

Análise dos aspectos da ordenação sucessória não progressiva na narrativa fílmica

Analysis of aspects of nonprogressive structure in film narrative

Melissa Ribeiro de Almeida

Universidade Federal Fluminense. Rua Tiradentes, 148, 24210-510,
Niterói, RJ, Brasil. melissa.ribeiro@yahoo.com.br

Resumo. O presente artigo tem como objetivo investigar, no regime das sucessões da narrativa fílmica, aspectos da ordenação sucessória que vão além de seu desenvolvimento perfeitamente progressivo, o que torna a legibilidade da narrativa mais complexa, pois exige que o espectador resgate a racionalidade da história, estabelecendo uma certa coerência e homogeneidade às ações narradas a fim de garantir a sobrevivência da narrativa. Com o intuito de ilustrar e problematizar as questões propostas, toma-se como objeto de análise quatro filmes produzidos nos anos 2000, cujos formatos narrativos nos ajudam a compreender melhor como se dá a coerência interna interpretativa em sucessões não progressivas na narrativa fílmica: *Efeito Borboleta*, *21 Gramas*, *11:14* e *Amnésia*.

Palavras-chave: narrativa fílmica, cinema contemporâneo, tempo no cinema.

Abstract. This paper aims to investigate, in the scheme of film narrative succession, aspects of structure ordering that go beyond their perfectly progressive development. This characteristic makes the readability of the narrative more complex, as it requires the viewer to rescue the rationality of history, establishing a degree of consistency and uniformity to the narrated actions to ensure the survival of the narrative. In order to illustrate and discuss the proposals, the objects of analysis are four films produced in the 2000's whose narrative formats help us better understand how the interpretative internal coherence in non-progressive succession in the film narrative occurs: *Butterfly Effect*, *21 Grams*, *11:14* and *Amnesia*.

Keywords: film narrative, contemporary cinema, time in the cinema.

A ordem de sucessão dos acontecimentos na narrativa

Na delimitação de certas fronteiras conceituais sobre as formas narrativas, em se tratando de sua dimensão temporal, a narrativa constitui uma sucessão de eventos que são dispostos em uma certa ordem lógico-temporal e se apresentam como um discurso (Genette, 2009). Nela, os comportamentos apresentados possuem entre si relações de anterioridade e posterioridade (Greimas, 2009). Desse modo, apropriando-se do discurso de Bremond, Ugo Volli destaca a sucessão de eventos como um dos elementos constituintes da narrativa.

Antes de tudo, é preciso definir o que é uma narrativa: para Bremond, "toda narrativa consiste em um discurso que integra uma sucessão de eventos de interesse humano na unidade de uma mesma ação" [...]. Se não há sucessão, também não há narrativa, mas somente descrição, dedução ou efusão lírica. Se não existe integração na unidade de uma ação, não há narrativa, mas apenas pura cronologia, ou enunciação de fatos não coordenados; finalmente, se não existe interesse humano (ou se os eventos citados não são produzidos por sujeitos humanos ou antropomórficos), não há narrativa, "visto que somente em relação a um plano humano é que os eventos tomam sentido e se organizam em uma série temporal estruturada" (Volli, 2007, p. 113).

Para Barthes (2001), a ordem lógico-temporal, a estrutura que dá ao texto o andamento legível da narrativa ou a “aparência de racionalidade narrativa”, pode ser enunciada por um pequeno número de “relações simples”: (i) Consecutivo (o que vem depois parece ser produzido pelo o que vem antes); (ii) Consequencial (relação na qual uma ação determina outra e o vínculo causal é penetrado de temporalidade); (iii) Volitivo (uma ação é precedida de uma intenção ou vontade); (iv) Reativo (uma ação é seguida de sua reação); (v) Durativo (uma ação possui sempre uma interrupção ou cessação); e (vii) Equipolente (relação lógica de oposições). A sucessão de ações é, pois, para Barthes, o que garante a legibilidade da narrativa clássica, ou seja, a sucessão dos acontecimentos contados em uma ordem irreversível é o que faz com que a narrativa nos pareça “normal”, “legível” ou coerente. Qualquer tentativa de reversibilidade da estrutura temporal e da racionalidade implica à narrativa, segundo Barthes, uma legibilidade complexa (ameaçada).

Na literatura, no cinema ou em quaisquer outros meios disponíveis, encontramos vários casos em que a legibilidade da narrativa torna-se mais complexa, exigindo que o receptor resgate a racionalidade da história a fim de garantir a sobrevivência da narrativa, conferindo, dessa forma, coerência e homogeneidade às ações narradas. Trata-se de reordenar mentalmente a sucessão das ações, de modo a torná-la coerente para a compreensão humana e para a experiência existencial da temporalidade.

Tomando como exemplo a narrativa fílmica, identificamos a complexificação da ordenação sequencial das ações, com o rompimento da linearidade clássica temporal, por meio da utilização de recursos de montagem que dispõem as cenas de modo a construir uma ordem não progressiva de ações. O que temos é, então, uma ordem de disposição dos acontecimentos no discurso narrativo que se confronta com a ordem de sucessão desses mesmos acontecimentos na história. A narrativa escolhe um modo de ordenar os eventos em sequência, mas essa ordem dos acontecimentos da narrativa não corresponde, necessariamente, à ordem da história. A essas discordâncias entre a ordem da história e a ordem da narrativa, Genette (s.d.) chama de anacronias narrativas.

