NOVAFCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Os Rituais do Cinema

As relações entre personagem e espectador nas narrativas do cinema contemporâneo

Alexandre Nascimento Braga Teixeira

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação

Orientadora: Doutora Maria Irene Aparício

Versão atualizada | Julho de 2025

NOVAFCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Os Rituais do Cinema

As relações entre personagem e espectador nas narrativas do cinema contemporâneo

Alexandre Nascimento Braga Teixeira

Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, realizada sob a orientação científica da Doutora Maria Irene Aparício.

"Obrigado por "O Espelho".
Tive uma infância exatamente assim... Havia o mesmo vento, e a mesma tempestade...
Mas você... como pôde saber disso?"

Da carta de uma espectadora de Gorki a Andrei Tarkovski. (1986)

"I hold the line - the line of strength that pulls me through the fear."

Peter GABRIEL in San Jacinto (1993)

"Precisava de falar-te ao ouvido
De manter sobre a rodilha do silêncio
A escrita.
Precisava dos teus joelhos. Da tua porta aberta.
Da indigência. E da fadiga.
Da tua sombra sobre a minha sombra
E da tua casa.
E do chão."

Daniel FARIA in Antemanhã (Publicado em 2003)

"A descrição do dispositivo dissipa essa identidade temporal em que gostamos de olhar para nós próprios para exorcizar as rupturas da história; ela quebra os fios das teleologias transcendentais; e no lugar onde o pensamento antropológico interrogava o ser do homem ou a sua subjetividade, ela faz com que se manifeste o outro, o que está do lado de fora. O diagnóstico, assim entendido, não confere o certificado da nossa identidade por intermédio do jogo das distinções. Ele demonstra que nós somos a diferença, que a nossa razão é a diferença dos discursos, a nossa história a diferença dos tempos, o nosso eu a diferença das máscaras."

Michel FOUCAULT in Archéologie du Savoir (1969)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, o meu agradecimento à **Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa** e à minha orientadora **Professora Doutora Maria Irene Aparício** pelo apoio e ajuda nesta fase académica da minha vida.

Renovo o agradecimento ao **Professor Doutor João Maria Mendes**, que tendo sido o meu orientador no anterior Mestrado em Narrativas Cinematográficas pela ESTC, foi o meu mentor numa visão antropológica desta 'story shaped world', que me colocou num lugar que parecia já ser o meu.

Agradeço à **Dulce Barros Pimentel Bogaert** por me ter permitido entrar naquele ritual, cuja agência permitiu-me, décadas mais tarde, esta investigação incansável que continuará.

Agradeço também à equipa da **PROSA Plataforma Cultural** e ao fluxo do projeto de cinema, espectadores e curadores. Um projeto que muito me iluminou na fase final de construção desta tese.

Aos empurrões gravitacionais das órbitas próximas ou cíclicas de **amigos e familiares**: muitos destes empurrões foram decisivos para estas palavras estarem exatamente aqui.

Agradeço ao **meu pai** pelas conversas impossíveis e entusiastas depois dos visionamentos de *Star Wars,* aquando dos meus 8 anos de idade. E o presente, mais tarde, que me marcou: um exemplar de "O Poder do Mito", de Joseph Campbell, e que sempre me acompanhou.

Agradeço, por fim, à **minha mãe e professora Zilpha Barros Carvalho do Nascimento** por todos os caminhos, na paisagem do humano e do divino, em que me ensinou progredir, passo a passo, curva a curva, para chegar mais perto.

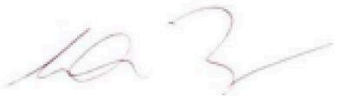
Aos **meus filhos** pelo encorajamento e por serem a razão do meu crescimento.
À todos os **meus mestres**, do intangível ao sensível, que dão-me, todos os dias, este farol brilhante da sua presença.

DECLARAÇÕES

Declaro que esta Tese é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

Declaro ainda que tomei conhecimento do Código de Ética da Universidade NOVA disponível na intranet e que foram respeitados os seus termos no decorrer do presente trabalho de investigação.

O candidato:

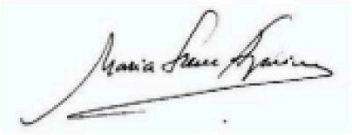


Lisboa, 09 de maio de 2024

Declaro que esta Tese se encontra em condições de ser apreciada pelo júri a designar.

Declaro ainda que tomei conhecimento do Código de Ética da Universidade NOVA de Lisboa disponível na intranet.

A orientadora:



Lisboa, 09 de maio de 2024

OS RITUAIS DO CINEMA

AS RELAÇÕES ENTRE PERSONAGEM E ESPECTADOR

NAS NARRATIVAS DO CINEMA CONTEMPORÂNEO

ALEXANDRE NASCIMENTO BRAGA TEIXEIRA

(RESUMO)

PALAVRAS-CHAVE: ritual, simbólico, cinema, transformação, poder mágico, subjetivação

Os rituais simbólicos como processo de subjetivação individual ou coletiva são uma evidência indiscutível da experiência humana, desde os primórdios. É e foi estudada em vários campos do conhecimento humano. Nos dias de hoje e no quotidiano prático de uma quantidade considerável (e em franco crescimento) de pessoas, identifica-se o exercício na forma de uma série de práticas rituais com fins de subjetivação individual positiva e empoderamento pessoal, seja no campo da holística, técnicas terapêuticas ligadas a um objeto narrativo, as chamadas técnicas de storytelling pessoal, entre outras. Práticas que começam a fazer parte de uma nova ideia sobre os 'cuidados de si', mas longe de pertencer à esfera oficial de cuidados acerca da psique humana, mais objetivamente ao universo da psicologia e psicanálise.

Neste universo ficcional de histórias, estes atos rituais são utilizados, desde as histórias arquetipais até os dias de hoje, para proporcionar ou dar potência a uma 'passagem', uma mudança de estatuto ao protagonista ou uma qualquer personagem, na sua progressão narrativa da trama (*plot*) e na resolução dos conflitos humanos propostos.

Por outro lado, através da sua participação afetiva ou da sua identificação, a transformação do espectador é iminente. Nesta apreensão de métodos e estratégias da personagem para a resolução dos seus próprios conflitos, o espectador progride na sua história de vida, agora com uma certa capacidade de libertar e orientar a intuição humana como se de um poder sobre-humano se tratasse, articulando através deste 'ato ritual de dupla via', uma nova visão sobre a sua própria forma de organizar a condição humana.

O objetivo desta análise hermenêutica, desta genealogia sob molde foucaultiano, é fazer uma nova revisão a este grande *'corpus'*: do efeito que o cinema pode ter no espectador a relacionar este visionamento à uma prática ritual, seja através das suas características simbólicas, seja através do exercício de apreensão das narrativas que compõe o ato ritual da personagem como forma de buscar um certo elemento mágico para possibilitar a resolução do conflito.

THE RITUALS OF CINEMA

THE RELATIONSHIP BETWEEN CHARACTER AND SPECTATOR

IN CONTEMPORARY CINEMA NARRATIVES

ALEXANDRE NASCIMENTO BRAGA TEIXEIRA

(ABSTRACT)

KEYWORDS: ritual, symbolic, cinema, transformation, magical power, subjectivation

Symbolic rituals as a process of individual or collective subjectivation are an indisputable evidence of human experience since ancient times. It has been studied in various fields of human knowledge. Nowadays, in the practical daily life of a considerable and steadily growing number of people, the exercise is identified in the form of a series of ritual practices for positive individual subjectivation and personal empowerment, whether in the field of holistics, therapeutic techniques linked to a narrative object, the so-called personal storytelling techniques, among others. Practices that are beginning to be part of a new idea about 'self-care,' but far from belonging to the official sphere of care for the human psyche, more objectively within the universe of psychology and psychoanalysis.

In this fictional universe of stories, these ritual acts are used, from archetypal stories to the present day, to provide power to a 'passage,' a change of status to the protagonist or any character, in their narrative progression of the plot and in the resolution of proposed human conflicts.

On the other hand, through their affective participation or identification, the transformation of the viewer is imminent. In this apprehension of methods and strategies of the character for the resolution of their own conflicts, the viewer progresses in their life story, now with a certain ability to free and guide human intuition as if it were a superhuman power, articulating through this 'ritual act of dual path,' a new vision of their own way of organizing the human condition.

The objective of this hermeneutic analysis, of this genealogy under a Foucauldian mold, is to provide a new review of this extensive 'corpus': the effect that cinema can have on the viewer by relating this viewing to a ritual practice, whether through its symbolic characteristics or through the exercise of apprehending the narratives that make up the character's ritual act as a way of seeking a certain magical element to enable conflict resolution.

Índice

Introdução....1

PARTE I - O RITUAL DO CINEMA....15

1. Ritual e imagem....17

1.1. Conceito de ritual e ritual simbólico.... 19

1.2. O ritual simbólico na história da imagem....25

1.3. O ritual simbólico e a representação do real.... 34

1.4. O ritual simbólico na contemporaneidade, a imagem e a crise do simbólico..... 36

2. Ritual e narrativa.... 39

2.1. Ritual, jogo e sonho na experiência narrativa cinematográfica....42

2.2. Sobre a ritualização das narrativas.... 48

2.3. O "ato ritual de dupla via" proposto em certos processos narrativos.... 51

PARTE II - O RITUAL DA PERSONAGEM....55

1. História arquetipal e a importância dos mitos.... 57

1.1. A personagem como ser-no-mundo na grande história da humanidade....62

1.2. A experiência do mito e a sua evocação com o rito, em busca da experiência sobre-humana.... 64

1.3. O mito heróico: os ritos de passagem e a 'jornada do herói' como construct narrativo das histórias.... 72

1.4. A personagem e a sua busca: a intuição como poder sobre-humano ou mágico para a resolução do conflito....78

2. A personagem, como elemento-chave nas histórias....86

2.1. Platão e Aristóteles e a relação funcional entre personagem e ação.... 89

2.2. Do paradigma normativo até o estruturalismo francês e a análise da narrativa.... 91

2.3. A progressão da personagem sob o olhar das teorias do cinema.... 95

2.4. A progressão da personagem sob o olhar das teorias do pós-estruturalismo narrativo.... 100

PARTE III - O RITUAL NA ESTRUTURA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA CONTEMPORÂNEA: SETE ESTUDOS DE CASO..... 105

1. Filmes containers de rituais tradicionais ancestrais..... 107

1.1. O ritual cru de Jean Rouch e o seu 'LES MAITRES FOUS'..... 110

2. Filmes containers de rituais simbólicos incorporados na experiência da vida humana..... 116

2.1. Os rituais e o sacrifício no exílio em Andrei Tarkovski. O seu 'NOSTALGHIA'..... 119

2.2. O sacrifício de Travis em 'PARIS, TEXAS' de Wim Wenders..... 125

2.3. O ato ritual de provação em 'RUMBLE FISH' de Francis Ford Coppola..... 139

2.4. O ritual postular de 'INCENDIES' de Denis Villeneuve..... 145

2.5. O ritual coletivo de 'TRÊS CARTAZES À BEIRA DA ESTRADA' de Martin McDonagh..... 153

2.6. A travessia do tempo diegético da história humana como ritual de iniciação em 'A GHOST STORY', de David Lowery..... 158

PARTE IV - O RITUAL DO ESPECTADOR..... 165

1. O espectador como objeto de estudo..... 167

1.1. O espectador como indivíduo subjetivo..... 170

1.2. O espectador no contexto dos estudos de comunicação..... 178

1.3. O espectador no contexto das teorias do cinema..... 182

2. O espectador em busca da transformação e a sua relação com a sala de cinema..... 184

2.1. As projeções-identificações de Edgar Morin..... 187

2.2. A função efabuladora de Henri Bergson..... 189

2.3. A identidade narrativa de Paul Ricoeur..... 192

2.4. O espectador em Gilles Deleuze..... 198

2.5. A vida como narrativa de Marc Augé..... 203

2.6. A busca espiritual do espectador em Andrei Tarkovski..... 205

2.7. O espectador observa o invisível em Terrence Malick..... 210

2.8. Um olhar sobre o novo 'Cinema as Therapy'..... 215

PARTE V - DO SANTUÁRIO AO TRANSMEDIA: A SALA, O ECRÃ E OS NOVOS RITUAIS..... 219

1. Um espaço de ritualização ou entretenimento?..... 221

1.1. A cultura do Blockbuster e o paradigma da bilheteira..... 223

1.2. O cinema Arthouse e a criação da memória coletiva de cada cultura através das histórias do cinema..... 224

2. Um espaço abandonado e dessacralizado: os novos ecrãs..... 227

2.1. Broadcasting TV: histórias instantâneas para famílias felizes.....228

2.2. Streaming TV: histórias verticais para uma nova consciência sobre o conflito humano.....232

2.3. TV, internet e rituais mediáticos.....235

2.4. A 'long-form television' como container para histórias mais próximas da construção narrativa literária.....238

2.5. O Transmedia e uma nova forma de contar histórias..... 241

Conclusão..... 245

Bibliografia (Tese).....261

Filmografia (Tese).....277

Índice de Figuras.....283

Introdução

Em “Os Rituais do Cinema”, sugere-se uma orientação do olhar para as relações entre narrativa, personagem, espectador e este espaço até hoje conhecido por ‘sala de cinema’ que, embora se encontre em ruptura e desconstrução profundas, deixou a sua marca inequívoca no conhecimento humano acerca da prática de recepção de um filme. Sugerimos também que estas relações sejam observadas em cruzamento com um eixo central: o conceito de ritual e os seus atributos de prática de subjetivação do ser diante de uma necessidade de transformação que visa o seu desenvolvimento e que traz-lhe ferramentas para “a resolução dos seus conflitos internos, pessoais e extrapessoais”, [MCKEE, 1998: 146] trazendo assim, fluência à compreensão e busca de um sentido neste exercício de ser-no-mundo[1].

O cinema, nesta genealogia sob molde foucaultiano, é ativado como um dispositivo, narrativo, de reflexão, de “reconfiguração do sujeito, que permite a criação de uma estrutura conferida ao eu e que o transforma no ‘si-mesmo’ de Ricoeur,” [BABO, 2015: 5] como veremos mais à frente. O mecanismo narrativo usado por este dispositivo é conferido aqui ao ritual, um ritual simbólico quotidiano com fins de transformação positiva do ser, seja ele dissimulado, desenhado objetivamente, seja ele realizado pela personagem na progressão do plot e transferido através de formas de adesão ou participação do espectador, seja ele realizado pelo espectador diretamente, aquando da sua entrada na sala de cinema – tangível – ou naquela que tem sido recriada e projetada na sua própria sala de estar ou outro espaço pessoal ou comunitário disponível.

Diante de uma certa banalização dos ecrãs presentes na nossa vida quotidiana, é também de salientar nesta hermenêutica dedicada, que parece essencial uma observação cuidada sobre este acervo, quase infinito, de uma variedade de conteúdos fílmicos e narrativos que se encontram agora e cada vez mais disponíveis, acessíveis e passíveis de uma simples escolha a partir do controlo remoto de uma televisão. Por entre estes títulos, estão as histórias do cinema contemporâneo, independente da sua adaptação, caracterização económica de produção ou eventual objetivo normativo: este *story-shaped world*, que é um

[1] Termo para definir um conceito central criado na filosofia do pensador alemão Martin Heidegger, na sua obra "Ser e Tempo" (Sein und Zeit), publicada em 1927, e que será esclarecido neste contexto mais à frente. *In-der-Welt-sein* em alemão, descreve e busca uma compreensão acerca da maneira como os seres humanos existem e se relacionam com o mundo ao seu redor.

mundo detentor de um enorme arquivo de histórias da humanidade, uma complexa coleção de narrativas humanas sobre as suas aventuras, desventuras, buscas e compreensões das resoluções para os conflitos observados meticulosamente na existência humana.

