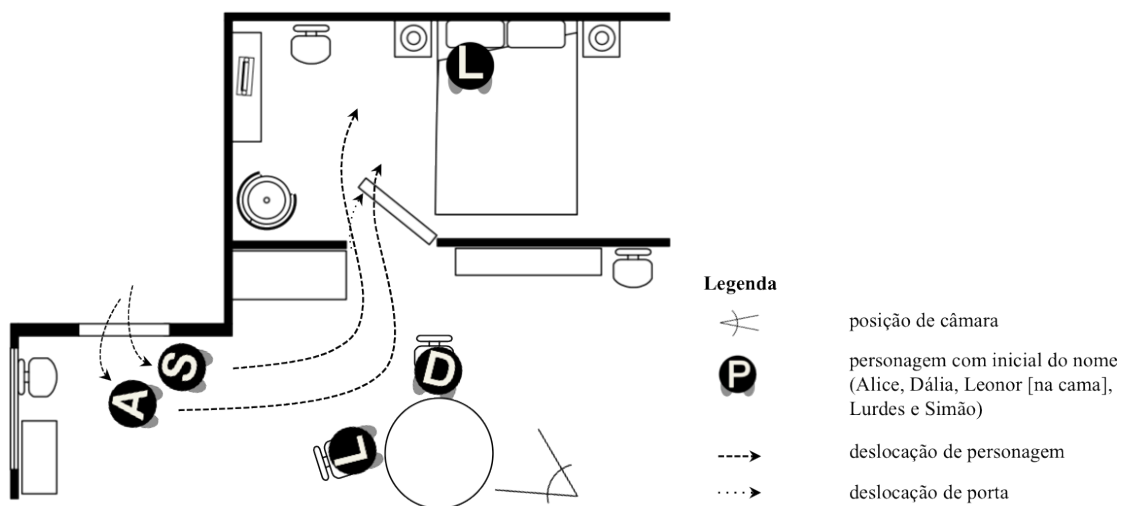
Escala: Peito; Ângulo: Ligeiramente Picado; Movimento: Fixo.





**Figura 7. – Diagrama de posição de câmara. Plano 1.2. (parte 3).**

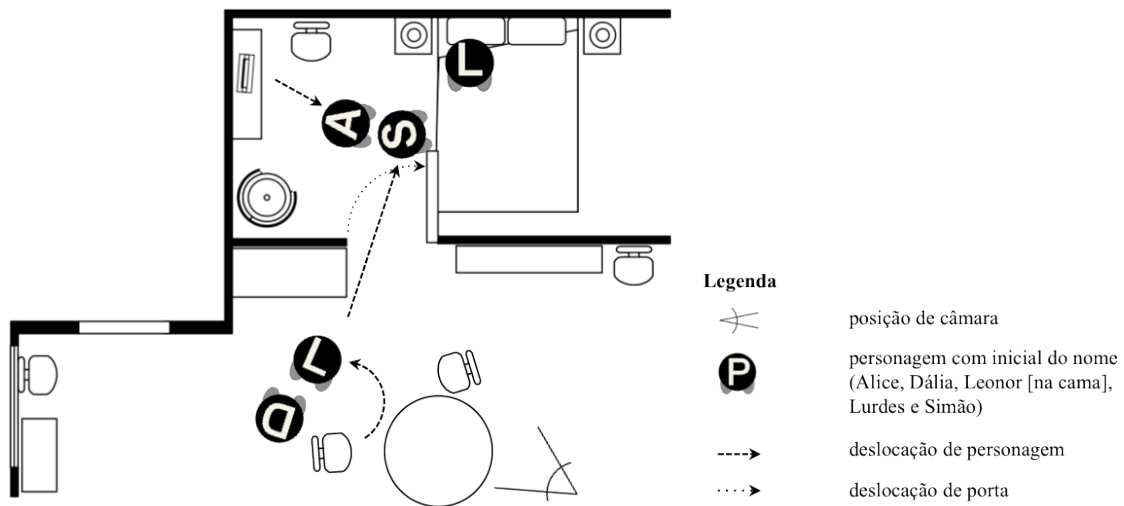
Escala: Médio; Ângulo: Ligeiramente Picado; Movimento: Fixo.