Uma anacronia pode ir, no passado como no futuro, mais ou menos longe do momento “presente”, isto é, do momento da história em que a

*narrativa se interrompe para lhe dar lugar: chamaremos **alcance** da anacronia a essa distância temporal. Pode igualmente recobrir uma duração de história mais ou menos longa: é aquilo a que chamaremos a sua **amplitude** (Genette, s.d., p. 46, grifos do autor).*

Isso acontece com bastante frequência no cinema quando há a evocação de um acontecimento anterior ao ponto onde se está na história (*flash back*) ou nos casos em que há a antecipação de um acontecimento posterior (*flash forward*). Naquilo que concerne às estruturas narrativas, esses dois procedimentos que fazem variar os níveis da ordem temporal da história são designados, respectivamente, “analepse” e “prolepse” (Genette, s.d.). Tais situações exigem que o espectador acrescente mentalmente pontos de referência temporais (antes, depois) para que haja o reconhecimento e a recomposição da história.

É necessário pontuar, contudo, que um grau zero, isto é, um estado de perfeita coincidência temporal entre narrativa e história, é mais hipotético que real (Genette, s.d.). Pois, se, na história, os acontecimentos podem se desenrolar ao mesmo tempo, a narrativa vê-se obrigada a ordená-los um em seguida do outro, projetando-os sobre uma linha reta (Todorov, 2009). A deformação temporal seria, então, um artifício estético e ideológico. Com efeito, ignorando a narrativa como história e aproveitando-se dela como discurso, os cineastas russos, como Dziga Vertov e Serguei Eisenstein, utilizavam a justaposição e a ordenação de dois acontecimentos ou ações em sequência para criar um choque entre as duas imagens, produzindo determinados propósitos e efeitos discursivos, sejam eles retóricos, dramáticos, éticos ou estéticos.

Em alguns filmes, os desvios na progressão narrativa podem ser identificados por efeitos de montagem, como imagens em preto e branco ou em outra tonalidade de cor, ou mesmo por meio de indicações no diálogo dos personagens. Existem, ainda, diversos recursos de montagem que podem provocar discrepâncias entre a temporalidade fílmica e a experiência temporal vivida, como a montagem paralela, as telas divididas e as sobreposições, artifícios que oferecem situações impossíveis à experiência sensorial humana fora do universo narrativo e, portanto, distante da experiência cotidiana do tempo. Mas há filmes nos quais esses indicadores de referências temporais não são explícitos, cabendo ao espectador desvendar a

ordem das sucessões das ações e montar hipoteticamente a história.

Há de se destacar, no entanto, conforme Volli (2007), que recursos e efeitos de montagem, enquadramentos e movimentos de câmera são aspectos da superfície variável da narração. A materialidade da imagem constitui a superfície expressiva de um texto fílmico, na qual a função estética é mais acentuada, perturbando o automatismo da percepção e da interpretação signíca. Isso, obviamente, gera uma desorientação do espectador, que se vê obrigado a se reter muito mais na “materialidade concreta da expressão”, propondo hipóteses variadas de significação, em um movimento árduo de interpretação. Esse fenômeno desautomatizaria a linguagem ordinária, provocando um estranhamento (Volli, 2007). Por trás da superfície expressiva do texto, encontra-se, contudo, um outro nível mais abstrato ou elementar, o do entrelaçamento ou trama, que equivale ao aspecto invariável da história, aquele constituído por “um certo curso de eventos, narrados em uma certa sucessão bem determinada” (Volli, 2007, p. 92). Essa é, em geral, a ordem natural, na qual os fatos se desenrolaram cronologicamente. É nessa certa transparência das ações, isto é, quando os eventos se desenvolvem descolados das marcas de enunciação e as ações se manifestam como se nada ou ninguém as conduzisse, que se dá o registro da história ou da narratividade mais pura.

Nesse aspecto, é preciso ressaltar que a dimensão temporal da narrativa comporta o “tempo do narrar” e o “tempo narrado”, o que corresponde à enunciação e ao enunciado, respectivamente (Genette, 2009). No universo cinematográfico, o “tempo do narrar” pode coincidir, em certas circunstâncias, com o “tempo narrado” (Eco, 1994). Há situações, como sequências de perseguição e a maioria dos diálogos, que parecem fazer corresponder o tempo da história ao tempo do discurso narrativo. Mas, em geral, a narrativa fílmica é marcada pela morte dos tempos fracos e pela conexão entre os tempos fortes, com o auxílio de elipses (avanço sem recuo, uma espécie de aceleração da narrativa que afeta a duração, mas não a ordem dos acontecimentos), anacronias, transições e efeitos de montagem. À relação entre o “tempo do narrar” e o “tempo narrado”, Genette (2009) chama de “jogo com o tempo”, abarcando, nesse jogo, a vivência temporal visada pela narrativa, isto é, o “tempo da vida”, a experiência temporal vivencia-

da no cotidiano. Por esse aspecto, é coerente a ideia de que o homem contemporâneo parece ter uma espécie de capacitação ou facilidade em lidar com narrativas de legibilidade mais complexa, devido à sua experiência de vida marcada por um tempo veloz e fragmentado.