Todo este cruzamento de relações das histórias transmitidas através do visionamento de filmes nos dias de hoje abre-nos um enorme campo potencial de possibilidades desta prática ritual: o espectador, depois de uma escolha esmerada, apurada, submete-se a este 'santuário' e a esta 'oração', de criação de um novo vínculo afetivo, de atenção, de ativação e submissão imersiva na crença em uma determinada história. Mas desta vez, a apreensão desta história é feita a partir de uma duração muito mais curta do que a literatura nos propôs durante séculos, e muito mais próxima da duração dos rituais ancestrais e antropológicos estudados pela humanidade. Com uma duração possível de ser absorvida no processo produtivo do ser e no seu quotidiano, o espectador, neste vínculo de compromisso eventual com a personagem, participa intensamente, permitindo-se uma prática quase terapêutica de busca pessoal de conhecimento (e até de autoconhecimento ou auto-reconhecimento) que visa fins práticos e imediatos para a sua progressão de vida nas suas relações éticas, sociais e emocionais com o si mesmo e com o outro.

Na prática destes rituais simbólicos quotidianos, o enquadramento holístico revela-se essencial. Esses rituais, dissimulados na experiência humana, visam o desenvolvimento, o seu 'empoderamento[2]' ou seja, a obtenção, aumento ou fortalecimento de um poder, seja ele humano ou até mesmo aplicado aqui, sobre-humano. O caráter holístico emerge ao considerar a conexão intrínseca entre os aspectos físicos, emocionais e mentais do indivíduo, assim como o contexto social e espiritual em que essas práticas são realizadas. Ao abranger todas essas dimensões, o enfoque holístico compreende a interdependência entre o indivíduo e a narrativa da história, tornando possível uma compreensão mais profunda do significado e impacto desses rituais na vida quotidiana.

Os rituais são práticas ancestrais da humanidade que plasmam esta infinidade de relações do ser no seu espaço, subjetivo ou da sociedade em que se insere. Os rituais, neste cruzamento com as narrativas, põem-nos através dos ritos diante dos mitos e fornecem estrutura e significado para nossas vidas. Ambos apelam para as emoções e ambos criam

[2] O aportuguesamento de *empowerment* já conta com cerca duas décadas de uso, pelo menos, tendo em conta o registo do dicionário da Academia das Ciências de Lisboa, de 2001. https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-uso-do-termo-empoderamento-ii/35901 (consultado em 08-08-2023)

mundos em diferentes níveis de realidades que encantam estes participantes de histórias há milhares de anos. É verdade que no mundo contemporâneo e após uma clara crise do simbólico, esta prática de cruzamento tem ganho ênfase teórica e prática nas últimas décadas: velhos e novos rituais parecem estar mais omnipresentes do que nunca, desenvolvendo uma ampla gama de formas e instâncias de *ritual design,* até mesmo no mundo virtual da internet.

É também com esta prática, independentemente do seu narrador ou do seu *medium*, que estas histórias, efêmeras ou fulcrais, se apresentam como os grandes transportadores dos nossos mitos e convidam-nos à um exercício imanente ou transcendente do ser: a busca de um poder mágico, sobre-humano, para a resolução do conflito: "não nos separamos das narrativas porque são elas que produzem e continuarão a produzir os sentidos deste *story shaped world* e da experiência." [MENDES, 2001: 82-83] Ananda Coomaraswamy (1877 - 1947) nos lembra que o mito é realmente "o mais próximo da verdade absoluta que pode ser expresso em palavras". A ideia de que o mito como linguagem carrega a consciência da humanidade no transporte da informação textual e simbólica pode ser, segundo muitos, a exata vocação do cinema. Ou Northrop Frye (1912 - 1991): "o pensamento mitológico não pode ser substituído, porque forma a estrutura e o contexto para todo pensamento". [FRYE, 1990: xvi]

Aqui estaremos a enquadrar o cinema como o mais potente emissor de uma mensagem cuja recepção é feita através de diferentes *layers*, canais ou dimensões sensoriais e eventualmente emocionais, onde poderíamos sugerir: a) a informação textual do *storyscape:* esta paisagem nocional constituída de histórias ou narrativas e de quem a habita: a personagem ou outros possíveis discursos: narrador ou contador da história; b) o *plot* com toda a sua distensão temporal: *character background*, tempo presente e toda uma perspectiva de promessa e futuro; c) música como elemento sensorial de elevada importância para a ligação empática, emocional e afetiva do espectador, ou até como gerador de estranheza: outra ferramenta decisiva para a ligação profunda entre história e espectador se criar; d) sons ambientes como regulador de vínculo com a realidade ou destacá-lo então noutras funções: distorcer este vínculo, tornando-o elemento simbólico de contraposição; e) construção gráfica, como potenciador relevante de uma transgressão do tempo diegético. Aqui a possibilidade de criação de um *zeitgeist* próprio e que amplia e transforma a capacidade de significação de certos elementos de uma história.

É a partir da eficácia deste dispositivo que nos é permitido fazer a correta aproximação aos mitos e as histórias arquetipais, em nome do que foi registado desde o dia

zero da humanidade e que são e têm sido replicadas exponencialmente ao longo de milénios: a potência do rito como uma evocação do mito e da sua força restauradora, transformadora que visa uma compreensão ampla físico-espiritual de dupla via, em imanência ou transcendência, a partir do *background* sensorial e intelectual do indivíduo. A participação do espectador no cinema é a sua participação no mito.

Na Índia, um país com enorme riqueza de práticas religiosas, o cinema é uma das maiores indústrias, atraindo diariamente milhões de pessoas para seus milhares de santuários cinematográficos (até mesmo espectadores desempregados que estão presentes durante as matinês). Os "palácios dos sonhos" do grande cinema americano da década de (19)20, eram como templos e catedrais contemporâneos repletos de adornos e elegância cerimonial no seu design. Como nota, Geoffrey Hill (1932 - 2016) no seu *"Illuminating Shadows. The Mythic Power of the Film"*(1992)[3]: o cinema tornou-se para o mundo moderno, a catedral coletiva da mística e da participação primitiva: é a casa dos sonhos tribais da civilização moderna." [HILL, 1992: 3]

A consciência humana através do sonho, do mito e da religião utiliza um sistema criativo e artístico para aceder, compilar e organizar a sua gênese: das antigas pinturas rupestres como ato ritual de projeção para a manifestação de magia (no seu amplo sentido antropológico) e da vontade humana à arte contemporânea com a sua potência (re)significante, a arte (com as suas obras) sempre serviu a sua cultura como *containers* de mitos. Ezra Pound (1885–1972) concebia o artista como "a antena da raça", antecipando, nesta metáfora, uma das ideias que Marshall McLuhan viria a desenvolver mais tarde: a noção de que o artista é capaz de perceber e tornar visíveis certos fenómenos ou transformações que passam despercebidos ao senso comum. Ou como também disse Aldous Huxley (1894 - 1963): "A percepção do artista não se limita ao que é biologicamente ou socialmente útil". [HUXLEY, 2019: 33]

O cineasta alemão Werner Herzog (1942 -), em *"*BURDEN OF DREAMS*"*[4] (1982), o filme sobre a realização de seu *"*FITZCARRALDO*"*[5] (1982), nos relembra que a única diferença entre ele próprio e o outro é que ele filma, imprime com luz os seus próprios sonhos. Quando a psicanálise freudiana tradicional olhava para a arte como sintoma de uma doença, Carl G. Jung (1875 - 1961) dizia: "Se uma obra de arte é explicada da mesma forma que uma neurose, então ou a obra de arte é uma neurose ou uma neurose é uma obra de arte"

[3] Sem edição em português
[4] Sem tradução para o português.https://www.imdb.com/title/tt0083702/
[5] Sem tradução para o português.https://www.imdb.com/title/tt0083946/

[JUNG, 1966: 67]. “O artista é aquele que carrega a histórica chama mítica que ilumina todas as gerações e garante a participação do *in illo tempore*” [ELIADE, 1991: 20], ou o tempo sagrado, como delineado por Mircea Eliade (1907 - 1986) , ou ainda novamente por Northrop Frye, que relaciona o artista como criador de mitos; "Toda sociedade é a personificação de um mito, e como o artista é o modelador do mito, ele segura em suas mãos os raios que destroem uma sociedade e criam outra" [FRYE, 1963: 147].

Mas independentemente dos níveis de verossimilhança de uma eventual história, modelação de um mito, da sua relação com a realidade e o quotidiano, ou da sua pertença a mundos possíveis, o espectador deve ser um participante ativo e há inúmeros conceitos amplamente estudados sobre esta participação.

Neste estudo iremos fazer uma abordagem que se pretende o mais atual possível sobre algumas abordagens teóricas, hermenêuticas ou mesmo filosóficas destes possíveis mecanismos de participação delineados por alguns pensadores e investigadores da alma humana: Henri Bergson (1859 - 1941) e esta capacidade notável do ser humano de efabular e criar a partir da intuição humana; Paul Ricoeur (1913 - 2005) e as questões do si-mesmo e a sua identidade narrativa; Edgar Morin (1921 -) e a criação de um discurso que tenta ultrapassar a visão reducionista e simplista do homem no seu mundo, e que tenta também, ultrapassar a sua banalidade física, pondo-o em busca da alma ou da magia, são alguns destes exemplos. Com os seus conceitos de projeções-identificações polimórficas, Morin permite-nos distinguir a identificação: o espectador vive intensamente a diegese como se fosse uma das personagens participantes, da adesão: “o espectador, que mesmo sem se identificar com qualquer personagem, vive todo o ambiente e todas as situações da obra com alta intensidade emocional”. [MORIN, 1980].

Nesta mesma obra, Morin apura este conceito salientando a 'participação afetiva': que as emoções num determinado grau podem converter-se em magia, na compreensão subjetiva do espectador:

> "A vida subjetiva, a alma íntima, por um lado, e a alienação, a alma animista, por outro, polarizam as participações afetivas embora estas possam englobar, diversamente, tanto umas como outras. Dissemos nós que a magia não se deixa reabsorver inteiramente pela alma, e que esta é, por si própria, um resíduo semi-fluido, semi-reificado da magia."
>
> [MORIN, 1980: 85]

Desde a sua criação, o cinema tem se alternado entre a representação de rituais e a ritualização em si. Quando analisamos o cinema sob a perspectiva do ritual, as imagens em movimento se tornam pontos de ancoragem do "real", num processo de 'tornar visível' aquilo que tem sido adquirido como invisível, ao invés de serem uma mera reprodução do real. Entretanto, outros conceitos foram e continuam a ser amplamente estudados: o conceito de participação mística de Lucien Lévy-Bruhl (1857 - 1939), onde o espectador é aquele que se envolve íntima e espiritualmente na magia do cinema; ou um dos conceitos mais importantes destes dois séculos de pensamento: o de Samuel Taylor Coleridge (1772 - 1834) que sugere uma "suspensão voluntária da descrença"[6] para apreciarmos o drama e a literatura (e, certamente, o cinema), sob a ideia de que se um escritor / autor pudesse infundir um "interesse humano e uma aparência de verdade" em um conto fantástico, o leitor suspenderia o julgamento sobre a implausibilidade da narrativa. Colocado diante do *'mainstream'* ou da maioria dos conteúdos disponíveis no nosso tempo atual, a suspensão do julgamento aconteceria em troca da premissa de entretenimento. Neste nosso caso aplicado, aconteceria com a troca da premissa de um certo encantamento associado a um processo de subjetivação. De facto, é um conceito incontornável para o presente estudo que será também mencionado por Roland Barthes (1915 - 1980), mais à frente.

Quando as culturas atingem um certo nível de sofisticação técnica, há menos movimentação externa na participação e diminui a disposição (interna) para a suspensão da descrença. Com o advento dos filmes sonoros, os espectadores soviéticos enfrentaram dificuldades, provocando assim uma reação temporária e uma fase de declínio no cinema soviético. Posto isto, Sergei Eisenstein (1898 - 1948) e Vsevolod Pudovkin (1893 - 1953), principais realizadores soviéticos desta fase argumentaram que, para ser eficaz, o som no filme deveria ser usado simbolicamente e não de forma realista. Sem dúvida, eles intuíram que, para capturar a natureza participativa do espectador, o simbolismo abstrato era mais relevante do que uma certa representação da realidade, que muitas vezes não é sustentada por elementos míticos. Mais tarde, os formalistas russos também desenvolveram ideias com esta mesma sustentação prática, através da sua *'ostranenie*[7]*'*.

É certo que nesta tentativa de provar que o cinema seria uma arte, a par de outras artes, ou até mesmo, superior no decorrer das primeiras cinco décadas de *film theory*, alguns

[6] *'The willing suspension of desbelief'*, muitas vezes usado como expressão no seu idioma original.

[7] *Ostranenie* [остранение] foi um termo utilizado pelo formalista russo Viktor Chklovski em seu trabalho "Iskusstvo kak priem" ("A Arte como processo"), publicado pela primeira vez em Poetika (1917)

teóricos revelaram características que dão uma enorme potência ao cinema na busca de uma nova visão e compreensão do ser humano. Jean Epstein (1897 - 1953) coloca assim o seu pensamento em 1935: “o advento do cinema torna perceptíveis através da visão e do som, seres individuais que pensávamos invisíveis e inaudíveis e divulga a realidade de certas abstrações”. [EPSTEIN, 1935: 18]. Esta capacidade de revelar elementos da realidade invisíveis ao olho humano, faz do cinema o gerador de um potencial sobre-humano para libertar-nos das nossas limitações e alterar a existência humana:

> A essência da vida é superar-se. O homem teve que fazer mais do que andar - ele inventou a roda. Ele tinha que fazer mais do que nadar - ele criou a hélice. E precisando fazer mais do que ver, o homem ampliou os aparelhos microscópicos e telescópicos com o aparelho cinematográfico, criando algo diferente do olho. (...) uma vez que o cinema aborda todos os sentidos, cada ser humano será capaz de superar suas limitações fisiológicas. [EPSTEIN, 1930: 56]

Béla Balázs (1884 - 1949), teórico e roteirista húngaro, por sua vez, afirmava que o cinema havia provocado uma evolução de novas capacidades perceptivas e cognitivas nos seres humanos: “O nascimento da arte cinematográfica levou não apenas à criação de novas obras de arte, mas ao surgimento de novas faculdades humanas com que perceber e compreender esta nova arte". [BALÁZS, 1923: 33] Ele declara que é tarefa de sua teoria do cinema "investigar e delinear aquela esfera do desenvolvimento da sensibilidade humana que se desenvolveu em interação mútua com a evolução da arte do cinema". [IDEM: 33] Porque levou à evolução de novas capacidades perceptivas e cognitivas, Balázs, tal como Epstein, declara que a invenção do cinema é uma transformação histórica para melhorar a existência humana.