**Figura 8. – Diagrama de posição de câmara. Plano 2.1. (parte 1).**

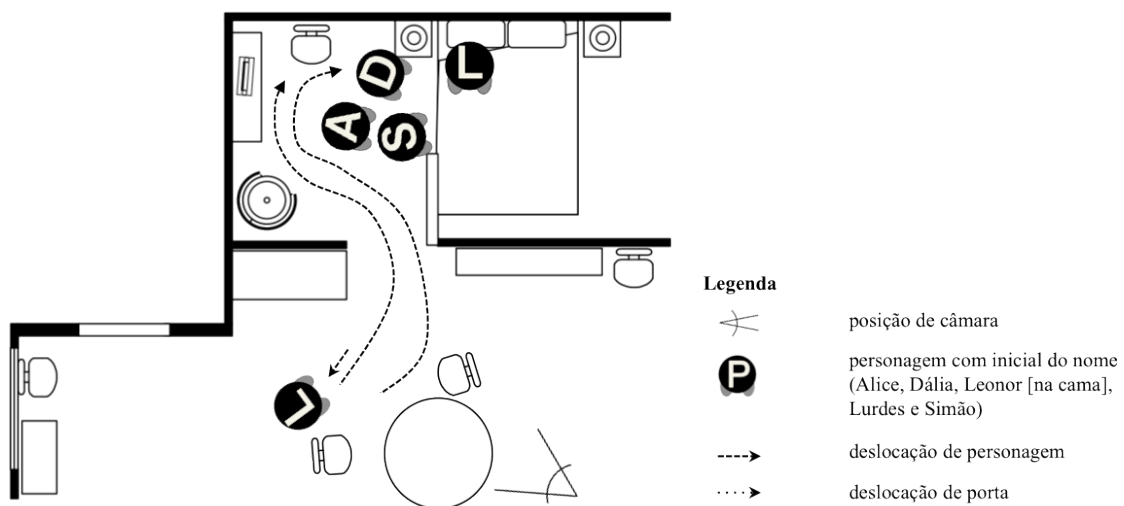
Escala: Conjunto; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.





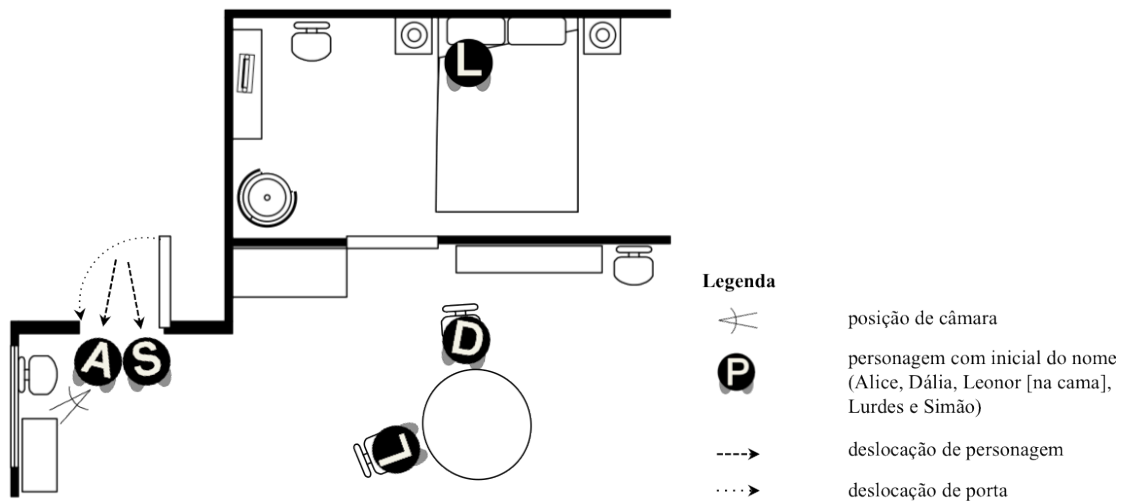
**Figura 11. – Diagrama de posição de câmara. Plano 2.1. (parte 4).**