É claro que uma estrutura descontínua convém a um tempo de perigos e aventuras, que uma estrutura linear mais contínua convém ao romance de formação dominado pelos temas do desenvolvimento e da metamorfose, enquanto uma cronologia fragmentada, interrompida por saltos, antecipações e retrospectos, em suma, uma configuração deliberadamente pluridimensional, convém mais a uma visão do tempo privada de qualquer capacidade de visão panorâmica e de toda coesão interna. A experimentação contemporânea da ordem das técnicas narrativas acompanha, assim, a fragmentação que afeta a própria experiência do tempo (Ricoeur, 1995, p. 137).

Mudando de um aplicativo a outro, acessando dados em dispositivos diferentes de forma simultânea, nossa geração se acostuma com a velocidade das informações e com o acesso aleatório aos dados, acumulando textos, mensagens, imagens, sons e organizando-os mental e sequencialmente de modo a compreendê-los. As sequências temporais passado-presente-futuro, antes-depois, causa-efeito parecem não ser mais os principais requisitos para a assimilação dos fatos no mundo contemporâneo. Isso pode ser observado na forma com que construímos histórias, ideias e nos relacionamos com elas.

Nesse contexto, é preciso evidenciar também uma espécie de “jogo” que o texto narrativo faz com o intérprete em sua interação com o próprio texto. Admite-se, nesse aspecto, que a leitura é a parte de um processo necessariamente interacional, e a obra, em consequência, um resultado da interação entre o texto e o leitor. Cabe ao texto, portanto, oferecer “vistas esquemáticas” que o leitor é chamado a concretizá-las (Ricoeur, 1997). É como se a obra apresentasse lacunas, “lugares de indeterminação”, uma certa incompletude. Essa indeterminação do texto é, então, o espaço próprio à atividade do leitor ou do espectador, que é invocado a figurar para si a sucessão dos acontecimentos. Se é, pois, na recepção que o sentido da narrativa é apreendido, podemos dizer que é na instância do leitor que a narrativa “existe”. Contudo, se concebemos que cabe ao leitor/espectador a concretização do sentido da narrativa, então haveria interpretações

infinitas do texto. Como, então, assegurar apenas as interpretações que a estratégia do texto desejou prever? Pois bem, para Umberto Eco, o que fixa os limites de um texto é a identificação do *topic*.

O topic é uma hipótese que depende da iniciativa do leitor, que a formula de maneira algo grosseira, sob forma de pergunta (“de que diabo estão falando?”) que se traduz, por conseguinte, como proposta de um título tentativo (“é provável que estejam falando disto”). Portanto, é instrumento metatextual que o texto pode tanto pressupor quanto conter explicitamente sob forma de marcadores de topic, títulos, subtítulos, expressões-guia (Eco, 1986, p. 74).

Evidentemente, o significado tópico de um texto depende da enciclopédia do leitor/espectador, ou seja, de seu repertório histórico-cultural. Mas quais seriam os modos pelos quais se poderia construir interpretativamente o nexos interno das sequências narrativas? O percurso de sentido estabelecido pelo leitor/espectador para a compreensão do sentido global da história é construído pela “coerentização isotópica” que conduz a leitura e fruição no processo receptivo, a partir de certas escolhas interpretativas e inferenciais – moldadas em grande parte pelo conjunto enciclopédico do leitor/espectador. A isotopia é a lógica interpretativa que permite ao sujeito entender a narrativa, ou seja, são parâmetros de coerentização interna da história construídos por um conjunto de certas figuras de significação que garantem uma determinada uniformidade e continuidade à experiência da leitura e da fruição das histórias (Eco, 1986). É por meio dessa coerência isotópica que é possível compreender a ordem tópica global da narrativa sem ambiguidades, ainda que a narrativa seja marcada por uma série de deslocamentos de sentido, de modificações de pontos-de-vista ou de alterações na ordem sucessória das ações. O *topic* seria, então, hipótese de leitura, enquanto a isotopia remeteria aos resultados semânticos dessa interpretação coerente (Eco, 1986).

A baliza fundamental da organização isotópica dos elementos narrativos é a ordenação sequencial dos eventos narrados, o que garante uma unidade minimamente significativa aos episódios narrativos. Quando a ordenação das ações não se dá de forma sequencialmente progressiva, a narrativa impõe desafios ainda maiores à compreensão do universo temático da história, e o leitor/espectador precisará se servir de outros ele-

mentos para construir a coerentização isotópica, como veremos mais adiante.

Diante do exposto, o objetivo do presente artigo é analisar, no regime das sucessões da narrativa fílmica, aspectos da ordenação sucessória que vão além de sua ordenação perfeitamente progressiva. A propósito dessas observações, analisemos quatro filmes produzidos nos anos 2000 e que ilustram a questão posta: *Efeito Borboleta*, *21 Gramas*, *11:14* e *Amnésia*.

Efeito Borboleta: “narrativa rizomática”

Quando mergulhamos no universo de Evan (Ashton Kutcher), principal personagem do filme *Efeito Borboleta*, dirigido por Eric Bress e J. Mackye Gruber (EUA, 2004), na verdade nos deparamos com um dos maiores mistérios da vida: o tempo. A grande viagem no tempo que Evan nos leva a fazer ao longo da história revela um pouco do drama que cada um de nós vive. Se pudéssemos voltar ao passado, por um só instante, será que poderíamos consertar nossos erros? Será que nosso presente poderia ser mudado?