> A evolução da capacidade humana de compreensão, provocada pela arte do cinema, abriu um novo capítulo na história da cultura humana... Fomos testemunhas não apenas do desenvolvimento de uma nova arte, mas do desenvolvimento de uma nova sensibilidade, uma nova compreensão, uma nova cultura em seu público... Aprendemos a ver. [IDEM: 34-35]

Ou ainda pensadores, estudiosos contemporâneos ou filósofos contemporâneos que se dedicaram ao cinema como Gilles Deleuze (1925 - 1995) , Stanley Cavell (1926 - 2018) ou Noël Carroll (1947 -) para quem o afeto é a “cola” que mantém a atenção do público no ecrã momento a momento. Ele ainda faz a ressalva: "’afetar’ aqui ao invés de ‘emocionar’,

para observarmos de formas diferentes as instâncias de uma resposta emocional do espectador." [CARROLL, 1999: 21] E ainda, no campo das emoções e afetos, Carl Plantinga (1966 -) no seu interessantíssimo *"Passionate Views - Film, Cognition and Emotion"* (1999)[8]:

> "O cinema oferece experiências complexas e variadas; no entanto, para a maioria das pessoas, é um lugar para sentirem alguma coisa. A dependência dos filmes como fornecedor de experiências emocionais para diversos públicos está no centro do apelo deste *medium* poderoso, mas a natureza destas emoções fílmicas é um dos tópicos menos explorados nos estudos académicos de cinema." [PLANTINGA, 1999: 3]

A assunção de uma abordagem quase antropológica, ambiciosa ou ingénua, que revela a ideia de que o filme é uma projeção da nossa consciência mais profunda e ancestral, sendo, segundo o académico Robert B. Ray (1943 -), o responsável pelo sucesso da indústria cinematográfica de Hollywood: esta indústria tornou-se "intuitivamente Lévi-Straussiana" [RAY, 13]. O elemento espiritual que circunda o cinema transmite a expressão humana primordial, atávica, mesmo de mãos dadas com as tecnologias mais sofisticadas. Esta ideia de relação íntima com o mito, seria largamente explorada no chamado Paradigma Reconstrutivo Californiano, com a colaboração do antropólogo Joseph Campbell (1904 - 1987) numa aplicação prática das suas ideias acerca da jornada do herói (com a ajuda de George Lucas (1944 -) no Rancho *Skywalker*[9], enquanto desenvolvia as histórias de "STAR WARS"[10]) e, que resulta no seu livro baseado no documentário realizado pela PBS[11], um ano após a sua morte: *"The Power of the Myth"*(1988)[12]. As famosas declinações destes elementos serão posteriormente reconfiguradas por Christopher Vogler (1949 -) no seu *"The Writer's Journey"*[13] até a ideia de *Archplot* criada por Robert McKee

[8] Sem edição em português.

[9] Trabalho extensamente documentado no livro *The Power of Myth* (1998), de Joseph Campbell, ele próprio entrevistado por Bill Moyers, no Rancho *Skywalker* de George Lucas.

[10] O primeiro filme de 1977 criado e realizado por George Lucas, que até 1983 se transforma em trilogia e saga. E que mais tarde se transformará na famosa franquia *transmedia* cuja Disney virá a ser a detentora dos seus direitos.

[11] PBS-Public Broadcasting Service é uma rede de televisão americana de carácter educativo-cultural, sem publicidade, em contraponto às grandes redes comerciais que operam no país.

[12] Primeira tradução em português, no Brasil, pela Editora Palas Athena em 1991 com o nome "O Poder do Mito".

[13] Primeira edição em português, no Brasil, pela Editora Aleph em 2015 com o nome "A Jornada do Escritor".

(1941 -) no seu *"Story"*[14], dois livros editados no mesmo ano de 1999.

Após eras, séculos de civilização, é em filme que se transforma esta alma numinosa após seguir este caminho de humanização e dor, e isto acaba por acontecer na sala de projeção como santuário, entre o primeiro cinema e a sua posterior espetacularização: a sua escuridão evoca a imagem de uma palco cerimonial, um poço de iniciação, a noite escura da alma, o ventre da baleia. "O cinema é o túmulo da nossa consciência racional e o útero do nosso renascimento transformado." [HILL, 1992:12] É o espaço comum onde comunidades se encontram para explorar as profundezas da alma e do nosso *pathos* dramático. É nosso templo, nossa casa de adoração e nossa sala de oração: um lugar onde podemos evocar e vislumbrar o outro lado: o lado oculto de tudo. Como Edgar Morin escreve e nos emociona:

> "O espectador das "salas escuras", ao contrário, é um sujeito passivo em estado puro. Ele não pode fazer nada, nem oferecer nada, nem sequer um aplauso. Passivamente, ele passa o momento. Subjugado, ele sofre o momento e, de repente, tudo acontece dentro dele, em sua cinestesia psíquica, se podemos assim dizer. Quando os poderes das sombras e do duplo se fundem numa tela branca, numa sala obscurecida, para aquele espectador afundado em seu alvéolo, em sua mônada fechada para tudo, menos para a tela, envolvido na dupla placenta, a de uma comunidade anônima e a da escuridão. Quando os canais da ação são fechados, abrem-se as eclusas do mito, do sonho e da magia."
>
> [MORIN, 1980: Pg.122]

Ainda a regressar ao conceito de Coleridge (e a um primeiro cinema), a maneira como nos envolvemos com a crença é altamente variável, dependendo do nível de suspensão da descrença que somos capazes de alcançar. «Já não pertenceríamos ao anedotário do primeiro cinema nem seríamos os espectadores que fugiram da cave do Grand Café[15] onde os Lumière projetaram o célebre "L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT"»[16] [GRILO, 2006: 14], nem olharíamos estarrecidos para o muro que se construiria de forma absolutamente inesperada e mágica[17], no "DÉMOLITION D'UN

[14] Primeira edição em português, no Brasil, pela Editora Artes e Letras em 2017 com o nome "Story. Substancia, Estrutura, Estilo E Os Princípios Da Escrita De Roteiro"

[15] Ao ver o comboio a se aproximar do ecrã, os espectadores pensaram ser um comboio real prestes a entrar na sala e fugiram, em desespero.

[16] Filme de Auguste e Louis Lumière | 1896 | 1'
https://www.imdb.com/title/tt0000012/?ref_=fn_al_tt_1

[17] O projecionista invertia o movimento da máquina para inverter também no ecrã o ato de demolição do muro, criando uma ilusão de construção.

MUR"[18], dos mesmos irmãos Lumière. Independentemente do nosso ponto de partida, a participação em si é um fenômeno notavelmente poderoso. Para aqueles que são ingênuos e primitivos, a magia pura de um xamã ou feiticeiro é algo em que estes, seriam capazes de se entregar de corpo e alma, sem qualquer hesitação. Por outro lado, indivíduos modernos são mais cautelosos e críticos em relação à sua participação, com a mente e a consciência constantemente questionando-se e avaliando intelectualmente estas possibilidades. Apesar dessas diferenças de abordagem, todos nós participamos de alguma forma, seja por meio da crença em uma divindade, na crença em uma história com os mesmos parâmetros em que se crêem na divindade, ou através de qualquer outra forma de fé, ativada por um universo simbólico que advenha de um mito. Mesmo as mentes mais sofisticadas e modernas não estão imunes à influência poderosa da participação e da crença.

Este estudo se compõe metodologicamente a partir da análise hermenêutica de uma literatura criteriosamente selecionada dentro dos seus campos de ação: a antropologia e os estudos do ritual, desde a sua gênese até a sua aplicação no contemporâneo e na vida quotidiana; A filosofia surge como motor de indagação e busca de compreensão, não apenas nas suas relações com o cinema, mas sobretudo na sua profunda ligação com a ontologia do ser — incluindo os aspectos práticos da sua relação com o mundo e com os seus conflitos. As teorias do cinema e todo um enorme manancial de estudos fílmicos nas mais variadas relações que não somente visa o espectador mas todos os agentes e intervenientes do processo de visionamento de um filme.

O presente estudo se expõe através da realização de uma genealogia no molde foucaultiano, criando dispositivos instrumentais de investigação voltados à compreensão da emergência de configurações singulares de sujeitos, objetos e significações. Segundo Foucault, o desenvolvimento das análises genealógicas contribui para o exame do biopoder, poder que governa a vida, levando-nos a investigar diferentes conjuntos articulados de discursos e práticas constitutivas de objetos e sujeitos produtivos e eficazes no domínio do saber.

Importa ainda referir que esta investigação não se propõe a aprofundar as relações entre o cinema, os espaços de poder e as práticas de resistência, embora essas questões surjam, por vezes, como ressonâncias laterais ao longo do estudo. A abordagem desses

[18] Filme de Auguste e Louis Lumière | 1896 | 1'
https://www.imdb.com/title/tt0000070/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_8_nm_0_q_demolition%2520d%27un

temas será reservada para um projeto futuro, com o mesmo rigor e profundidade que aqui se aplicam, no qual se procurará mergulhar nos meandros da relação entre o ser e os dispositivos de poder no cinema.

A presente tese mantém-se, assim, deliberadamente focada no eixo primordial do ritual e da sua capacidade subjetivante, na relação do ser com as suas matrizes arquetípicas e com as estruturas simbólicas profundas que persistem como memória fundadora e trama invisível da experiência humana — mesmo num mundo contemporâneo marcado por uma evidente crise do simbólico e pela erosão das grandes narrativas e dos mitos. Optou-se, de forma consciente, por não expandir esta investigação a outros campos de análise que exigiriam percursos teóricos distintos e densidades próprias.

Dispusemos, aqui, os seus argumentos a partir de cinco partes determinantes e complementares: na parte I, capítulo que chamamos O RITUAL DO CINEMA, abordaremos os diversos conceitos de ritual, da antropologia até às suas aplicações mais atuais, a articular as relações do ritual simbólico e a imagem desde a arte rupestre, a cruzar todo este corpo complexo das imagens como símbolos em todo o início do cristianismo ocidental e diferentes idades médias. De seguida, articularemos também as relações entre ritual e narrativa, acesso imediato para a aplicação do ritual no nosso sistema quotidiano, ainda a fazer alguns cruzamentos entre ritual e as estruturas narrativas, do cinema e não só.

Na parte II que chamamos O RITUAL DA PERSONAGEM, faremos uma busca arrojada de elementos no mito e nas histórias arquetipais para justificar a presença deste mecanismo de reorganização da relação do homem com a sua intuição e com o divino. Vamos em busca de uma relação clara entre intuição humana e a possibilidade de acesso a um poder sobre-humano (ou um certo poder mágico) por parte das suas personagens. Aqui também iremos nos aproximar desta visão na sua construção cronológica e científica e nas diversas correntes narratológicas e filosóficas, a fim de percebermos a evolução e cadência da progressão da personagem no *plot* e a sua repercussão e evolução na esfera do leitor / espectador / *viewer* ao longo de séculos ou décadas.

Chegada a parte III que chamamos O RITUAL NA ESTRUTURA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA CONTEMPORÂNEA: SETE ESTUDOS DE CASO iremos nos dedicar ao trabalho meticuloso da análise factual, textual, semiótica (e por vezes, psicológica) de estudos de caso na filmografia contemporânea: sete filmes escolhidos no intervalo entre o pós-guerra (1945) e o ano de 2020 e que posiciona o nosso olhar aos

cineastas que se aproximaram pela primeira vez do ritual, seja antropológica ou narrativamente (o caso de Jean Rouch, entre outros), mas também realizadores com uma longa investigação sobre o invisível e a intuição humana: casos de Andrei Tarkovski com o seu cinema-tempo espiritual, introspectivo; Wim Wenders que nos traz ainda cargas referenciais ainda profundamente europeias neste desenvolvimento de um cinema art-house, alternativo ao das grandes audiências, e mesmo um Francis Ford Coppola (na adaptação da obra literária de S. E. Hinton, neste caso[19]), que já nos apresenta um *gameplot* mais próximo do cinema clássico norte-americano. Mas aqui também teremos abordagens de realizadores com a sua filmografia ativa e muito atual, com olhares profundos na aplicação do elemento mágico e da transcendência das suas personagens através do poder ritual. Nomes como Martin McDonagh, Denis Villeneuve (através da adaptação da obra teatral de Wajdi Mouawad, neste caso[20]) ou David Lowery, representante de um cinema americano mais independente, que se aproxima do *art-house* consagrado.

Em O RITUAL DO ESPECTADOR, parte IV desta investigação, iremos fazer uma observação atenta às formas como o espectador se estabelece no seio da obra cinematográfica e quais as relações entre o homem primitivo na relação com o drama e com o ritual narrativo, construído a partir de um objeto artístico ou cerimonial. Este homem contemporâneo, este ser-no-mundo à procura de um certo empoderamento através de uma ativação holística, que faz parte do discurso central de todo o desenvolvimento humano, nos dias que correm.

Aqui também, criaremos algo como uma antologia das formas de relação entre espectador e as histórias (do cinema), a fazer uma primeira escolha de alguns estudos profundos de antropólogos, teóricos do cinema, cineastas ou filósofos sobre estas ligações possíveis na esfera das personagens, narrativas e espectadores. Aqui abordaremos desde as ideias da efabulação humana por Henri Bergson no início do século passado até as ideias, cada vez mais académicas, do *Cinema as Therapy*, que atualmente se encontram em profunda investigação e evolução.

Na quinta e última parte: DO SANTUÁRIO AO TRANSMEDIA: A SALA, O ECRÃ E OS NOVOS RITUAIS, faremos um breve compêndio desta reflexão: o que é a sala de cinema nos dias de hoje. Do quanto este 'templo' ainda faz potenciar a mudança de

[19] Trata-se da obra literária "Rumble Fish" de S. E. Hinton, publicada em 1975.
[20] Trata-se da obra teatral "Incendies" de Wajdi Mouawad, publicada em 2003.

estatuto do ser, do quanto já foi profanado ou do que poderá ser o seu futuro. Mas aqui também falaremos das novas formas de recepção da obra cinematográfica ou narrativa, a salientar aqui para as possíveis evoluções da personagem no plot fora da experiência cinematográfica. (numa experiência de *gaming*, por exemplo, em anos de universo *transmedia*) Nesta parte também faremos uma abordagem sucinta às formas de financiamento deste novo *container* de histórias e da sua transformação ou transfiguração em outros formatos de duração: falamos da possibilidade de amplificação do arco dramático das personagens a partir da *long-form television*, que cria histórias que podem ter mais de 80 horas de duração. Nestas histórias, a sua força estrutural não está somente na ideia de comportar mais histórias ou sub-histórias. Está, sobretudo, na sua capacidade estrutural da diegese principal de poder utilizar outros pontos emocionais no *plot* e nas suas personagens, bem como a revisitação de outros acontecimentos de vida destas mesmas personagens (*background character*) que permite ao espectador criar um melhor mapa da sua constelação factual que influencia-o profundamente no presente da ação.

Tudo isto também amplifica as capacidades da história em permitir novas e inesperadas participações do ser neste santuário de apreensão do cinema neste mundo moderno. E aqui, é inequívoco que o cinema ocupa um espaço predominante na paisagem emocional, onde as sociedades se reúnem para expressar e vivenciar sentimentos. Se os estudiosos cognitivos pretendem examinar os fenômenos de forma precisa e compreender melhor o processo emocional de assistir a um filme, através de conceitos emocionais amplos como o prazer, esta tese quer caminhar em direção à sua episteme de forma mais ampla, a observar o desenvolvimento pessoal, social e até espiritual do espectador nos processos de participação ativa e possibilitar uma descoberta da sua função como indivíduo e como parte de uma sociedade que recria constantemente as suas histórias, reescreve os seus mitos e determina vínculos de confiança com narrativas factuais de valor prático na gestão dos sistemas essenciais para a vida quotidiana.