Escala: Conjunto; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



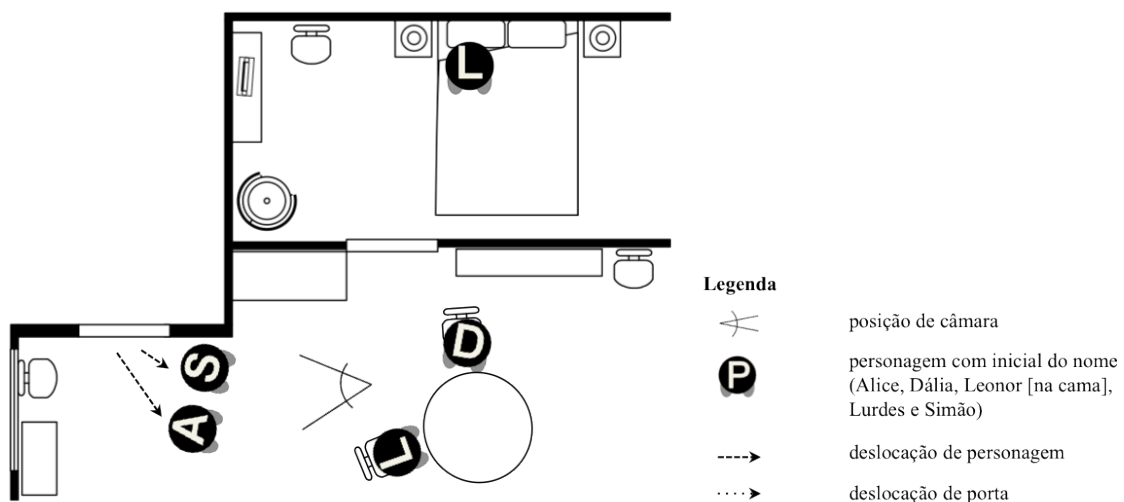
**Figura 12. – Diagrama de posição de câmara. Plano 2.1. (parte 5).**

Escala: Conjunto; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



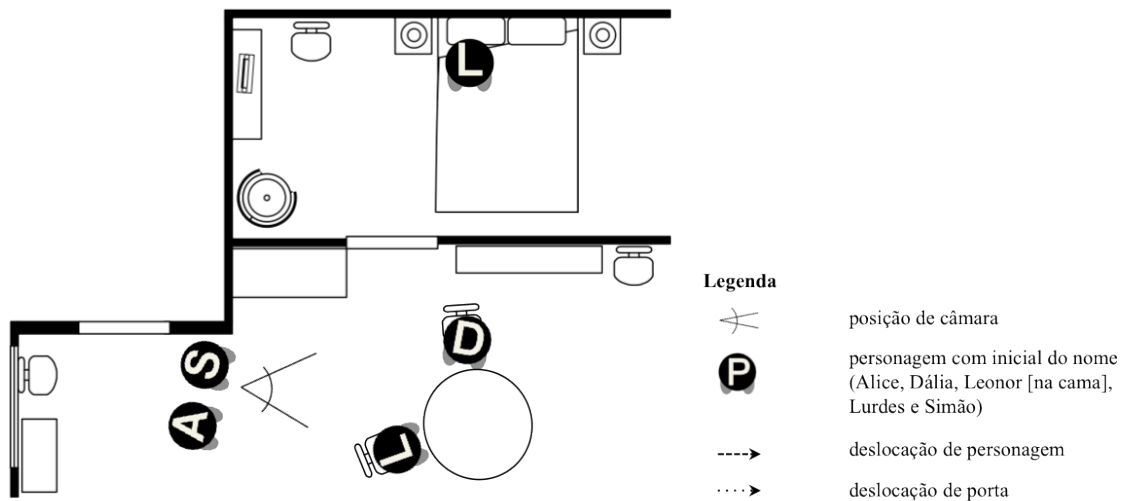
**Figura 13. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.1.**