Em *Efeito Borboleta*, Evan sofre de uma doença que o faz perder a memória por alguns instantes. Para aprender a lidar com a doença, desde criança, ele é estimulado a registrar em um diário o seu dia-a-dia. Quando adulto, Evan descobre que, lendo suas anotações no diário, é capaz de retornar no tempo, com sua consciência de adulto, nos momentos de infância e adolescência nos quais teve lapsos de memória. Voltando ao passado, o jovem começa a alterar suas ações e palavras e acaba modificando toda a sua história e também a daqueles que dela participam. Entretanto, a cada tentativa de “consertar” seu passado, ele na verdade cria novos e maiores problemas. Dessa forma, ele precisa voltar continuamente aos episódios de sua vida para alterar seu futuro, porém, nunca consegue resolver, de fato, suas inquietações. Evan nunca aceita sua história e vive uma constante busca pela perfeição. Ele deseja determinar o seu destino da maneira que lhe convém, da forma que ele acredita ser a melhor para ele, sua família e seus amigos. Todavia, sempre se atrapalha e se decepciona com o destino que ele mesmo acaba construindo.

O filme evoca, entre outras coisas, a teoria do caos, que diz que ínfimas coisas podem gerar consequências estrondosas, como “o bater de asas de uma borboleta na China pode causar um furacão na América”. O primeiro

encontro de Evan, ainda criança, com sua amiga Kayleigh (Amy Smart), é o ponto chave de transformação de toda a história de vida do jovem. Somente no final do filme, após Evan tentar de diversas formas alterar sua história, ele descobre que tudo era consequência daquele encontro e, retornando àquele episódio, transforma sua história com uma simples frase. Evan precisou sacrificar-se e não ter o amor de Kayleigh porque percebeu que seria melhor assim para ela e para ele também.

Apesar de *Efeito Borboleta* trabalhar diretamente com a questão do tempo, o enredo do filme não é propriamente o centro de nossa discussão. O que nos leva a escolher esse filme para compreender melhor a ordenação sucessória não progressiva na narrativa fílmica é a maneira pela qual sua narrativa é construída. A narrativa de *Efeito Borboleta* não é construída de forma linear. Esta não é, obviamente, uma constatação nova no mundo do cinema. Desde as primeiras produções cinematográficas, podemos encontrar filmes que não possuem uma narrativa linear. A lista pode conter exemplos de diferentes épocas, como *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles; *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino; *A estrada perdida* (1997), de David Lynch; *Veludo azul* (1986), também de Lynch, e muitos outros.

Porém, *Efeito Borboleta* possui uma ordenação sucessória mais rara de se encontrar, pois sua narrativa não é construída, como, na maioria dos filmes não lineares, a partir de analepses ou prolepses, digamos mais simples, nos quais eventos passados ou futuros são visitados, lembrados ou imaginados pelo personagem ou, ainda, revelados ao espectador, com o retorno posterior ao momento em que a narrativa se interrompeu, o que permite ao espectador reconstituir linear e cumulativamente a sucessão de eventos em sua mente. Isso é o que acontece nas analepses externas ou prolepses externas (Genette, s.d.), em que não há o risco de interferência na narrativa, pois o espectador é levado ao passado ou ao futuro de um personagem apenas para esclarecer ou complementar um evento anterior ou posterior.

Em *Efeito Borboleta*, após se dirigir ao passado, o espectador não é levado ao futuro novamente, chegando ao ponto onde havia parado na história. Cada vez que Evan volta ao passado ele modifica algo no curso de acontecimentos de sua vida, o que o conduz a um futuro diferente, criando uma nova linha narrativa. E isso acontece várias vezes ao longo da

história. Desse modo, conforme Genette (s.d.), as analepses e prolepses são de tipo internas, pois há um risco evidente de redundância ou de colisão dos acontecimentos, impondo problemas de juntura ou de continuidade narrativa. Há, na verdade, um caso de anacronia bem mais complexo no filme, pois as analepses e prolepses se sobrepõem diversas vezes, e esse “jogo com o tempo” deixa o espectador extremamente confuso à ordem sucessória dos acontecimentos. Alguns recuos no tempo, por exemplo, não possuem terminação localizável, gerando analepses abertas. A narrativa parece não querer nunca se retomar.

Cada ponto-chave do desenrolar da história funciona como um nó que interliga diversas sequências de eventos, construindo uma espécie de narrativa em forma de rede. A esse modo de narrativa que abarca múltiplas linhas narrativas internas em uma trama constituída de sucessões de acontecimentos independentes, porém interligados, em uma espécie de rede, chamaremos, apenas a título de identificação, de “narrativa rizomática”. Nela, o espectador necessita conectar múltiplas sucessões de acontecimentos, reordenando a história continuamente em seu pensamento para desvendar o horizonte temático proposto pelo filme. Os eventos precisam ser colocados dentro de uma certa flexão temporal cronológica suscetível à compreensão para que sobrevivência da narrativa seja garantida, e isso se dá por meio da “coerentização isotópica” (Eco, 1986). Mais à frente, em comparação com os demais filmes em análise, veremos outros aspectos importantes de *Efeito Borboleta* em nossa investigação sobre as sucessões não progressivas na narrativa fílmica. Por ora, passemos ao segundo filme proposto.