PARTE I - O RITUAL DO CINEMA

1. Ritual e imagem

Como veremos mais à frente, poderíamos dizer aqui que o ritual acontece a partir de uma sequência de ações ou comportamentos prescritos que são realizados em um determinado contexto cultural, cerimonial ou religioso. A imagem, por outro lado, refere-se a uma representação visual de algo, real ou imaginário, que pode ter uma determinada carga simbólica, seja em uma das formas possíveis de ser representada (fotografia, pintura, desenho ou outras formas modernas ou contemporâneas de *media*.) As imagens, no seu propósito artístico ou comunicacional, podem ser usadas para transmitir uma mensagem, evocar emoções ou representar um objeto ou conceito específico. Alguns rituais, no seu propósito específico, realizados individualmente ou em grupo, podem conter em si mecanismos potenciadores da experiência cerimonial e comunicacional. A imagem, talvez seja o mais potente destes mecanismos, mas partilha a sua importância com outros elementos: a música, a dança ou outro tipo de performance do corpo, a palavra escrita ou dita (decreto, afirmação, oração, mantra, etc…) ou gestos simbólicos para a celebração de um momento histórico, único ou de importância única para o agente.

No mundo contemporâneo, o ser humano há muito deixou de ser meditativo, contemplativo: a sua relação com as imagens e a sua apreensão alterou-se substancialmente nos últimos tempos e os choques sensoriais conduzem-nos e dominam-nos. A vida nos penetra pelos sentidos, pelos olhos e pelos ouvidos, ou por qualquer outro canal de sensações. Como dizia René Huyghe (1906 - 1997), no seu clássico *"Os Poderes da Imagem"*[21] em 1965:

> "O automobilista vai demasiado depressa para poder ler os painéis publicitários; apenas obedece às luzes verdes e vermelhas. O peão, empurrado e apressado, não tem senão tempo para entrever o aspecto de uma vitrina e ser influenciado por um cartaz de publicidade.
> O ocioso, que instalado numa poltrona, pensa descansar, clica no botão que introduziu, no silêncio da sua sala de estar, a veemência sonora e os fantasmas trepidantes pixelizados da televisão - a menos que tenha ido procurar em uma sala escura da cidade,
> os espasmos visuais e sonoros do cinema:
> um prurido auditivo e óptico obceca e submerge os nossos contemporâneos,
> provocando, permitindo o triunfo das imagens."
> [HUYGHE, 1965: 9]

[21] Primeira edição em português no Brasil, pela Editora DIFEL Difusão Européia do Livro em 1966.

Segundo este autor, a proliferação frenética de imagens em nossas vidas deixa-nos atordoados e muitas vezes confusos. Não estamos em condições de refletir e controlar, apenas registamos e sofremos uma espécie de hipnose coletiva, consciente ou inconsciente. Depois, dissimulamos, como se esse estado fosse novo e normal. Apesar de tentarmos criar interpretações e descodificações dos vários universos simbólicos que interrompem abruptamente a nossa percepção, a repetição, identidade e rapidez dessas imagens deixam as suas marcas profundas nos nossos mecanismos de compreensão do mundo.

Antropólogos como Victor Turner (1920 - 1983) enfatizaram a importância das imagens e símbolos no ritual, descrevendo-os como "veículos do significado" que permitem a comunicação e a expressão de ideias e emoções. Turner argumentava que as imagens nos rituais podem evocar uma experiência intensa e transformadora, levando os participantes a transcenderem suas identidades quotidianas. Para Clifford Geertz (1926 - 2006), as imagens são elementos culturais carregados de construção e comunicação de significados e que devem ser analisadas minuciosamente dentro de contextos culturais amplos. Para Mircea Eliade, as suas 'hierofanias' são fenômenos nos quais o transcendente se torna presente e acessível aos seres humanos. É através das imagens, que o sagrado se torna visível e tangível sendo consideradas manifestações concretas do divino, do invisível e do intangível. Elas representam uma conexão direta entre o mundo terreno e um 'suposto reino' transcendental.

Aqui ainda, as relações entre imagem e desejo no universo da psique humana: Comunicar a alguém os próprios desejos sem as imagens é brutal. Comunicar-lhe as próprias imagens sem os desejos é fastidioso (assim como narrar os sonhos ou as viagens). [...] Comunicar os desejos imaginados e as imagens desejadas é a tarefa mais difícil. Por isso a postergamos. [AGAMBEN, 2006: 49]

Ou ainda, Ludwig Wittgenstein (1889 - 1951), que no seu *"Observações sobre «O Ramo Dourado» de Frazer"* (1967)[22], livro de notas sobre a obra supracitada do antropólogo escocês James Frazer (1854 - 1941), que observa temas como rituais e magia, e onde tenta criar ideias sobre uma linguagem simbólica que nos desse acesso à manifestação da vontade humana:

[22] Publicado pela primeira vez em português em Portugal pela Deriva Editores em 2012.

"Quando se toma como natural que o homem se diverte com a sua vontade, então se considera que esta vontade não é como uma imagem pintada ou como um modelo plástico, mas como uma configuração complicada de componentes heterogêneos: palavras e imagens. Não mais se colocará então o operar com sinais escritos – e sonoros – como contrário ao operar com "imagens de representação" dos acontecimentos."

[WITTGENSTEIN, 2012: 15]

A imagem ou o símbolo estão organicamente ligados ao universo visível e, na relação imersiva do ritual e no seu compromisso com uma busca do que é invisível, a imagem é de extrema importância sensorial nas experiências relacionadas com a vontade humana de transformação e desenvolvimento pessoal.

1.1. Conceito de ritual e ritual simbólico

Os rituais simbólicos são uma prática atávica, intrínseca e constante do ser humano.

Em 2015, com os estudos arqueológicos e antropológicos contínuos e a descoberta do Homo naledi[23] com vestígios claros de ritualização simbólica em cerimonial fúnebre, ficou comprovado que este tipo de rituais são praticados pela humanidade há, pelo menos, mais de 250.000 a.C.

Estes rituais constroem profundo significado identitário e espiritual no processo de desenvolvimento do indivíduo e da sua comunidade em culturas orais, desde que o homem pensa na sua relação com o *self* e com o outro. São eles os conectores principais com os mitos na construção desta relação histórica entre o humano e a assunção da presença do divino.

A denominação dos intervenientes de um ritual pode variar dependendo do contexto e da abordagem teórica adotada. Não existe uma terminologia fixa ou universalmente aceite para descrever os intervenientes de um ritual. Importa que aqui fique uma definição que seja clara e consistente no decorrer da leitura deste processo de investigação:

[23] Homo naledi é uma espécie extinta da tribo Hominini, uma nova espécie de hominídeo, anunciada em 2015, que tem características do pré-humano Australopithecus e poderia ser a espécie mais antiga do gênero Homo. Estes estudos foram documentados no filme "UNKNOWN: CAVE OF BONES" https://www.imdb.com/title/tt27837467/

Começamos com o elemento que é propósito fundamental da criação do ritual: os participantes. Participante é uma denominação geral que abrange todas as pessoas envolvidas no ritual, independentemente do papel específico desempenhado. Inclui tanto os indivíduos que executam ações rituais quanto aqueles que estão presentes como observadores ou espectadores. Em algumas abordagens antropológicas, especialmente aquelas influenciadas pelo trabalho de Victor Turner, o termo "participante-observador" é usado para destacar o envolvimento ativo dos pesquisadores na vivência do ritual. Essa denominação enfatiza o fato de que os antropólogos podem ser tanto observadores imparciais quanto participantes engajados no contexto ritualístico;

Outro termo elucidativo de classificação dos elementos de um ritual é o do ator ou agente: o termo "ator" pode ser usado para se referir aos indivíduos que desempenham papéis ativos e executam ações específicas durante o ritual. Esses atores são responsáveis por realizar ou reproduzir gestos, palavras e movimentos prescritos pelo ritual. Por outro lado, o termo "agente" é frequentemente usado para se referir a indivíduos que realizam ações com propósito e agência dentro do ritual, contribuindo para sua execução e significado.

À capacidade de ação e influência que um ritual possui sobre os participantes e o mundo ao seu redor, denominamos agência: a agência é um conceito que se baseia na ideia de que os rituais não são apenas atividades simbólicas passivas, mas têm o potencial de afetar e transformar as pessoas, os grupos sociais e o ambiente em que ocorrem.

Neste exercício do olhar sobre o ritual, vamos destacar a visão antropológica do ritual das outras possíveis abordagens com um potencial mais social ou político. No âmbito das Ciências Sociais, há uma importante leitura associada particularmente à tradição do pensamento social a partir do grande sociólogo francês Émile Durkheim (1858 - 1917) que, no final do século XIX e início do século XX, contribuiu de forma dedicada para a nossa compreensão de como se mantêm unidas as sociedades modernas complexas. Ele explorou essas questões em dois livros contrastantes: o primeiro "*De La Division du Travail Social"* (1893) e, por fim, no "*Les formes élémentaires de la vie religieuse"* (1912)[24] . É neste último que ele enfatiza a conexão entre ritual e integração social. Outros teóricos e antropólogos como Maurice Bloch e Pierre Bourdieu, conectaram o ritual não com a confirmação desta integração, mas com a gestão do conflito e com o mascaramento da desigualdade social.

[24] A primeira edição em português foi publicada no Brasil em 1989 pela Edições Paulinas.

Nessa perspectiva de compreensão da sociedade, para Durkheim, as sociedades tribais possuíam uma organização que supunham "uma classificação de coisas reais ou ideais, que os homens concebem, em duas classes, em dois gêneros opostos, designados geralmente por dois termos distintos que as palavras profano e sagrado traduzem bastante bem". [DURKHEIM, 1989: 19]

Nessas sociedades, os ritos comporiam a lógica do sagrado e do profano nos "espaços sociais" formadores desta, e desta forma, teriam um papel importante no deslocamento dos indivíduos entre os "mundos" do sagrado e do profano. Para o autor essa "passagem, implica, com efeito, numa verdadeira metamorfose". [IDEM: 19] Daí porque os ritos (como fenômenos religiosos) "são modos de ação determinados". [IDEM: 19]

Como percebeu James M. Jasper (1957 -), num importante estudo de 1997, ele cita a afirmação de Émile Durkheim de que a "efervescência coletiva" que os rituais criam é importante, na medida em que transporta "os participantes para um outro plano":

> Os rituais são afirmações das identidades e crenças dos participantes, bem como de seu poder. Como percebeu Durkheim, os rituais e reuniões coletivas sugerem que você está participando de algo maior do que você: você faz parte da história, ou é moralmente sancionado, ou realmente pertence a um grupo. As emoções dos rituais também reforçam as visões cognitivas e morais. [JASPER, 1997: 192, 194]

Mas será no parte V desta tese que regressaremos a Durkheim e as suas ideias de rituais ligados aos *media*: de que os rituais configuram e viabilizam uma ordem social estabelecida que é de alguma forma natural e inquestionável.

Numa análise antropológica, o conceito de ritual é uma categoria universal da experiência humana. Não faltam conceitos clássicos e altamente influentes de ritual, como a formulação de Victor Turner de que por ritual, entendemos, um comportamento formal prescrito para ocasiões não entregues à rotina técnica, tendo como referência a crença em seres e poderes místicos. Mas Turner via na dramaturgia do ritual o ato de fazer e não "fingir", para transformar a experiência vivida. A estrutura teria quatro fases: a quebra de uma regra ou de um valor; a crise; a ação reparadora; a reintegração ou reconhecimento da rutura.

O ritual, para além de revelar os conflitos existentes na sociedade, poderia também ser um campo de experiências subjetivas, afetivas e cognitivas que podia levar à transformação interna dos atores do ritual através da sua performance:

> "A teoria performativa do ritual é a concepção da performance como forma concreta mais observável da estrutura cultural. Cada performance tem um tempo limitado, um princípio e um fim, um programa de atividades organizado, um conjunto de atores, um público, um lugar e uma ocasião para se realizar."
> [TURNER, 1986: 11]

Jan Assmann (1938 -), propõe uma visão mais abrangente mas não menos prática do valor do ritual para a comunidade: "O ritual tem a função de manter o funcionamento do mundo, de lhe devolver o sentido de modo a garantir que a comunidade permaneça, se reforce e rejuvenesça." [ASSMANN, 2006: 153-154]

Stanley Tambiah (1942 - 2014), ainda no âmbito da performance, aponta também três características performativas do ritual: implica a criação de um grupo de elementos encenados, usa vários *media* para permitir aos participantes uma experiência intensa, e por fim envolve valores indexicais.

Catherine Bell (1946 -) distingue seis características-chave pelas quais os rituais ou atividades semelhantes a rituais são caracterizados: "formalismo", "tradicionalismo". "invariância", "governança por regra", "simbolismo sagrado" e "desempenho" [BELL, 1997: 138]. Mais especificamente, o "formalismo" destaca o fato de que o ritual é marcado por fala, gestos e movimentos formalizados num carácter formal. "Tradicionalismo" refere-se ao modo em que os rituais recorrem a uma longa pré-história da prática ritual como fonte de legitimação. "Invariância" indica que os rituais são baseados em um ideal de repetição e reencenação fiel. A "governança por regras" requer que os rituais sigam regras prescritas que governam e facilitam a interação. O "simbolismo sacral" é uma dimensão pela qual os rituais usam símbolos para evocar uma realidade superior, seja ligada à vida religiosa ou ao sagrado em sentido metafórico, como os valores coletivos e transcendentes de um grupo ou nação. Finalmente, a "performance" como elemento central dos rituais enfatiza o fato de que os rituais são baseados na representação ou corporificação corporal imediata.

No seu livro *"Ritual Theory, Ritual Practice"* (1992)[25], as características básicas como a formalidade, a fixidez e a repetição, concedem uma condição de forma muito específica de comunicação e uma padronização do tempo e do espaço que acentua a sua modelação dentro de critérios rígidos: ritual refere-se a um ato, público, privado ou até mesmo secreto, que congrega pensamento e ação e que articula pares de forças sociais e culturais opostas: crença e comportamento, a tradição e a mudança, a ordem e o caos, etc…"O ritual tem um carácter contingente, provisório e definido pela diferença da ação quotidiana, tendo como fim, a produção do corpo ritualizado. A produção deste corpo ritualizado deriva da interação com um espaço que é, ao mesmo tempo estruturado e estruturante. [BELL, 1992: 91-92]

Catherine Bell distingue também dois padrões estruturais tipicamente exibidos pelo ritual e os modelos de ritual: a primeira estrutura caracteriza o ritual como ação e, portanto, distinta da crença e dos símbolos. Como tal, o ritual é considerado como uma ação irrefletida que apenas expressa ideias anteriores. O segundo padrão estrutural estabelece o ritual como o mecanismo pelo qual a ação e o pensamento/crença podem ser integrados ou sincronizados um com o outro. Os dois padrões estruturais permitem funções mais ideais e criativas quando ambos estão ativos numa mesma estrutura, em um ritual.