Escala: Pormenor; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



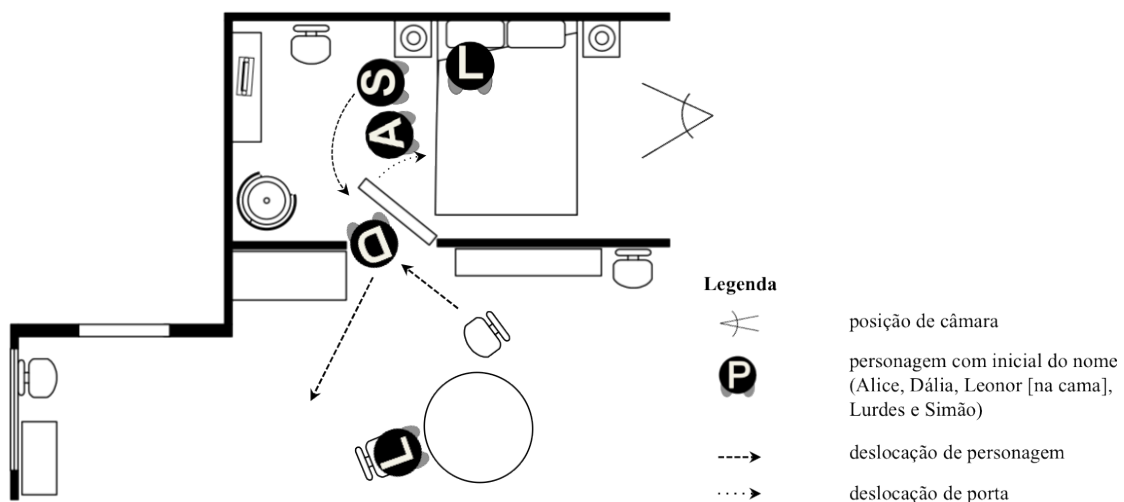
**Figura 14. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.2.**

Escala: Peito; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



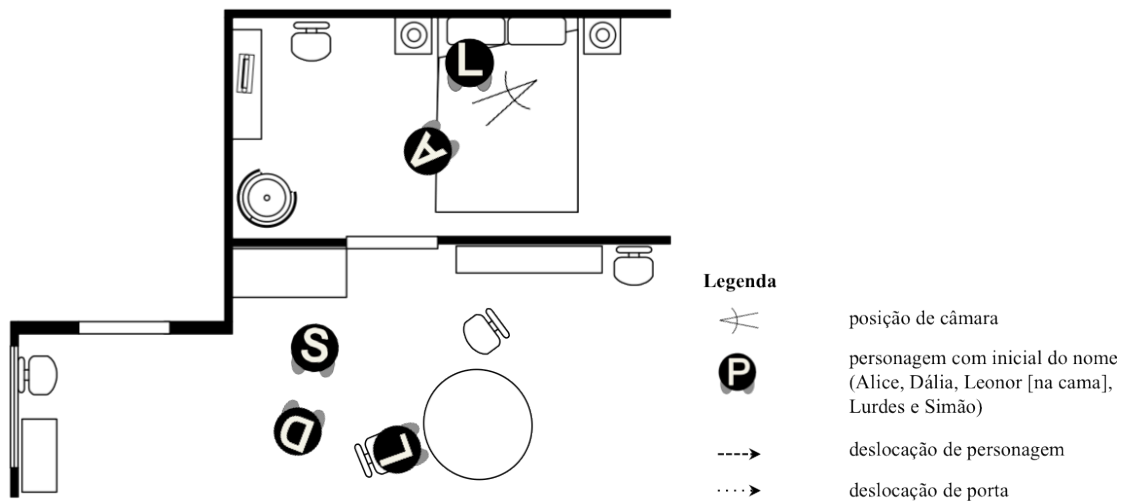
**Figura 15. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.3.**