Amnésia: “narrativa inversa”

Amnésia (EUA, 2001) é dirigido por Christopher Nolan baseado em um conto escrito pelo irmão do diretor, Jonathan Nolan. Leonard Shelby (Guy Pearce) é um ex-corretor de seguros que luta para descobrir o assassino de sua mulher. O trauma do crime gerou em Leonard uma espécie de amnésia, que se manifesta através do esquecimento de fatos recentes ocorridos após o incidente. Ele sabe bem quem é e o que pretende, mas é incapaz de se recordar de acontecimentos recentes. Para conseguir administrar sua vida, Leonard começa a tirar fotos de tudo e de todos e fazer anotações para não se esquecer dos eventos, das conver-

sas, das pessoas. Além de legendar suas fotos, ele faz tatuagens dos fatos mais importantes e imprescindíveis para cumprir sua promessa de vingar a morte de sua esposa. No desenrolar da história, ele se envolve com Natalie (Carrie-Anne) e Teddy (Joe Pantoliano), que acabam confundindo ainda mais sua compreensão dos fatos.

A montagem do filme tenta reproduzir o pensamento do personagem por meio de uma “narrativa inversa”, na qual a ordem dos acontecimentos é invertida. Dessa forma, em *Amnésia*, a narrativa se apresenta de modo sequencial, porém, completamente inverso, de trás para frente. Paralelamente à história principal, uma outra narrativa se desenrola, essa sim de forma cronológica e progressiva, situando melhor o espectador no filme. Esse recurso é utilizado em forma de *flashes* em preto e branco de um telefonema de Leonard, no qual ele conta a história de Sammy Jenkins, alguém que vivera situação semelhante de perda de memória recente. A história de Sammy, apesar de parecer apenas um caso similar ao do protagonista, acaba se revelando muito mais do que isso. Essa sucessão de acontecimentos que ocorre de modo paralelo é apresentada em preto e branco justamente para diferenciar a narrativa cujos eventos se desenvolvem de forma cronológica inversa e, assim, servem para explicar e orientar o espectador na narrativa principal. Apesar de parecer totalmente desassociada da narrativa principal, essa narrativa paralela é fundamental para a compreensão do filme.

Na tentativa de reproduzir o pensamento de Leonard, o filme é apresentado em fragmentos, fazendo com que o espectador não tenha a menor ideia do que aconteceu momentos antes de determinado fato, como se também fosse incapaz de formar novas memórias. O curioso em *Amnésia* é que a montagem do filme faz com que a experiência temporal do espectador se aproxime àquela própria da trama apresentada. Nesse caso, de modo particular, o aspecto variável da história, isto é, a superfície do texto, representada mais enfatizadamente nesse contexto pela montagem do filme, é um recurso utilizado para direcionar o espectador ao aspecto invariável da história, o seu entrelaçamento (Volli, 2007).

Assim, a construção narrativa de *Amnésia* exige do espectador uma re-elaboração contínua da ordem dos acontecimentos, com a inversão mental das sequências de cenas para a ordem direta convencional e a conexão das

duas narrativas que ocorrem em paralelo. Cada fragmento de cena inicia-se com um pedaço de uma cena já exibida, ou seja, repete o início da cena anterior para que o espectador consiga se situar na narrativa e a relacione a uma sequência lógica inversa. Essa repetição auxilia o processo de coerentização isotópica.

21 gramas: “narrativa fragmentada”

Dirigido pelo mexicano Alejandro González-Iñárritu, *21 Gramas* (EUA, 2003) narra as histórias de três pessoas que terminam tendo suas vidas cruzadas após um acidente. O título do filme faz uma evocação ao peso da vida, pois uma corrente científica defende que, quando uma pessoa morre, ela perde exatamente vinte e um gramas. Os personagens que terão suas vidas cruzadas são apresentados logo nas primeiras cenas: Paul Rivers (Sean Penn), Christina Peck (Naomi Watts) e Jack Jordan (Benicio Del Toro).

Paul é um professor de matemática que se encontra doente em fase terminal com um problema cardíaco e necessita urgentemente de um transplante de coração. Christina é uma ex-viciada em drogas que perde o marido e as duas filhas em um acidente, e Jack é um ex-presidiário que se entregou à religião e se regenerou, mas tem sua fé posta à prova quando atropela a família de Christina. Paul recebe o coração de Michael, esposo de Christina, após sua morte no acidente. A partir de então, Paul começa a querer descobrir quem foi o doador do coração transplantado. Ele se vê cada vez mais envolvido com Christina e a ajuda a levar adiante um plano de vingança pela morte de seu ex-marido, tentando encontrar Jack.

O aspecto curioso em *21 Gramas* é, sem dúvida, sua montagem. A narrativa não é construída de modo progressivo, não havendo uma relação causal ou consequencial entre duas cenas seguidas, nem em relação à cena diretamente posterior nem à cena diretamente anterior. O filme começa com uma cena que, pela lógica cronológica, deveria estar no meio do filme, depois apresenta uma outra cena do final da trama e retorna a uma cena do início. Assim, a narrativa toda é elaborada por cenas dispostas aleatoriamente, porém inseridas na mesma história. Mais uma vez, o espectador acaba se detendo muito mais aos aspectos da superfície variável da história (Volli, 2007). A trama se torna extremamente enigmática, exigindo um grande esforço

do espectador no processo de interpretação. O diretor “joga” com os planos, as cenas, os movimentos de câmera. Tudo é misturado, sobreposto, desassociado.