Bell ainda irá categorizar o posicionamento do ritual como um aplicador de valores e comportamentos tradicionais na interação criativa e mútua entre o indivíduo e a esfera social. Esse desenvolvimento gera três modelos de rituais progressivos. [IDEM: 20-21] O primeiro modelo de ritual posiciona-o como uma cerimônia tradicional de ações onde as representações da estrutura social e o comportamento e a experiência individual podem interagir. Esse modelo estabelece o ritual como o processo pelo qual ideias e comportamentos individuais são socialmente adotados e afirmados. O segundo modelo de ritual posiciona o ritual como o processo onde a esfera ontológica contínua mais ampla e o mundo social em constante mudança podem interagir. O terceiro modelo coloca o ritual como uma antiestrutura criativa para a estrutura social tradicional, onde as necessidades e demandas dos indivíduos da comunidade e da ordem social coletiva podem ser mediadas à medida que entram em comunicação uma com a outra quando ambos os padrões estruturais estão ativos neste modelo.

O uso da linguagem em geral não parece ser intrinsecamente necessário à ritualização, mas a ritualização pode afetar a maneira como a linguagem é utilizada e como

[25] Sem edição em português.

é atribuído o seu significado. O discurso pode assumir relevância especial no contexto de um esquema de ritualização que funciona como instrumento de conhecimento e de apropriação do mundo. Assim, "o ritual pode não ter apenas uma função de simbolização, mas desempenhar também uma função de comunicação. Esta vertente comunicativa pode sublinhar a força da performance que reside no ritual." [IDEM: 39]

Ainda no importante âmbito do ritual como performance, Bell assume que num ritual, tudo está encenado, previamente estruturado e tem de ser feito assim mesmo, excluindo tudo que é arbitrário: as diversas teorias que abordam o conceito de ritual definem que ele é um ato ou exibição destinada a alguém que observa, seja um Deus, um teórico ou uma comunidade, ao mesmo tempo que se constitui como projeto epistemológico.

Por fim, a visão de Axel Michaels (1949 -), que lista cinco elementos-chave pelos quais os rituais devem ser definidos: "desempenho/corporificação", "formalidade", "enquadramento", "eficácia transformacional" e "transcendência". Como pode ser facilmente visto, os elementos um, dois e cinco correspondem claramente aos itens da lista de Bell ("transcendência" em linha com o "simbolismo sacral" de Bell).

Além disso, Michaels enfatiza o "enquadramento" (*framing*) como uma característica chave do ritual: uma demarcação clara do que é o início e o fim e que também requer um ato intencional (uma declaração de "*intentio solenes*") por parte da comunidade ritual. Michaels não considera a dimensão estética ou simbólica do ritual, mas, por sua vez, dá destaque a aspectos de processo como transformação e mudança, e que nos serão muito úteis para a relação do ritual com a narrativa.

É neste âmbito que trazemos o ato ritual simbólico para esta investigação: como um processo de subjetivação do indivíduo e da apreensão de um ato de comunicação, através de valores polarizados: codificação-descodificação; emissão-recepção. No cinema, a mensagem é codificada pelo criador da obra artística e é a personagem dentro da história, o *medium* que permite a codificação do universo simbólico da diegese até a apreensão da mensagem e respectiva descodificação por parte do espectador.

É sobre esta relação dialética que queremos, através desta investigação, trazer mais luz à compreensão do tema proposto, seja no universo académico ou na realidade prática do indivíduo em sociedade ou na sua subjetividade.

1.2. O ritual simbólico na história da imagem

O ritual simbólico sempre desempenhou um papel importantíssimo na história da imagem, especialmente em contextos religiosos e culturais. Desde a experiência ancestral do ser humano, a imagem tem sido usada para comunicar ideias e conceitos complexos através de símbolos visuais.

Trazer a história da imagem aqui, é referir um campo de estudo que se dedica a investigar o desenvolvimento e a evolução das imagens ao longo do tempo, abrangendo diversas formas de expressão visual, como pintura, escultura, fotografia, cinema, televisão, *media* digital, entre outras e em busca de uma examinação das mudanças estilísticas, técnicas e culturais nas representações visuais, bem como as transformações na produção, recepção e circulação das imagens ao longo da história. Essa abordagem pode analisar tanto as imagens em si mesmas, considerando sua composição, conteúdo e contexto, quanto os processos sociais, políticos, econômicos e tecnológicos que influenciam a sua produção e circulação.

Mas esta "história da imagem" pode explorar também temas como a representação de poder e autoridade, as mudanças nas convenções estéticas, os efeitos das tecnologias de imagem na sociedade, a relação entre imagem e ideologia, as práticas de visualização em diferentes contextos culturais, entre outros aspectos. Além disso, poderemos também abordá-la de maneira interdisciplinar, dialogando com campos como a história da arte, a história cultural, os estudos de *media*, a antropologia visual, entre outros. Com esta presença, poderemos traçar conexões e padrões, identificar rupturas e continuidades, e compreender as maneiras pelas quais as imagens desempenharam um papel central na construção e transformação das sociedades ao longo dos tempos. Essa abordagem permite uma compreensão mais ampla do poder e da influência das imagens na cultura e na sociedade, contribuindo para uma apreciação mais aprofundada do seu significado e impacto histórico.

O historiador da arte Hans Belting (1935 - 2023) caracterizou o termo imagem como uma espécie de narcótico que atualmente mascara a discrepância existente entre as suas diferentes abordagens. Há, de acordo com ele, uma falta de precisão na formulação do conceito da imagem, que acaba por encobrir o fato de que "não apenas falamos de imagens diferentes da mesma forma, mas de formas diferentes sobre as mesmas imagens"

[BELTING, 2011: 7]. Como uma saída para este problema, Belting propõe uma antropologia da imagem como ciência da imagem. Sua proposta é pensar a imagem em uma triangulação composta por imagem – *medium* – corpo. E isto aproxima claramente a imagem do conceito ritual. "Uma "imagem" é mais que um produto da percepção. Surge como o resultado de uma simbolização pessoal ou coletiva. Tudo o que comparece ao olhar ou perante o olho interior

pode, deste modo, aclarar-se através da imagem ou transformar-se numa imagem." [IDEM: 21]

Sobre o conceito de *media*, Belting procura entender os meios como os suportes (ou 'anfitriões') de que as imagens necessitam para aceder à visibilidade. "Cada meio tem uma expressão temporal muito própria que deixa bem gravada a sua marca. A questão dos meios é, portanto, desde o início, uma questão da história dos meios. [IDEM: 40]

Outro contributo assinalável deste autor é mais uma das suas ideias-chave: o conceito de "culto da imagem" (*Bilderkult*). Belting argumenta que as imagens têm um poder e significado especiais na cultura humana, particularmente em contextos religiosos e espirituais. Ele vê o "culto da imagem" como uma forma de devoção e reverência às imagens, que pode assumir várias formas, incluindo: culto de imagens como seres divinos ou sobrenaturais; o uso de imagens como ferramentas para meditação, contemplação ou oração; a criação de imagens como obras de arte ou expressões de identidade cultural; o ato de coletar, exibir e preservar imagens como artefatos culturais.

Para Belting, o culto à imagem não se limita a contextos religiosos, mas se estende a muitas outras áreas da vida humana, incluindo política ou cultura de consumo. Ele observa que as imagens desempenham um papel central na formação das nossas percepções do mundo, influenciando os nossos comportamentos e crenças.

Em contexto religioso, a imagem é um dos principais elementos utilizados em rituais como símbolos que representam divindades ou entidades espirituais. Essas imagens são evidência poderosa deste processo como forma de comunicação com essas entidades, permitindo que os participantes conectem-se com o divino, a entregar ou receber um determinado discurso de interação. Estas imagens ainda podem ser utilizadas em contexto mântrico, evocando através da sua projeção / exposição, um eventual poder mágico ao ilustrar a vontade humana, acompanhado de uma divindade mais próxima da natureza ou do próprio universo. Esta tem sido a forma como alguns estudos menos ortodoxos têm olhado

para a arte rupestre e a experiência do homem paleolítico e do homem neolítico na sua prática de representação do real através de imagens.

Mircea Eliade estabelece um conceito fundamental para o desenvolvimento da sua obra com a "imagem do mundo". Eliade argumenta que cada cultura tem sua própria "imagem do mundo", que é baseada em suas crenças religiosas e mitológicas, bem como em sua experiência histórica e social. Essa imagem do mundo pode incluir cosmologias, narrativas míticas, rituais, práticas religiosas e simbolismos, que juntos formam a base da cosmovisão de uma cultura.

> "É a imagem enquanto tal, enquanto feixe de significações, que é verdadeira, e não apenas uma das suas significações ou apenas um dos seus numerosos planos de referência. Traduzir uma imagem (...) reduzindo-a a apenas um desses planos (...) é pior que mutilá-la: é esmagá-la, anulá-la como instrumento de conhecimento"
> [ELIADE, 1952: 17-18 Apud MENDES, 2018: 77].

Em exemplos, a "imagem do mundo" dos povos indígenas das Américas é baseada em uma compreensão da natureza como um todo vivo e interconectado, onde humanos, animais e plantas são todos partes de uma única rede de vida. Já a "imagem do mundo" das religiões abraâmicas, como o judaísmo, o cristianismo e o islamismo, é baseada em uma compreensão da criação do mundo por um Deus transcendental que está separado da criação.

A compreensão das diferentes "imagens do mundo" é fundamental para entender a diversidade cultural e as crenças humanas dos povos de todo o mundo e articular as suas relações a fim de compreender as diferentes maneiras pelas quais as sociedades tentam compreender o mundo e a existência, e como essas compreensões moldam suas vidas e práticas culturais.

Ainda no seio da antropologia, é importante salientar mais duas obras que podem nos acrescentar luz a esta relação: em o *"Ensaio sobre a Dádiva"* (1924)[26], Marcel Mauss (1872 - 1950) analisa a importância da troca de dádivas em sociedades tradicionais e pré-modernas. Mauss argumenta que essa prática é fundamental para a manutenção das relações sociais e da coesão das comunidades. Dentro desse contexto, a imagem é utilizada para representar e simbolizar a dádiva trocada, tornando-a mais significativa e expressiva

[26] Primeira edição em português publicada em 1974 pela editora Edições 70, com tradução de Joaquim José de Moura Ramos.

para os indivíduos envolvidos no ato da troca. O ritual, por sua vez, é uma forma de enfatizar a importância e a seriedade da troca, assim como de estabelecer as regras e os protocolos que devem ser seguidos pelos participantes.

Em *"O Totemismo Hoje"* (1962)[27] de Claude Lévi-Strauss (1908 - 2009), o autor argumenta que o totemismo é uma forma de pensamento que opera através de sistemas simbólicos complexos, nos quais os animais e as plantas são usados como símbolos para representar os clãs e as linhagens humanas. Uma das ideias centrais de Lévi-Strauss é que o totemismo é baseado em um conjunto de oposições binárias, como masculino/feminino, selvagem/domesticado, humano/animal, etc… Essas oposições são representadas por meio de imagens, símbolos em rituais, que ajudam a estabelecer as relações sociais e políticas dentro de um grupo.

Outro conceito importante é a noção de "efeito de espelho", que se refere à relação entre a imagem do totem e a identidade social do grupo. Aqui, o totemismo funciona como um espelho que reflete a imagem do grupo de volta para si mesmo, reforçando sua coesão e identidade. O totemismo também é visto como uma forma de comunicação entre os seres humanos e os espíritos dos animais, que são considerados ancestrais sagrados.

Por fim, ainda neste contexto, a forma como foram usadas as imagens no mundo cristão, desde o cristianismo primitivo até as suas mais recentes manifestações, como falaremos mais a frente.

O ritual simbólico na arte rupestre

Há muitas teorias ativas que atribuem à arte rupestre pré-histórica e suas imagens, uma simples utilização como meio de comunicação para transmitir histórias e crenças de práticas humanas ou de ligação ao divino. Mas também, muitas imagens de animais na arte rupestre foram associadas a um certo mundo espiritual: crenças xamânicas, em rituais animistas. Estes xamãs acreditavam que podiam se transformar em animais e se comunicar com o mundo espiritual dentro de novas categorias e estatutos, adquirindo poderes mágicos.

É inequívoco o reconhecimento dado a função mágica das pinturas e gravuras parietais, falemos deste cro-magnon magdaleniano de 17 ou 18 mil anos atrás, ou falemos de outro tipo de evocação através de pinturas, do neandertal tardio ou, depois, seguramente

[27] Primeira edição em português publicada em 1971 pela editora Tempo Brasileiro, com tradução de Eduardo Brandão.

do *sapiens*. “Pintura e sepultura, fundando crenças mágico-animistas, estão juntas no limiar daquilo a que muito mais tarde chamamos cultura.” [MENDES, 2018: 31]

Além disso, muitas imagens na arte rupestre foram associadas a rituais de fertilidade e de caça. Imagens de animais poderiam ser usadas em rituais para obtenção de poderes mágicos sobre o mundo animal, numa relação de dependência e subsistência, para si próprio e para o clã: desenho do que seria a sua sociedade. Assim, garantia-se o sucesso da caça. Enquanto isto, assegurava-se através também da magia, a prosperidade e permanência da família/clã/sociedade em rituais de fertilidade e fecundidade: as imagens de órgãos sexuais e de fertilidade eram também usadas em rituais para garantir o sucesso na reprodução humana e o crescimento operacional das comunidades.

Georges Bataille (1897 - 1962), depois de visitar a gruta de Lascaux em 1954, escreve o seu incontornável *“Lascaux e o nascimento da arte”*[28] de 1955, onde descreve encantado aquilo que presenciou: “o “homem de Lascaux” criou do nada este mundo de arte onde a comunicação dos espíritos começa (...) Lascaux não mais deixará de responder a essa expectativa do milagre que é, na arte e na paixão, a aspiração mais profunda da vida.” [BATAILLE, 2015: 17]

Nesta mesma gruta, surge no chamado ‘poço’, o lugar mais recôndito, uma pintura que ainda hoje assombra estudiosos de todas as épocas e origens: vemos um homem (a figuração humana é raramente pintada nestas grutas) caído e deitado no chão com cabeça de pássaro junto de um enorme bisonte esventrado: homem, xamã, morto ou falso morto itifálico que largou a sua arma (um cajado com uma cabeça de pássaro no topo) junto do animal que perde as suas vísceras, talvez ferido de morte pelo caçador e sua lança, que talvez o tenha derrubado. Aqui, talvez pela primeira vez na arte paleolítica, estejamos diante de uma imagem com movimento narrativo, com quase um *plot*, onde poderemos especular histórias: será que o xamã está simplesmente em puro transe diante do animal sacrificial? Será que feriu-se nos despojos de mais um dia de animismo e caça? Será que estas duas práticas seriam compatíveis? Não saberemos responder de forma fechada estas perguntas, mas nesta peça em Lascaux, talvez estejamos diante da descrição narrativa de um ritual consumado, feito através da imagem. Com um objetivo descritivo, evocativo ou pedagógico, a imagem parece-nos surgir como projeção da vontade humana, como uma oração que utiliza um outro *medium* para evocar e precipitar num plano material, no visível, aquilo que

[28] A primeira edição em português foi publicada no Brasil em 1994 pela editora Nova Fronteira, com tradução de Ricardo Araújo.

ainda é invisível: o desejo, vontade ou a necessidade humana manifestadas num universo imaginário que merece ser partilhado com o outro.