Escala: Peito; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



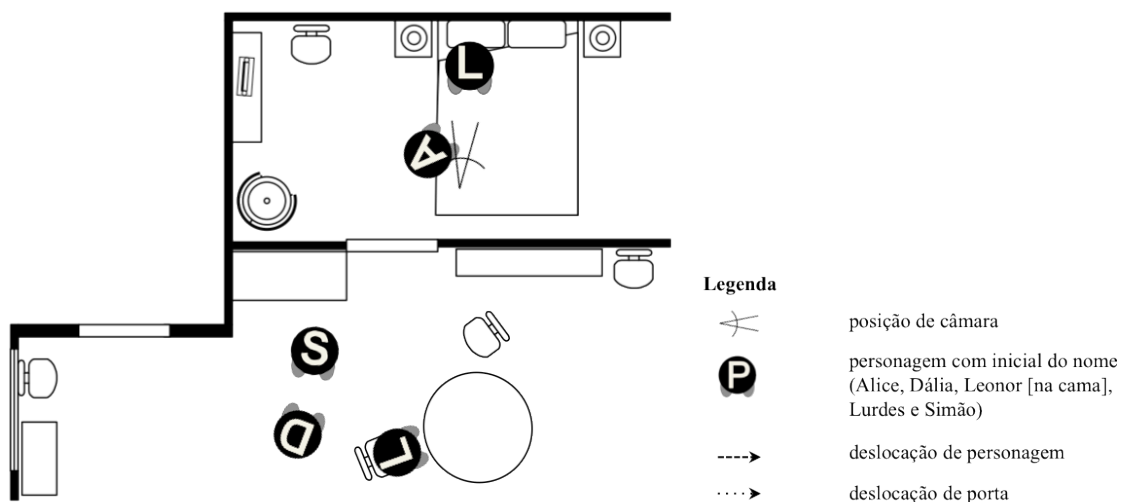
**Figura 16. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.4.**

Escala: Conjunto; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



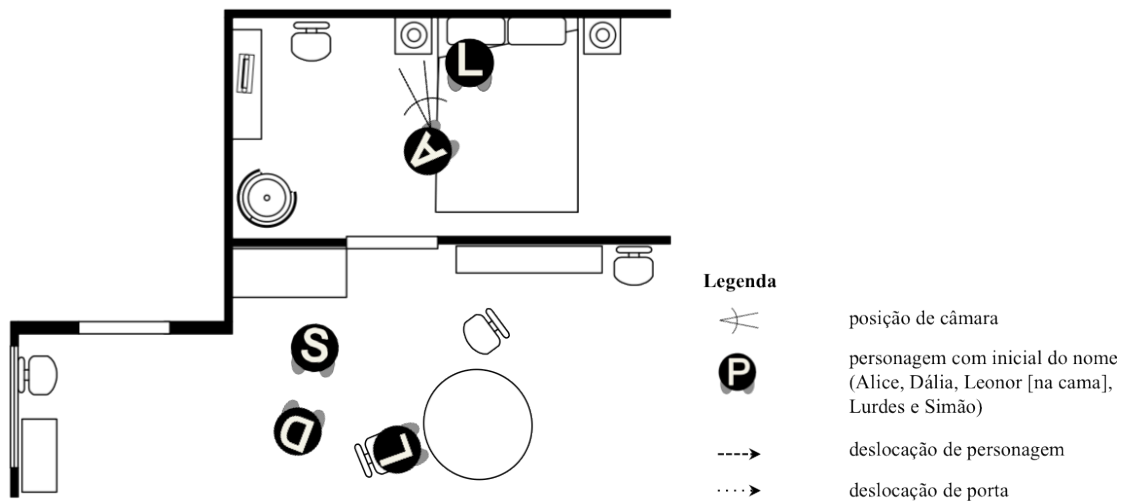
**Figura 17. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.5.**