O filme não apresenta pistas, como os diários de Evan em *Efeito Borboleta* ou as fotos em *Amnésia*, para servirem como referências temporais. Para decifrar a trama, é o espectador quem deve organizar as informações apresentadas, como em um quebra-cabeça. O que tem de continuidade e vai guiar o espectador no seu percurso de produção de sentido são as personagens, que se mantêm ao longo do filme, e seus objetivos. Aos poucos, o espectador vai ligando as peças soltas do quebra-cabeça e o que parecia ilegível converte-se em algo lógico e coerente, tornando possível o estabelecimento de um arco dramático (Volli, 2007), no qual as várias partes da narração (início, meio e fim) podem ser precisamente discernidas. Nessa forma de narrativa, a ordem natural dos fatos só pode ser conhecida ao final da narração.

Chamaremos esse modo de se contar histórias de “narrativa fragmentada”, aquela na qual a sucessão de acontecimentos parece ser fatiada em vários pedaços que são reordenados de forma aleatória, construindo um conjunto fragmentado de eventos dispostos em uma sequência não progressiva de acontecimentos. Porém, embora as cenas sejam dispostas de forma aleatória, o espectador é capaz de relacioná-las, através de um processo associativo, construindo mentalmente a *trama* do filme e se envolvendo com a história. Não há indicação de quando é presente, quando é passado ou quando é futuro. Entretanto, o espectador se acostuma com o estilo narrativo apresentado, sendo capaz de organizar as informações para construir mentalmente uma história cronológica e progressiva, com efeitos de causa e consequência, dando um sentido às cenas.

Mais uma vez, o percurso de sentido estabelecido pelo leitor/espectador para a compreensão da significação global da história se dá pela coerentização isotópica que conduz a leitura e fruição no processo receptivo, a partir de certas escolhas interpretativas e inferenciais. Rompendo com os vínculos temporais da narrativa clássica, *21 gramas* derruba a racionalidade linear e os fluxos contínuos do tempo. Ele exige do espectador uma interpretação semelhante àquela de quando se encontra diante de um hipertexto, no qual é capaz de ter acesso a diversos fragmentos de ideias que parecem não guardar relação de continuidade.

11:14: “narrativa espiralada”

Cinco personagens. Cinco histórias diferentes que acabam se conectando em um exato minuto. No filme *11:14* (EUA, 2003), o diretor Greg Marcks nos leva a refletir sobre a importância que cada segundo tem em nossa vida e sobre como cada minuto pode se transformar em uma mudança para a vida inteira. Jack (Henry Thomas) e sua namorada Cheri (Rachael Leigh Cook) planejam fugir juntos. Eles armam uma jogada para conseguir dinheiro com Aaron (Blake Heron) e Duffy (Shawn Hatosy). Cheri diz para cada um deles que está grávida e consegue o dinheiro para fazer um aborto. Buzzy (Hilary Swank) acaba se enrolando ao tentar ajudar seu amigo Duffy. Frank (Patrick Swayze) também arruma muita confusão para proteger e tentar salvar sua filha Cheri. E os garotos Tim (Stark Sands), Mark (Colin Hanks) e Eddie (Bem Foster) são surpreendidos pela noite mais agitada de suas vidas. Quando saíram de casa, nenhum desses personagens podia imaginar o que aconteceria às 11 horas e 14 minutos daquela noite.

Em *11:14*, a narrativa parece fazer um movimento semelhante a uma espiral. Ao caminhar para um desfecho no círculo narrativo, a história acaba se direcionando a uma nova linha narrativa, que, por sua vez, não se concluirá em si mesma, mas se abrirá para uma outra, compondo o que podemos chamar de uma “narrativa espiralada”. O espectador só começa a perceber a particularidade do estilo narrativo do filme quando é feita a primeira “curva narrativa”, na qual a primeira história dirige para seu desfecho e é interrompida por uma nova história que se apresenta. As diferentes perspectivas ou pontos de vista de um mesmo acontecimento a partir de personagens distintos são, novamente, uma forma de “jogar com o tempo”, desta vez no que diz respeito ao aspecto da frequência, já que um mesmo acontecimento é narrado várias vezes, a cada vez conforme o ponto de vista de uma das personagens. Esse é também um recurso utilizado para situar temporalmente o espectador, uma vez que, entendendo a relação de cada personagem com determinado acontecimento, é possível compreender a lógica narrativa do filme e a trama proposta. Cada personagem em *11:14* possui mais de um “papel actancial” e “papel temático” (Volli, 2007), pois, em cada uma das cinco histórias contidas na narrativa, ele se liga aos demais personagens e aos acontecimentos de uma forma, com níveis de relevância e de participação distintos.