Joseph Campbell chamava estas cavernas de cavernas-templos, a fazer uma analogia às catedrais da humanidade:

> Quando visitei Lascaux com a minha mulher, eu não queria ir embora: chega-se numa gigantesca câmara, como uma imensa catedral, como todos aqueles animais pintados. A escuridão é difícil de conceber. Quando o guia apaga a luz elétrica, dei conta que nunca tinha estado em escuridão em toda a minha vida. É como uma espécie de knock out: não se sabe onde está, se está olhando para norte, ou sul. Toda orientação se perde, e o indivíduo está numa escuridão que nunca viu o sol. Então, quando voltamos a ter luz e vemos aquelas gloriosas pinturas de animais, eles estão pintados com a vitalidade da tinta sobre seda, na pintura japonesa, ou qualquer coisa assim. Um touro que tem mais de seis metros de comprimento, pintado de modo que suas ancas sejam representadas por uma protuberância na rocha. Eles estavam atentos ao conjunto. [...]
> Um templo é uma paisagem da alma. Ao entrar numa catedral, penetra-se num mundo de imagens espirituais. É o ventre materno da sua vida espiritual, a mãe-igreja.
> Todas as formas ao redor estão carregadas de valor espiritual.
> Assim também, nas cavernas-templos.
> [CAMPBELL, 1991: 85]

Todo este universo de relações entre imagem e a especulação da sua função impulsiona implicitamente a criação de um novo campo de estudos. Surge então a arqueomitologia, que admite que os mitos sejam compostos não somente de imagens, mas também de conceitos esboçados a partir de investigações arqueológicas acerca dos rituais e religiões de cada região, aliando ideias e evidências de outras disciplinas, entre elas antropologia, etnografia, estudos religiosos e história. Segundo Marija Gimbutas (1921 - 1984), a arqueomitologia é um processo que permite reconstruir o universo mental das sociedades da Pré-história, a aprofundar-se nas comparações entre mitologias e disciplinas, tais como: a linguística, o folclore, as tradições orais populares, as manifestações mágico-religiosas, as religiões e, naturalmente, a arqueologia com os documentos históricos, procedimento usual adotado para análise da arte rupestre e da cultura material.

Este campo de estudos acaba, assim, com décadas de observação das pinturas rupestres como simples objeto artístico, ornamental, desvinculado da sua função crucial: comunicar, transformar, atuar no receptor, visualizador, espectador ativo sem deixá-lo ficar

imune, perante a sua carga simbólica individual ou a mensagem de uma eventual composição de símbolos e elementos, com suas possibilidades narrativas infinitas.

O ritual simbólico na idade média e no Renascimento

Graças à construção de discursos representativos das religiões dogmáticas que vinham sendo criadas por todo o mundo, o ritual simbólico teve um papel fundamental na história da imagem durante a Idade Média. Naquele período, a Igreja Católica exercia uma grande influência sobre a arte e a cultura no ocidente, e muitas imagens foram criadas e produzidas para serem cuidadosamente usadas naquilo que seriam os seus rituais religiosos, com raiz e gênese ligadas a rituais de outras religiões mais antigas ou mesmo ancestrais. Mas aqui, o participante, fiel à suas crenças, prestava culto à divindade sob um enorme controlo normativo revisto a cada novo concílio papal, e através das construções narrativas selecionadas que resultaram numa enorme quantidade de histórias escritas e nas iconografias das entidades sagradas, como conhecemos.

Curiosamente, nos dias de hoje, a imagem institucional corporativa é controlada através de um manual de normas gráficas, ferramenta essencial nos processos de comunicação, que obriga outros (artistas, utilizadores e *medium*) a ter total respeito normativo da imagem. Não era, portanto, diferente: tivemos efetivamente durante séculos, um manual de normas rígidas para a imagem de Jesus Cristo e Maria. A punição de quem não os cumprissem, independentemente de questões políticas ou proteção da nobreza (como no caso de Caravaggio) poderia ser a execução imediata da sua morte.

Mas as imagens aqui viriam a ter também uma função didática em qualquer uma das suas manifestações ou *medium* utilizado, e a partir daqui foi amplamente manipulada como parte integrante (e narrativa) dos mais variados e inesperados discursos de diversas instituições, sempre em nome de uma verdade absoluta e possivelmente constrangedora. Esta função acaba por criar uma necessidade constante que garantiu a presença das imagens na vida quotidiana e nas relações de comunicação entre os participantes e suas divindades, e que, devido a sua grande influência, condicionou uma certa metodologia de muitos outros discursos através das imagens, inclusive nos mecanismos de comunicação do mundo produtivo e nas suas relações comerciais.

Para Marie-José Mondzain (1942 -), filósofa francesa que se concentra em questões de arte, imagem e representação, a imagem pode ser uma ferramenta poderosa para criar uma ilusão de realidade e persuadir o espectador a aceitar uma determinada narrativa ou ideologia. Aqui, ela propõe a questão da idolatria (já proposta anteriormente por Belting), argumentando que a adoração de imagens pode ser prejudicial à sociedade, pois pode levar a uma adoração cega de certas ideias ou figuras de autoridade.

É aqui, nesta idade média, que estamos diante de um poder hiperbolizado das imagens e o consequente poder que elas, utilizadas estrategicamente numa apropriação da sua significação, podem exercer em pequenos grupos ou enormes sociedades, dando poder ou liderança a uma determinada instituição. "Todo o poder tem suas imagens e recusa ao contra-poder ter sua visibilidade e, portanto, interrompe a busca icônica do outro. Basta lembrar da iconoclastia no período bizantino, quando o imperador, consciente do poder da imagem, privava dele a igreja e reservava para si sua exclusividade e benefícios." [MONDZAIN, 2013: 35]

Se estas imagens, mesmo isoladas, já teriam um enorme poder, quando então somadas à estratégia narrativa de um ritual, este poder transformador poderia extravasar-se com uma enorme eficácia. Os artistas medievais utilizavam de uma simbólica muito potente com suas alegorias para transmitir mensagens religiosas e morais e, nesta fase da história da comunicação e imagem, poderiam ser acompanhadas de textos explicativos que ampliariam a sua potência e posterior interpretação. Para além disso, muitas destas imagens somente poderiam ser vistas ou observadas dentro de um contexto de ritual num espaço sacralizado que seria, numa visão moderna, o seu *medium*. Neste espaço, haveria total controlo de todos eventuais outros potenciadores emocionais como, música, efeitos de ambiente, como vapor ou fumo, entre outras coisas. Além disso, as próprias cerimônias religiosas desenvolvidas em pleno *ritual design,* transformaram-se em performances poderosas, com o uso de objetos sagrados de valor material elevado, como cálices, turíbulos, crucifixos ou ostensórios e a execução de gestos e movimentos específicos simbolizantes pelos sacerdotes e fiéis.

Mais tarde, estes rituais também poderiam envolver procissões com imagens sagradas, que seriam levadas pelas ruas e exibidas em lugares públicos, muitas vezes acompanhadas de cânticos e orações, gerando uma experiência catártica muito marcante para alguns.

A produção de uma enorme imagética em forma de homenagem e adoração a deuses e santos foi intensa, e na sua manifestação final eram frequentemente adornadas com elementos de ostentação como ouro e jóias, colocadas em altares ou locais públicos de

adoração, normalmente inacessíveis.

Porém, entre os séculos XIV e XVI, com o florescimento do Renascimento inicia-se um período de grande transformação cultural, intelectual e artística, com mudanças significativas nas perspectivas de apreensão do mundo visual e simbólico, assim como uma ampliação evidente das capacidades do ser humano em seu entendimento sobre o mundo.

Através da redescoberta e o resgate dos clássicos da antiguidade, como obras de artistas, filósofos e escritores gregos e romanos, intensifica-se um novo olhar sobre a cultura e o conhecimento antigos, que por sua vez influenciou a forma como os renascentistas compreendiam a arte e o mundo ao seu redor.

É então aqui que surge outro espaço de adoração repleto de imagens e símbolos: o museu. A arte como objeto absoluto de crença, colocada em salas inóspitas e sem vida que se transformavam em templos, lugares de culto à imagens vivas e transformadoras experienciadas pelo *viewer*. Numa certa medida, estamos diante de uma religião da arte num mundo secular, que ocupa algum espaço que tinha a religião nas sociedades culturais ocidentais contemporâneas. Como diria André Malraux (1901 - 1976), no seu *"Le Musée Imaginaire"* (1947)[29] :

> Toda a obra de arte sobrevivente está amputada, em primeiro lugar amputada do seu tempo.
> Escultura, onde estava ela? Num templo, numa rua, num salão. [...]
> Se o salão é reconstituído num museu, se a estátua ainda está no portal da catedral,
> a cidade que rodeava o salão ou a catedral mudaram. [...]
> Se conseguíssemos experimentar os sentimentos dos primeiros espectadores
> de uma estátua egípcia, de um crucifixo romano, não os queríamos no Louvre."
> [MALRAUX, 1947 Apud MENDES, 2018: 86]

Esta capacidade positiva de manipulação da imagem pela arte, independente da sua ressignificação simbólica, traz a imagem para o primeiro plano do *viewer* deste novo espaço. Este processo surge graças ao surgimento de coleções privadas e gabinetes de curiosidades exibidas a amigos, convidados ilustres e estudiosos interessados; a redescoberta da antiguidade clássica que gerou um grande interesse na revisitação e estudo das obras de arte e textos da Grécia e Roma antigas; as escolas de Belas Artes e o desenvolvimento das técnicas artísticas , com artistas renomados criando obras que eram

[29] Sem edição portuguesa.

altamente valorizadas; ou ainda a simples vontade de buscar algum desenvolvimento cultural e intelectual, motivados pelas ideias do Humanismo, que colocava o ser humano no centro do universo e valorizava sua capacidade de razão e criação. Acredita-se que o homem era capaz de atingir seu pleno potencial e explorar todas as suas habilidades intelectuais e artísticas. Essa crença na capacidade humana levou a avanços significativos em várias áreas do conhecimento, desde a ciência e a filosofia até a literatura e a arte.

Mas tudo isso acontece, diante desta assunção de importância no quotidiano de uma certa classe social que teria o privilégio de entrar neste novo santuário, contrapondo com a inacessibilidade deste santuário para outras, que ainda ficariam de fora desta experiência imagética, durante mais de dois séculos.

1.3. O ritual simbólico e a representação do real

No universo da representação do real, há diversas semelhanças dos mecanismos de um ritual simbólico com algumas manifestações artísticas e narrativas que requerem igualmente a participação de um público ou comunidade.

Aristóteles, na sua *"Poética"*[30], discute a natureza da tragédia e da sua representação do real a partir do conceito de mimese (*mímesis*): uma imitação da vida real, ou o reflexo do real ou da realidade. O termo surge anteriormente em Platão mas ainda sem um sentido fixo e constante. Importa deixar aqui o conceito de tragédia, para nele buscarmos outros conceitos: "A tragédia é a imitação de uma ação elevada e completa, dotada de extensão numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma de suas partes, que serve de ação e não de narração e que por meio da compaixão (*eleos*) e do temor (*phobos*), provoca a purificação (*katharsis*) de tais paixões." [ARISTÓTELES, 1998: 47]

Na construção do ritual, podem haver elementos simbólicos que trazem relações com o processo de vida quotidiano dos seus atores e que, assim, evoquem uma certa ligação com as suas realidades num certo movimento narrativo. Aristóteles acreditava que o enredo (*mythos*) deveria sempre criar um sentido de verossimilhança, ou seja, dar uma sensação de que o que está sendo representado no palco é uma representação fiel da realidade, permitindo que espectadores se identificassem com os personagens e se envolvessem emocionalmente (compaixão e temor) com a história, a alcançarem uma resolução positiva

[30] A primeira tradução para português foi publicada em 1789 pela Régia Oficina Tipográfica em Lisboa , com a tradução de Ricardo Raimundo Nogueira, feita do grego para o português

(*katharsis*). A catarse parece assim, ser um elemento-chave desta associação de conceitos e será claramente abordado mais à frente nos rituais do cinema que iremos analisar. Mas as relações de causalidade e verossimilhança parecem muito importantes também como elementos de força no ritual simbólico. A descrição de Aristóteles clarifica a nossa compreensão e poderia ser um elemento do conceito de ritual:

> Há enredos simples e complexos, pois as ações que os enredos imitam apresentam, pela sua própria natureza, uma distinção similar. Considero a ação simples aquela que, como foi definido, é coerente e una, e em que a mudança de fortuna se produz sem peripécias (*peripeteia*) nem reconhecimento (*anagnorisis*) no espetáculo (*opsis*). Será complexa quando for acompanhada de peripécias ou reconhecimento, ou ambas as coisas. E estas coisas devem surgir da própria estrutura do enredo, de forma a que resultem de acontecimentos anteriores e ocorram de acordo com o princípio da necessidade ou da verossimilhança: é muito diferente uma coisa acontecer por causa de outra ou depois de outra.
>
> [ARISTÓTELES, 1998: 57]

Mas o autor da Poética ainda esclarece: a tragédia deve ser capaz de evocar emoções profundas e significativas no público, e que ela deve ser capaz de representar a vida de uma forma que seja mais poderosa do que a própria vida.

Segundo Victor Turner, na sua obra "*From Ritual to Theatre*" (1982)[31], a exploração das semelhanças e diferenças entre rituais religiosos e performances teatrais trazem-nos novos conceitos da relação entre ritual simbólico e representação do real: Primeiro, a ideia de "performance", ou seja, uma apresentação *'live'* (ao vivo) de um evento para um público; a ideia de "*communitas*", que se refere a uma sensação de comunidade e igualdade que pode ser criada em certos rituais e performances. Isso pode ser contrastado com a "estrutura" social hierárquica que é normalmente encontrada na vida quotidiana; surge então a liminaridade: Turner refere-se aqui a um conceito já trabalhado por Arnold Van Gennep (1873 - 1957): um estado de transição ou limbo que pode ocorrer durante certos rituais e performances. Isso pode ser visto como um momento em que as normas sociais são temporariamente suspensas, permitindo a possibilidade de transformação ou mudança; o que resulta numa visão sobre os 'rituais de passagem': outro conceito de Van Gennep que articula os rituais que marcam a transição de um estágio de vida para outro (por exemplo,

[31] Sem edição portuguesa.

adolescência para a vida adulta), rituais estes de grande importância porque ajudam a criar um senso de identidade e pertença;

Turner argumenta que o uso de elementos ritualísticos em performances teatrais num teatro ritual pode ser uma forma poderosa de criar uma sensação de comunidade ou liminaridade. Ele se refere a isto usando a expressão: *Dramatic ritual* ou *Ritual drama*. Ele também discute a importância da metáfora, metonímia e da metalepse, que podem ser usadas para explorar questões sociais e políticas de maneira simbólica:

> "O *ritual drama* é um gênero de performance em que os participantes são, simultaneamente, atores e espectadores. (...) Eles são convidados a se envolver, emocional e intelectualmente, com a ação representada na performance" (...) Ele pode ser visto como uma forma de 'laboratório social' onde se pode experimentar novas formas de comportamento, testar alternativas para as estruturas sociais existentes, visualizar situações que não existem no momento, ou antecipar aquelas que possam vir a ocorrer no futuro" [TURNER, 1982: 26]

Esta teoria sobre o ritual no teatro tem sido influente no desenvolvimento de formas de teatro que exploram o potencial de engajamento emocional e social do ritual. Isso inclui o trabalho de artistas como Richard Schechner, Jerzy Grotowski, Peter Brook e Augusto Boal, que buscaram criar experiências teatrais que sejam mais participativas e imersivas para o público. E ainda os trabalhos interessantes de Erika Fischer-Lichte e Judith Butler, acerca do empoderamento através da performance ritual.