Escala: Grande Plano; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



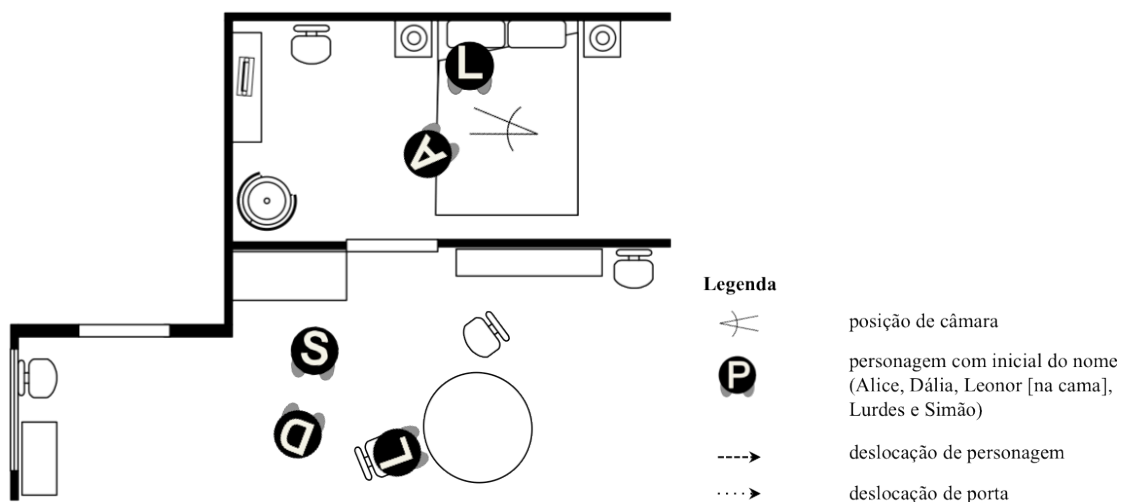
**Figura 18. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.6.**

Escala: Grande Plano; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



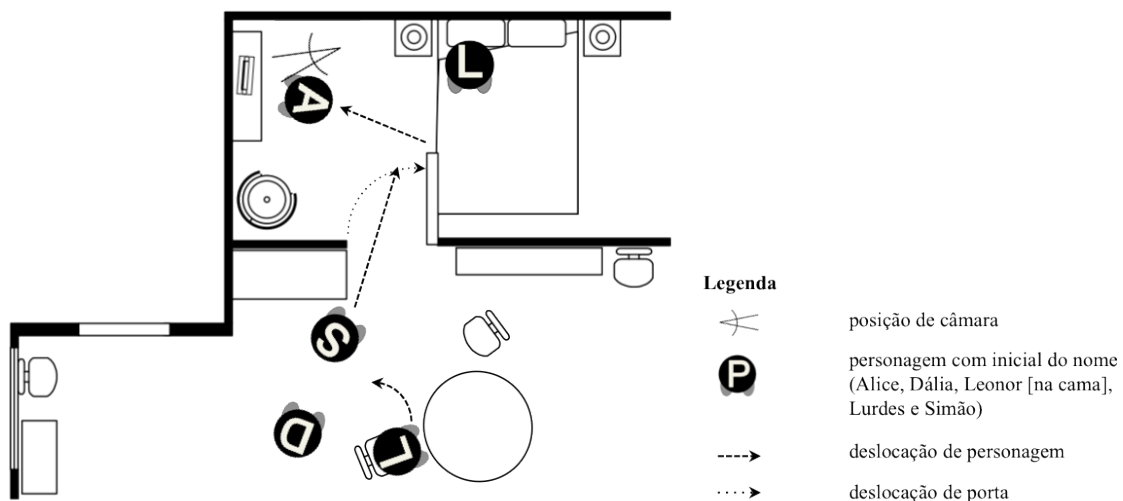
**Figura 19. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.7.**

Escala: Pormenor; Ângulo: Picado; Movimento: Fixo.