Esse tipo de perspectiva narrativa em que um evento é evocado várias vezes em diferentes perspectivas e o espectador conhece apenas os pontos de vista dos personagens é denominada “narração de focalização interna múltipla” (Volli, 2007). Filtrar a história a partir de diferentes pontos de vista é um procedimento estético e discursivo que ocorre na superfície expressiva de uma narração e não faz nada mais do que oferecer maior esforço ao espectador em seu trabalho de interpretação e produção de sentido. Para desvendar a trama contida no filme, é preciso, pois, chegar a um nível mais elementar da narrativa, abstraindo esses elementos da superfície da narração e encontrando, ao final, o entrelaçamento da história. No caso de *11:14*, a coerentização isotópica se dá a partir das múltiplas visões de um mesmo acontecimento por cada uma das personagens. A partir da leitura desses diferentes pontos de vista, é possível determinar a ordem da sucessão dos acontecimentos, identificando, inclusive, aqueles eventos que ocorreram simultaneamente.

Considerações finais

No decorrer da investigação proposta, buscamos identificar e analisar, no que concerne à dimensão temporal da estrutura narrativa, os diferentes modos da ordem sucessória de acontecimentos se constituírem na narrativa fílmica nos casos em que os eventos não se dispõem em uma sequência lógica progressiva. Não se tratou de definir ou classificar conclusivamente essas narrativas, de modo excludente, categórico e decisivo. Apenas procuramos identificar algumas especificidades desses formatos de narração.

O percurso analítico desenvolvido representa um esforço para detectar possíveis aspectos recorrentes em narrativas fílmicas nas quais a ordem dos fatos não ocorre em uma “sucessão natural” dos eventos. Identificamos alguns formatos possíveis, nomeando-os provisoriamente apenas para reforçar certas diferenciações em sua estrutura de ordenação dos eventos: “narrativa rizomática”, “narrativa inversa”, “narrativa fragmentada” e “narrativa espiralada”. Isso não significa que outros formatos narrativos não sejam possíveis, mas a descoberta e a análise desses modelos apresentados nos ajudou a compreender melhor como se dá a coerência interna interpretativa em narrativas cuja ordenação sucessória dos acontecimentos não é estabelecida de modo progressivo.

O aspecto de maior obviedade, sem dúvida, é a legibilidade mais complexa da narrativa, o que exige um processo interpretativo mais embaraçoso, multifacetado e fatigante ao espectador, impondo certo risco ao reconhecimento da trama. O arsenal enciclopédico e as habilidades cognitivas individuais do espectador, nesse caso, têm um peso maior em relação a outros formatos narrativos. É possível, desse modo, que um espectador se perca na “superfície variável da narração” e não encontre meios de alcançar o “aspecto invariável da história” (Volli, 2007), isto é, não seja capaz de desvendar a *trama* que está por trás do discurso narrativo por não identificar, por exemplo, os referências temporais escondidos em uma montagem na qual as relações entre as cenas e as sequências de eventos não são tão claras. Assim, a narrativa só adquire sentido, “existe” ou sobrevive a partir do trabalho mental investigativo de cada espectador e, por isso mesmo, há maior possibilidade de interpretações diferentes. *Efeito Borboleta, Amnésia, 21 gramas e 11:14* não apresentam um desfecho, mas estimulam o espectador a encontrá-lo.

Outro aspecto a se destacar é que, nesses formatos narrativos, o “jogo com o tempo” ocorre mais “descaradamente”, uma vez que a desordem temporal é gritante e constitui a própria marca da narrativa. A deformação cronológica é usada, nesse sentido, como função estética, para dar certo prazer ao leitor/espectador e para provocar maior interesse pelo consumo da história. Contudo, a análise dos filmes supracitados nos permitiu compreender que, embora a evolução dos eventos nesse formato de narrativa não seja cronologicamente progressiva, a ordem das sucessões de acontecimentos é perfeitamente “consecutiva” e “consequencial” do ponto de vista das ações e da história, do contrário, seria impossível a produção de sentido nessas narrativas.

Assim, há outros aspectos da ordenação sucessória que merecem destaque na estruturação tópica do discurso narrativo, para além de sua ordenação mais estritamente temporal. A dimensão “volitiva” (Barthes, 2001), por exemplo, orienta o sentido resolutivo das ações naquilo que certas tradições da semântica textual designam como “estrutura actancial” da narrativa. É ela que nos possibilita discernir a história não só como uma organização sequencial de acontecimentos, mas também como lugar no qual os valores (morais, psicológicos) dos agentes da história se fixam e arranjam a disposição dos elementos na narrativa, em razão

de sua função no esquema global da *trama*. A dimensão “durativa”, na qual se manifestam as marcações do início e do fim das ações, também serve como elemento instrutivo para a produção de sentido. Por fim, as dimensões “reativa” e “equipolente”, manifestadas nas alternâncias das ações e das expressões verbais, como em um diálogo, seja pela reação a determinadas ações ou pelas oposições léxicas, também servem para orientar a nossa compreensão acerca do ordenamento das ações na narrativa.