No entanto, é importante ressaltar que a representação do real através do ritual simbólico pode variar de acordo com a cultura e a época em que ele é praticado, uma vez que os significados atribuídos a determinados símbolos podem mudar ao longo do tempo.

1.4. O ritual simbólico na contemporaneidade, a imagem e a crise do simbólico

Na cultura contemporânea, a prática da apreensão do símbolo ocorre através do exercício quotidiano de comunicação, seja em comunidade, seja intergeracional, ou através da história contada, imaginada ou visual. Mas ocorre, como já vimos, através das muitas e mais variadas manifestações artísticas visuais ou narrativas. Seja na poesia, na escultura, na pintura ou na performance, ou ainda na literatura, teatro ou cinema, o leitor / espectador / *viewer* ou o espectador recepciona através de um certo jogo de descodificação simbólica,

mensagens profundas e transformadoras que poderão, talvez, ser "carregadas", como conhecimento adquirido na progressão da sua vida e nas resoluções necessárias dos seus próprios conflitos.

Entretanto, o ritual perante as questões do secularismo, pós-secularismo e a recente crise do simbólico, sofreu esbatimentos profundos como prática do indivíduo ou no seio das comunidades. Agora, nestes últimos anos, regressa como uma prática de cuidados de si, normalmente ligado à atividades holísticas, terapêuticas, de bem-estar e desenvolvimento pessoal. O poder do ritual começa a ser investigado e articulado, desde meros *influencers* da sociedade digital até filósofos e pensadores contemporâneos, carregando-se de novos termos e palavras associadas. Fala-se desde o 'empoderamento' ao poder da repetição característico do ritual (numa confusão constante com o 'hábito' como conceito prático), fala-se no poder mântrico da oração, fala-se em contemplação como alternativa à meditação. Se os hábitos são atividades monótonas realizadas sem um pensamento ou intenção conscientes, os rituais, por outro lado, são atividades repletas de um sentimento de sacralidade porque, quando os realizamos, atribuímos-lhes um significado pessoal e profundo e, como tal, eles colocam o indivíduo em outro momento da sua autocompreensão. Para transformar um hábito num ritual é necessário atribuir a esse hábito um significado sagrado. É preciso fazer com que algo comum se transforme em algo extraordinário. Existe uma grande quantidade de estudos que comprovam que os rituais têm o poder de mudar a vida das pessoas.

Nas duas últimas décadas e até os dias de hoje, humanidade e comunidade desenvolveram a articulação de muito conhecimento acerca da aplicação prática dos rituais. Isto coloca-nos diante de um conhecimento tangível com aplicações e resultados práticos incontornáveis e que talvez gerem uma grande transformação na relação do ser com o seu self, com a sua identidade, com uma ideia geral, de bem-estar holístico, físico e emocional em que o conceito de ritual talvez já não consiga se dissociar.

José María Mardones (1868 - 1932) chama-nos a atenção para um fenómeno no nosso quotidiano: no contexto da globalização económica mas também cultural, desenfreada, o predomínio da imagem simbólica é total: tudo é mostrado em imagens, desde o proibido ao que não queremos ver. Uma ânsia da "amostragem" total. Mas quanto mais imagens vemos, mais temos a sensação de que o fundamental do que queremos captar nos escapa: a imagem é tratada como desvelamento do que se oculta ou do que não está

disponível: é aqui que compreendemos a armadilha e o engano que é esta pretensão de suplantar o símbolo por imagens.

> "O símbolo se desvanece e o mistério desaparece, e este é o perigo atual da 'civilização da imagem': a morte do símbolo é o obscurecimento do mundo, por mais brilho que haja nos ecrãs de todos os dispositivos que nos empenhamos tanto em ter. É na manutenção do símbolo no mundo que este, torna-se verdadeiramente humano."
> [MARDONES; 2005, p. 10]

O filósofo contemporâneo Byung-Chul Han (1959 -), destaca uma das piores consequências desta 'crise do simbólico', através desta cultura da exibição, da desritualização e da nudez, a que ele chama de uma sociedade pornográfica: "Essa exibição exacerbada se transformou no modo de ser e estar do homem contemporâneo, que se oferece na forma da transparência, sugerindo algo benéfico e importante. Constitui efetivamente uma sociedade pornográfica, que nada tem de sedutora, construtiva ou reflexiva." [HAN; 2017, p. 23]

O mesmo pensador contemporâneo, agora numa das suas últimas publicações, alerta-nos também para o desaparecimento dos rituais:

> "Um elemento constitutivo dos rituais é a percepção simbólica. O símbolo [gr.: *symbolon*] significa originalmente o signo (*tessera hospitalis*) por meio do qual hóspede e hospedeiro se reconhecem. Um deles quebra a tabuinha de argila, guarda para si uma metade e dá a outra como sinal de hospitalidade ao outro. Deste modo, o símbolo serve para se fazer o reconhecimento. [...] Reconhecer não é voltar a ver uma coisa. Uma série de encontros não são um reconhecimento, mas reconhecer significa: conhecer algo como aquilo que já se conhece. [...] O desaparecimento dos símbolos remete para a crescente atomização da sociedade. Ao mesmo tempo, a sociedade torna-se narcisista."
> [HAN; 2019, p. 11]

Também a antropóloga social Mary Douglas (1921 - 2007), declara com assombro que o declínio da interconexão através de símbolos comuns é um dos problemas atuais mais graves da nossa sociedade:

> Se fosse a questão de a sociedade se ter dividido em pequenos grupos, em que cada um desenvolve a sua própria forma de interconexão simbólica, tal não seria um processo muito difícil de

compreender. Muitíssimo menos compreensíveis são sobretudo a repugnância e a aversão generalizadas ao ritual. 'Ritual' tornou-se uma palavra chocante, expressão dum conformismo vazio; somos testemunhas duma revolta geral contra todo o tipo de formalismo, e até contra a 'forma' em geral."

[DOUGLAS; 1996, p. 11]

Por fim, a imagem neste mundo digital, que surge a partir da captura do real através do *smartphone*, perde aura e algumas das suas características mais importantes nos meandros da percepção do *viewer*. A fotografia analógica encarna a transitoriedade não só do mundo de imagens que captura, mas também dela própria, à nível do referente. "A sua frágil materialidade expõe-na ao envelhecimento, à decadência. Nasce e morre: 'como um organismo vivo, nasce dos grãos de prata que germinam, floresce durante um momento para logo envelhecer. Atacada pela luz e pela humidade, empalidece, esgota-se e desaparece" Já o smartphone coloca a imagem no mundo, tal como se apresenta diante de nós, mantém a imagem em permanência diante de nós, independentemente dos fins que o lixo digital poderá seguir em nossas vidas.

"O *smartphone* é *smart* porque tira o carácter de resistência à realidade. A sua superfície lisa transmite uma sensação de falta de resistência. No seu ecrã táctil e macio, tudo parece suave e agradável. Com um clique ou com a ponta do dedo, tudo se torna acessível e disponível. A sua superfície deslizante funciona como uma lisonja digital que provoca um permanente *like*. Os meios digitais superam eficazmente as resistências espaciotemporais. Mas é precisamente a negatividade da resistência que constitui a experiência. A falta de resistência digital, o ambiente smart, conduz a uma pobreza do mundo e da experiência"

[HAN: 2021; 30]

2. Ritual e narrativa

Ritual e narrativa são dois elementos fundamentais na cultura e linguagem humanas e estão interligados de várias maneiras e através de um vasto sistema de conexões.

Já conhecemos aqui, uma instância do conceito de ritual. Como conceito, a narrativa, por sua vez, é uma história contada através de palavras, imagens ou outros meios que transmitem uma mensagem ou significado específico. As narrativas podem ser fictícias ou baseadas em factos reais e podem ser transmitidas através de diferentes meios, como

literatura, cinema, música ou tradição oral. Muitas vezes incluem personagens, eventos e ações que são descritivas através de uma certa literalidade, mas também podem ser simbólicas e representar valores ou ideias importantes para a cultura em que foram criadas e contadas.

As estruturas narrativas e a narração de histórias desempenham um papel importante nos rituais e na prática ritual, assim como o ritual pode ser uma dimensão importante da narrativa. Contar histórias, muitas vezes, tem um caráter explicitamente ritualístico, especialmente quando se trata de histórias quotidianas. Nós nos entregamos a contar e ouvir histórias para obter uma experiência comprovada ao participar de um ritual. Características muito semelhantes que poderiam ser declinadas aqui, nos cinco conceitos fundamentais desta relação: estrutura - significação - participação - emoção - transformação.

Quanto à estrutura, tanto os rituais como as narrativas possuem uma estrutura geral: um começo, um meio e um fim. Em um ritual, essa estrutura pode incluir a preparação, a execução do ritual propriamente dito e a sua conclusão. Já em uma narrativa, a estrutura pode incluir a apresentação do espaço / tempo diegético e das suas personagens (*setup*), o desenvolvimento do enredo (*development*) e o desfecho (*resolution*).

Quanto à significação, tanto os rituais como as narrativas têm um significado simbólico ou cultural. Em dois lugares de oposição, poderíamos dizer que os rituais são frequentemente utilizados para expressar crenças religiosas ou culturais, enquanto as narrativas podem ser utilizadas para transmitir valores e ideias, mas estas funções poderiam se cruzar mutuamente.

Quanto à participação, ambos envolvem a participação ativa dos seus atores, público ou espectadores. Nos rituais, os participantes podem ser convidados a realizar ações específicas ou a recitar, declamar determinadas palavras. Nas narrativas, os espectadores podem ser convidados a uma adesão afetiva e a se identificarem com os personagens ou a fazer uma reflexão, rasa ou profunda, sobre o significado da história.

Tanto rituais como narrativas podem evocar emoções intensas aos participantes ou espectadores. Nos rituais, as emoções podem ser relacionadas a sentimentos de religação ou releitura, como a devoção ou a adoração. Já nas narrativas, as emoções podem ser meramente relacionadas a aspectos emocionais da história, como o amor, a tristeza ou a alegria. Tanto os rituais como as narrativas podem ser utilizados como instrumentos de transformação pessoal ou coletiva. Nos rituais, essa transformação pode estar relacionada a uma mudança de estatuto na sua condição espiritual ou emocional, esta transformação também pode acontecer por um processo de clarificação na estrutura da resolução de um

conflito humano, que transforma positivamente o estado emocional do participante. Nas narrativas, a transformação pode estar relacionada a uma mudança no comportamento ou na visão de mundo de um determinado leitor / espectador / *viewer*.

Como as perspectivas e conceitos recentes de dinâmica ritual e *ritual design* geralmente deixam claro, o ritual é culturalmente construído tanto quanto historicamente variável, mais ou menos como narrativa e muito distante de visões estereotipadas e obsoletas do ritual como uma prática cultural petrificada e imutável.

Numa relação prática, agora pela direção inversa, da narrativa para o ritual, muitos mitos narrativizados são transferidos para ritos que os perpetuam: um rito se instala, repetindo-o. A consagração de um mito ancestral ou recente, reafirma a sua atualidade em forma de encenação/espetáculo participado por indivíduos iniciados, e até certo ponto, inteligível por supostos interessados. Como outro exemplo também temos as missas cristãs, ditas ou re-ditas, consagradas todos os dias.

Assim como os rituais, as narrativas também são formas culturais de construção do mundo; por um lado, os leitores / espectadores devem ser capazes de construir um modelo mental relativamente coerente do mundo narrativo: e muitas vezes enfatizar que deve haver personagens que se assemelhem a pessoas comuns, atuando em um espaço e tempo mais ou menos definidos; devem haver agentes com características, intenções, pensamentos e sentimentos. Por outro lado, a ocorrência de algum tipo de evento é necessária, pois a presença de um "enredo" distingue narrativas de descrições ou outras formas de discurso. A transformação pode ser mínima ou ocorrer apenas na consciência de uma personagem, mas a existência de um evento é sempre necessária.

Os rituais, do ponto de vista prático, são colocados estrategicamente fora do mundo narrativo quotidiano, e o seu acesso acontece às vezes, por meio de uma forma particular de enquadramento, como o toque de sinos, gestos específicos ou um anúncio formal de que o ritual está prestes a começar. Como os mundos da história, os mundos rituais não são estáticos, mas podem mudar em decorrência da ação ritual. É importante ressaltar que eles implicam mudança e transformação não apenas para aqueles que participam do ritual, como nos rituais de iniciação, por exemplo. Neste último sentido, a transformação tem sido cada vez mais citada e descrita como uma das características definidoras dos rituais.

Outra característica da relação entre rituais e narrativas foi explicada por Langdon Elsbree (1929 -) no seu "*Ritual Passages and Narrative Structures*" (1991)[32]. Elsbree conceitua ritual e narrativa de um ponto de vista neurobiológico como atividades que são caracterizadas por um impulso semelhante de ordenar e estruturar a experiência. Isso se encaixa bem no estudo cognitivo da narrativa, na segmentação do fluxo de eventos em unidades compreensíveis como "personagem", "situação", "ação" e "episódio" e, permite em seguida, sintetizar esses elementos de uma maneira particular: as narrações atribuem significado aos eventos. Destacando semelhanças estruturais entre narrativa e ritual e aplicando conceitos de estudos rituais como o "drama social" (Turner) ou os "ritos de passagem" (Van Gennep) ao estudo da literatura, Elsbree e outros identificam e discutem persuasivamente essas estruturas básicas não apenas em rituais da vida real, mas também nas estruturas de enredo de narrativas ficcionais. Além disso, o ritual, assim como a narrativa, tem sido descrito não apenas como ação, mas também como um ato comunicativo, usando símbolos como parte de sua dimensão estético-expressiva.

2.1. Ritual, jogo e sonho na experiência narrativa cinematográfica

A experiência narrativa cinematográfica opera com elementos que compõem uma estrutura que pode ter associações diretas ou indiretas com a estrutura do ritual, do jogo e do sonho. A estrutura deste último, sendo construída pelo inconsciente ou subconsciente, manifesta-se através do sonho narrado, contado como uma história. Cada um desses elementos desempenha um papel importante na forma como os leitores/espectadores se relacionam com as histórias e, sobretudo com o filme e a história a ser apreendida num eventual visionamento: o ritual é parte fundamental da experiência cinematográfica. Desde o momento em que o público entra na sala de cinema, eles estão a fazer parte de uma experiência em espaço dedicado à apreensão de um filme, seja de forma individual ou partilhada. As luzes são apagadas, a imagem e o som avançam na sua linha de tempo, e os espectadores são transportados para um mundo e um estado sensorial diferente, onde podem experimentar emoções intensas e se conectar com personagens e situações que talvez nunca tenham encontrado antes.

Estas não seriam também as características de participação em um jogo? Neste filme hipotético que assemelha-se a um jogo, os espectadores são convidados a seguir a

[32] Sem edição em português.

narrativa e desvendar mistérios, descodificar informação protegida e inacessível em determinados momentos do plot à medida que a história se desenrola. Poderá haver suspense e antecipação onde espectadores são convidados a tentar descobrir o próximo acontecimento relevante para resolução deste jogo.