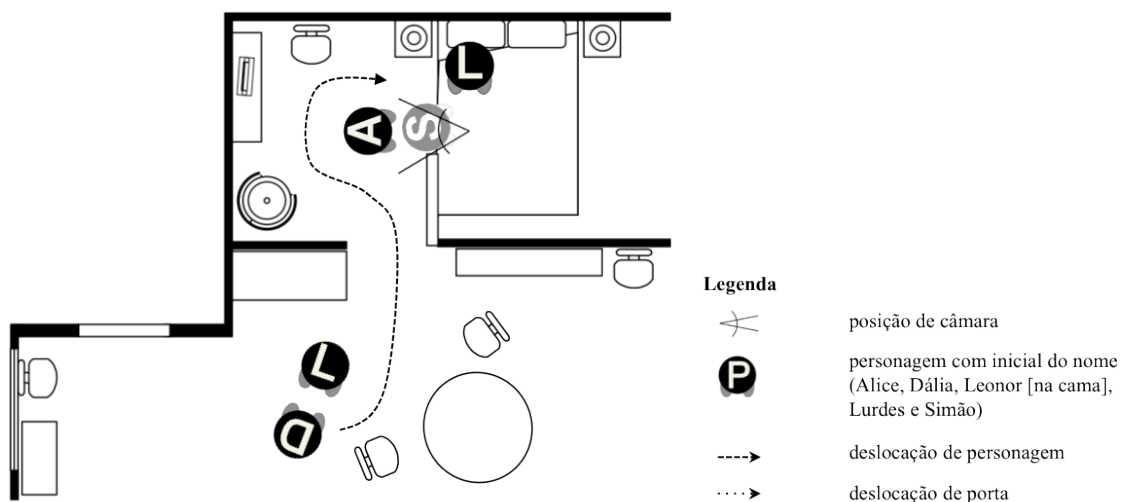
**Figura 20. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.8.**

Escala: Pormenor; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



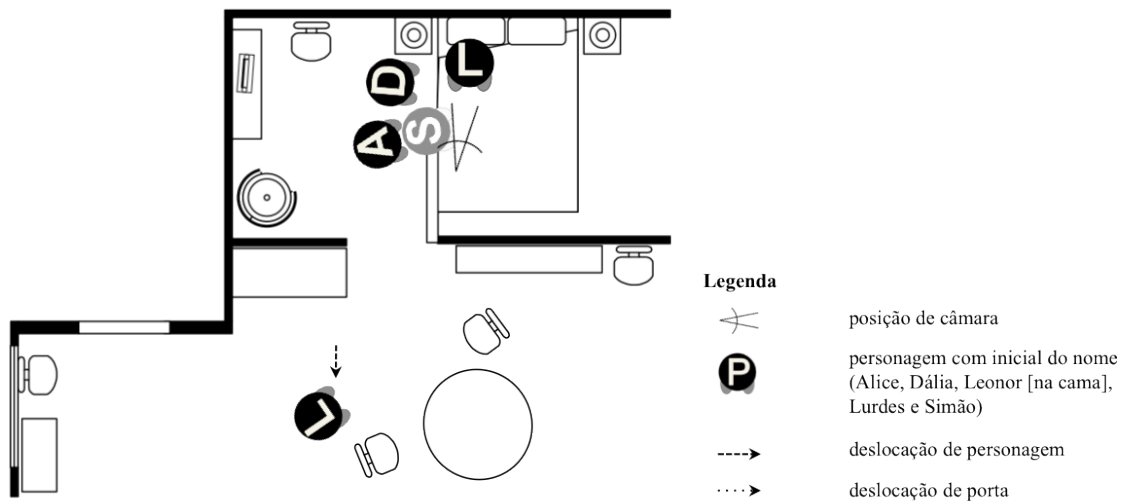
**Figura 21. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.9.**