Analisemos outro aspecto interessante. Tanto em *Amnésia* quanto em *Efeito Borboleta*, um suporte é utilizado pelo personagem principal para registrar os fatos, marcando temporalmente os acontecimentos para facilitar sua organização em uma sequência lógica. Em *Efeito Borboleta*, Evan se utiliza de seus diários, e a mudança de temporalidade se dá através de um efeito especial de montagem que parece retirar o personagem do local em que se encontra, fazendo uma referência à transposição no tempo. Já em *Amnésia*, o suporte utilizado é a fotografia, e a mudança temporal é marcada pela narrativa paralela construída pelas imagens em preto e branco. Nos dois casos, as cenas retornam sempre a um pedaço já apresentado do filme para que o espectador possa se situar temporalmente. Em *11:14*, o diretor também utiliza um efeito na edição, voltando algumas cenas da sequência narrativa que acaba de ser apresentada. Embora, em *21 Gramas*, não haja referências temporais explícitas na montagem, os diálogos das personagens possuem marcações implícitas do tempo.

Os quatro formatos narrativos analisados apresentam, desse modo, mais um aspecto em comum: há elementos organizadores da evolução da sequência enquanto “sucessão de ações” e são eles que garantem a “coerentização isotópica” da história. Ainda que a narração das ações não corresponda à ordem originária dos acontecimentos, há uma espécie de correlação interna entre os elementos da sucessão que preserva os eventos em um certo nível de coerência orientado para a leitura. Como a mudança na sequência cronológica e progressiva dos fatos exige um esforço grande de associação de ideias para a produção de sentido, os efeitos e recursos de montagem utilizados funcionam como bússolas para orientar os espectadores. Diários e fotografias são justamente formas encontradas pelo homem para registrar os acontecimentos na história e situar os fatos no tempo.

Inúmeros filmes ao longo dos mais de cem anos de cinema apresentam experiências relacionadas à não linearidade. Não nos ocuparemos em citá-los, pois, de fato, eles são muitos. Entretanto, constatamos uma certa incidência maior na contemporaneidade de filmes cuja ordem de sucessão de acontecimentos não se dá de forma progressiva. “A não linearidade afirma-se agora mais agressivamente. A era digital demanda novos estilos narrativos para o novo, porém fragmentado, público” (Dancynger, 2003, p. 413). A experiência que temos ao abrir várias janelas em nosso computador e, simultaneamente, digitar um texto, conversar com um amigo, ouvir uma música, abrir um e-mail e fazer uma pesquisa em um site de busca, parece se reproduzir de forma semelhante nas narrativas contemporâneas. O cinema contemporâneo pratica novas formas de continuidade temporal, apresenta novos modos de ver o mundo, de estruturar o tempo, de narrar um fato, de ligar uma experiência a outra, de forma semelhante a que usuários de computador acessam e interagem com as informações.

Referências

- BRESS, E.; GRUBER, J.M. (dir.). 2004. *Efeito Borboleta*. Produção: Chris Bender, A.J. Dix, Anthony Rhulen e J.C. Spink. Europa Filmes. Filmengine e Katalyst Films, Estados Unidos. 1 DVD (113 min), color, legendado.
- BARTHES, R. 2001. *A aventura semiológica*. São Paulo, Martins Fontes, 330 p.
- DANCYNGER, K. 2003. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: história, teoria e prática*. Rio de Janeiro, Elsevier, 490 p.
- ECO, U. 1986. *Lector in Fabula*. São Paulo, Perspectiva, 212 p.
- ECO, U. 1994. Divagando pelo bosque. In: U. ECO, *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo, Cia das Letras, p. 55-79.
- GENETTE, G. 2009. Fronteiras da narrativa. In: G. GENETTE; R. BARTHES; T. TODOROV, *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis, Vozes, p. 265-284.
- GENETTE, G. [s.d.]. Ordem. In: G. GENETTE, *Discurso da Narrativa*. Lisboa, Vega, p. 32-83.
- GONZÁLEZ-ÍNÁRRITU, A. (dir.). 2003. *21 Gramas*. Produção: Alejandro González-Íñárritu, Ted Hope e Robert Salerno. Focus Features. Y Productions e This Is That Productions, Estados Unidos. 1 DVD (125 min), color, legendado.
- GREIMAS, A.J. 2009. Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica. In: G. GENETTE; R. BARTHES; T. TODOROV, *Análise Estrutural da Narrativa*. Rio de Janeiro, Vozes, p. 63-113.
- MARCKS, G. (dir.). 2003. *11:14*. Produção: Beau

- Flynn, John Morrissey, Raiu Patel. MDP Worldwide, Estados Unidos. Califórnia Filmes. 1 DVD (95 min), color, legendado.
- NOLAN, C. 2001. *Amnésia*. Produção: Jennifer Todd e Suzanne Todd. Remember Productions, Newmarket Capital Group, Summit Entertainment e Team Todd. Estados Unidos/Canadá. 1 DVD (120 min), color, legendado.
- RICOEUR, P. 1995. Os jogos com o tempo. In: P. RICOEUR, *Tempo e Narrativa*. Campinas, São Paulo, Papyrus, tomo II, p. 103-172.
- RICOEUR, P. 1997. *Tempo e Narrativa*. Campinas, São Paulo, Papyrus, tomo III, 519 p.
- TODOROV, T. 2009. As categorias da narrativa literária. In: G. GENETTE; R. BARTHES; T. TODOROV, *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, Vozes, p. 218-264.
- VOLLI, U. 2007. Histórias. In: U. VOLLI, *Manual de Semiótica*. São Paulo, Loyola, p. 91-132.

Submetido: 09/03/2015

Aceito: 17/03/2015