Escala: Plano Peito; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



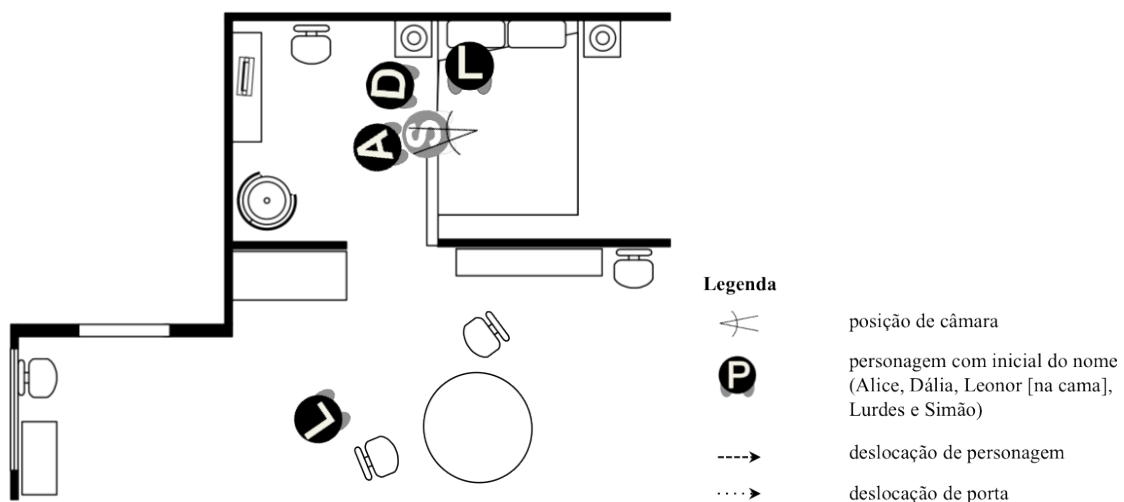
**Figura 22. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.10.**

Escala: Colarinho; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



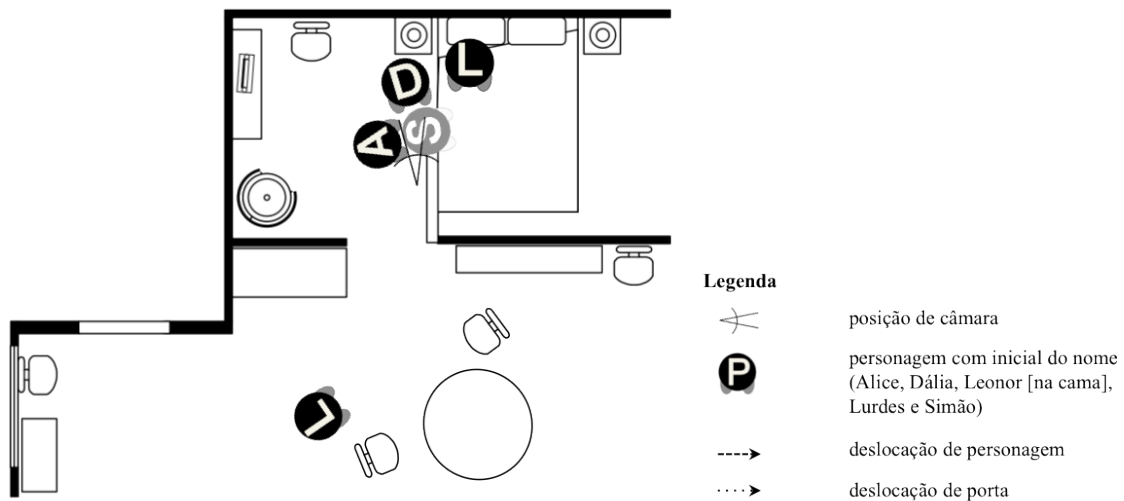
**Figura 23. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.11.**

Escala: Grande Plano; Ângulo: Ligeiramente Picado; Movimento: Fixo.



**Figura 24. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.12.**

Escala: Grande Plano; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.



**Figura 25. – Diagrama de posição de câmara. Plano 3.13.**

Escala: Grande Plano; Ângulo: Nível; Movimento: Fixo.