O sonho, por outro lado, é uma das ideias mais relacionadas com a experiência cinematográfica desde o primeiro cinema mas, ainda, nos dias de hoje. É ele que torna tangível a experiência da intuição humana: talvez a primeira experiência de magia disponível para a resolução dos problemas ou conflitos no *plot* ou na nossa vida real. Os filmes nos levam para um mundo imaginário onde a realidade pode ser reinventada e reorganizada: o sonho permite a maior liberdade expressiva possível dentro das experiências narrativas, porque está livre de relações de causalidade e destino. O sonho simplesmente acontece, e a sua interpretação pode transformá-lo em um sinal, em mensagem da divindade, ou simplesmente em instrumento de superstição. A imaginação do realizador e dos escritores podem criar mundos inteiros e personagens vívidos que podem ser lembrados por muito tempo, depois do filme terminar. Os filmes também podem nos levar a um estado de transe, onde somos envolvidos pelos diversos *layers* de comunicação, música e imagens no ecrã, quase como se estivéssemos em um sonho acordado. Como nos relembra Dudley Andrew (1945 -) sobre Bazin:

> Em primeiro lugar, o cinema nasceu de uma necessidade psicológica diferente: a necessidade de representação. Em segundo lugar, o próprio *locus* de sua apresentação tem enganosamente pouco em comum com o do teatro. Embora o público de filmes e peças teatrais possa exclamar: "Esta noite vamos ao teatro!", num caso eles estão indo para um "ritual" (teatro) e, no outro, para "uma janela para seus sonhos" (cinema).
>
> [ANDREW, 2013: 42]

Émile Benveniste (1902 - 1976) mostrou-nos na sua análise entre jogo e rito, que o jogo não só provém da esfera do sagrado como também, de algum modo, representa a sua inversão. As esferas do sagrado e do jogo estão vinculadas e derivam de cerimônias sacras, rituais ou práticas divinatórias: brincar de roda era um rito matrimonial; o jogo com a bola representava a disputa da posse do sol entre deuses. A potência do ato sagrado, segundo ele, reside na conjunção do mito que narra a história com o rito que o põe em cena e o jogo quebra essa unidade: em *ludus*, o jogo de ação, ele desvanece o mito e deixa sobreviver o

rito; em *jocus*, o jogo das palavras, ele cancela o rito e conserva o mito. [BENVENISTE, 1947; 161 Apud AGAMBEN, 2006: 67]

Por outro lado, no universo de Walter Benjamin (1892 - 1940) e nos seus escritos sobre o brinquedo e o jogo, observamos a criança e as suas efabulações diante do brinquedo, miniatura e a instauração do momento inaugural da iniciação da criança à arte, a sua própria encenação artística: ela cria, encena histórias, enredos onde revê personagens e interpreta todos os possíveis papéis: sentimentos, disputas e conflitos, versos e reversos, feitos e refeitos incansavelmente. Segundo Benjamin, a chave da eficácia simbólica do jogo é a sua repetição, característica incontornável dos rituais:

> "A criança (...) quer sempre mais, centenas, milhares de vezes (...)
> Recria toda a situação, começa tudo de novo. Não num fazer-de-conta-que, mas num
> fazer-sempre-de-novo. O adulto que não deitou fora a sua caixa de brinquedos
> é aquele que não ousa trair esta potência de infância."
> [BENJAMIN, 1928 Apud MENDES, 2019: 51]

Depois de conhecermos bem a estrutura do ritual, observemos as similaridades com as principais características dos jogos, desde o ancestral até a contemporaneidade: a) os jogos envolvem elementos lúdicos, como regras, desafios, objetivos, competição ou colaboração; b) são geralmente realizados por prazer, entretenimento ou busca de uma conquista ou resolução; c) participar de um jogo é uma escolha voluntária, e os jogadores estão cientes de que estão entrando em um espaço separado da realidade quotidiana. Isso cria uma suspensão temporária das regras vigentes e permite a experimentação de novas identidades ou ações; d) muitos jogos possuem uma narrativa ou enredo que os jogadores podem explorar. Isso estimula a imaginação e a imersão no mundo do jogo, permitindo que os participantes vivenciem diferentes histórias e realidades; e) os jogos podem ser ferramentas poderosas para a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal. Eles podem promover habilidades cognitivas, sociais e emocionais, incentivando a resolução de problemas, a cooperação e a criatividade.

Entretanto, nos rituais como nos jogos, encontramos movimentos que não obedecem a uma finalidade exterior. Jogos e rituais criam a sua própria esfera do ser, incompatível com a esfera da vida real "exterior". Na sua finalidade interna, os jogadores se esforçam para uma "solução", na maioria das vezes representada pelo fato de que ambas as partes estão a tentar ganhar o jogo. Por outro lado, os rituais não manifestam tal finalidade

interna. Lévi-Strauss insistiu nestes pontos: "Todo jogo se define através de todo um corpo de regras que fazem um número praticamente infinito de jogos possíveis. O rito, no entanto, embora também 'jogado', parece mais um jogo privilegiado, situado entre todas as possibilidades, porque resulta de uma certo equilíbrio entre ambas as partes." [LÉVI-STRAUSS, 2018: 46]

O ritual é um tipo de jogo mais "distanciado" ou "alienado". No ritual ainda estamos a jogar um jogo, mas a moldura simétrica do jogo é assimétrica. No ritual, a ideia de "seguir regras" é colocada em *ad absurdum* porque as regras aqui não podem mais reivindicar serem, elas próprias, regras. Eles são 'não-regras' porque não podem ser fundamentadas com uma finalidade "motivada". O ritual é regido por um efeito "desdramatizante". O ritual cria uma realidade própria que não exige uma explicação através da dramatização.

Essa realidade ritualizada também lembra a realidade dos sonhos. Nas observações de Lévi-Strauss, somos mesmo inclinados a pensar que os rituais, às vezes, aparecem como jogos não jogados, mas sonhados. Por esta razão, os rituais também podem evocar a experiência de jogar um jogo em um sonho. Um efeito de estranhamento é produzido não em primeiro lugar a nível "estilizante" e estético, mas a nível puramente estrutural, experiencial, que estabelece, por exemplo, uma assimetria onde uma simetria seria esperada ou vice-versa. Em jogos competitivos, obtemos um "resultado" apenas enquanto somos capazes de declarar no final do jogo que uma das partes teve mais sucesso do que a outra. Porém, se esta finalidade for invertida, isto é, se declararmos abertamente que o sentido do jogo é estabelecer simetria em vez de assimetria, todo o ato de brincar torna-se absurdo.

Mas todas estas características só podem fazer sentido na experiência do ser quando este é posto em progressão com possibilidades de transformação. Esta é uma experiência narrativa que, nos dias de hoje, foi profundamente clarificada pelas experiências do *transmedia*, com manifestações comprovadas por diversos públicos: filmes criados a partir de jogos originais, e jogos criados a partir de experiências narrativas do cinema.

Rituais e sonhos

Nos sonhos, poderíamos salientar que as experiências oníricas durante o sono podem envolver uma ampla gama de conteúdos, desde imagens vívidas até narrativas complexas. Eles podem ser realistas e surreais, agradáveis ou perturbadores. Uma exploração do

inconsciente que pode revelar desejos, medos, experiências passadas ou preocupações latentes. Eles fornecem uma janela para o mundo interno surpreendente de cada um de nós.

São estruturadas pela sua liberdade e ausência de consequências: os indivíduos podem experimentar liberdade de ação e expressão, sem manifestação de uma preocupação com consequências que levam a sensações de empoderamento e exploração. A partir da sua significação e interpretação deixam disponíveis uma quantidade de mensagens organizadas por uma experiência constante e ativa de cada indivíduo.

Embora rituais e sonhos sejam fenômenos distintos, eles partilham alguns pontos em comum. Ambos envolvem o uso de uma linguagem simbólica complexa e, na sua interpretação e descodificação, geram um potencial de 'tocar' em camadas mais profundas de nossa psique. Ambos também podem servir como fonte de significado e orientação nas vidas comuns, oferecendo *insights* sobre crenças, valores e aspirações. Além disso, a sua incorporação na vida quotidiana pode ser usada como uma ferramenta importante para o crescimento pessoal e a autodescoberta.

Na estrutura narrativa do cinema, o sonho é, muitas vezes, uma manifestação da nossa intuição na sua máxima contingência. No momento em que a personagem sonha, ela poderá estar sendo arrebatada de forma inesperada ou pode estar perante um acontecimento que envolva sorte ou destino. Uma vez destacada dos processos de causalidade, o sonho é, muitas vezes, um momento mágico de acesso a um poder sobre-humano, uma clarividência, um olhar para além da experiência sensorial humana, um conhecimento que poderá ser eficaz e positivamente transformador para a resolução do conflito.

Alguns realizadores modernos, insistindo cada vez mais na autoconsciência da forma cinematográfica, têm usado a ritualização como um meio para um efeito de distanciamento ou estranhamento (*Verfremdung*), a fim de evitar técnicas de mimese simples. A "ritualização" em contraposição com a dramatização, aparece como um dispositivo importante na criação de consciência da personagem, dotando-a de ferramentas para a sua busca e progressão.

A usarmos como objeto de estudo, o filme "OFFRET" (1986)[33] de Andrei Tarkovski (1932 - 1986) , poderíamos ter acabado de vivenciar (e visionar) uma das sequências estranhas do filme: a não se enquadrar no tempo diegético da história, faz nos

[33] "O título em português do filme é "O Sacrifício". https://www.imdb.com/title/tt0091670/

sentir num estado de suspensão, do tempo e do espaço e inevitavelmente fazer uma clara associação àquilo que conhecemos e experimentamos de forma semelhante: o sonho.

Segundo Descartes, o ato de sonhar funciona como prova de que somos enganados, por vezes pelos sentidos que confiamos para distinguir a realidade da ilusão. O meio pelo qual estar acordado pode ser distinguido do estar adormecido, mostra-nos estruturas espaço-temporais imaginárias infiltradas no domínio objetivo do real. Um sonho, uma fantasia ou a ilusão dos sentidos é uma experiência que falha ao encaixar-se no nosso esquema espaço-temporal quotidiano. Num quadro de tempo histórico objetivo, os sonhos como eventos na ficção universal, são geralmente muito maiores do que a sua eventual duração real, e estes eventos nem sempre estão organizados de forma linear. A sensação que temos, é a de que Tarkovski coordena e impõe saltos temporais naquela sequência: ele dispõe deste labirinto, deste seu cinema, criando em alguns momentos uma ‘aberração espacial’ através de uma ‘anomalia temporal’, que consequentemente irão desorientar-nos como espectadores.

Enquanto o 'storyline' no cinema *'mainstream'* funciona como um regulador espaço-temporal, as narrativas frouxas dos filmes de Tarkovski (e de muitos outros realizadores do cinema *arthouse*[34]) não pretendem criar uma progressão linear neste espaço ou neste tempo (estas não são as águas 'rápidas' de um rio heraclitiano), mas constituem a 'multiplicidade de uma torrente mais lamacenta', mais 'pastosa' como sugere Bachelard - eles realizam um movimento mais lento e instável, embora com uma enorme liberdade incondicional. Fazendo haver sentido, Tarkovski justifica o contraste da natureza destas duas torrentes, transferindo o ‘tempo real’ para um certo 'tempo abstrato' e tornando as coisas absolutamente 'estranhas': "Estou buscando um princípio de montagem que permita-me mostrar a lógica subjetiva - o pensamento, o sonho, a memória - em vez da lógica do sujeito. Eu tento mostrar coisas que não necessitam da sua relação lógica, nos meus filmes." [TARKOVSKI, 1989: 117]

A verdade é que esta lógica dos sonhos funciona como a *'ostranenie'* nas teorias formalistas do cinema (como já falamos aqui), e ambas são uma questão de tempo fílmico. Nos filmes de Tarkovski, as "combinações inesperadas" de elementos reais têm seu efeito onírico não porque seguem uma certa regra, mas porque ocorrem no tempo do sonho, e com

[34] *Art film* ou *arthouse film*, é tipicamente um filme independente, voltado para um nicho de mercado e não para um público de mercado de massa. É "destinado a ser um trabalho artístico sério, muitas vezes experimental e não projetado para apelo de massa", "feito principalmente por razões estéticas em vez de lucro comercial", e contendo "conteúdo não convencional ou altamente simbólico"
https://en.wikipedia.org/wiki/Art_film

sinais evidenciadores do sonho e da memória, obtidos pelo dispositivo cinematográfico, tais como *slow-motions*, desaturação das cores, os *faux-raccords*, o recurso ao preto e branco, entre outros efeitos ópticos ou de desconstrução. Assim, ele cria uma outra dimensão, diferente das anteriores, intermediária entre o abstrato e o concreto.

Segundo Tarkovski, o tempo do sonho é produzido através de experiências que nos chegam através da memória, sem uma clara estrutura temporal. Podemos nos lembrar de um certo dia em nossa vida, mas, Tarkovski perguntaria: 'como é que este dia imprime-se em nossa memória?' Ele mais tarde conclui: 'Como uma nuvem': estas memórias não têm um ‘esqueleto’ na forma de uma estrutura temporal abstrata. Tarkovski quer agarrar estas 'memórias' usando a expressão do sonho, onde cada cena produz suas próprias leis temporais, seu próprio tempo ou, como ele também chama, sua própria ‘verdade temporal’. O todo orgânico deste material forma-se através da necessidade artística, uma necessidade interior, que surge da ‘dinâmica interior do estado de espírito da situação’. Tarkovski sugere que a realidade ‘real’ é também uma construção artificial. A potência deste falso elemento equivale ao sonho, como fenômeno do tempo cinematográfico, que surge dessa nova necessidade temporal, e já que, qualquer pressão do tempo não deve ser adquirida casualmente. As distorções do tempo como elas aparecem no sonho cinematográfico devem ser moldadas de acordo com esta necessidade; Neste sentido, os sonhos são uma questão de "esculpir no tempo". A crença de que um realizador pode, de facto, fazer ‘como um escultor’, e fazer de um ‘pedaço de tempo’, a sua matéria-prima.

Notemos também que o verbo russo que Tarkovski usa em sua fórmula estética para 'esculpir' é *‘vaiat'*, que remete-nos a 'tecer', isto é, 'tecer' uma teia contínua de fios entrelaçados. No tempo, teríamos uma ‘textura do tempo’. Os filmes sugerem um 'labirinto têxtil', esta certa textura complexa onde a relação entre fios temporais individuais [passado, presente e futuro] não são imediatamente fáceis de reconhecer, onde as fronteiras entre o presente e o passado são constantemente removidas e onde o passado é revisitado pelo presente e vice-versa.

2.2. Sobre a ritualização das narrativas

Rituais e narrativas relacionam-se de forma tão íntima que é realmente surpreendente que a teoria da narrativa e a teoria do ritual tenham se ignorado mútua e amplamente. De um lado, a narrativização do ritual: os rituais frequentemente possuem uma

estrutura narrativa, permitindo considerá-los como detentores de uma narratividade própria. Por outro lado, a ritualização das narrativas: muitas narrativas e enredos culturais incorporam características de rituais, tanto no seu discurso como na sua estrutura. Aliás é precisamente esta a razão de ser deste estudo: o encontro do ritual simbólico como propulsor de uma transformação dentro das narrativas cinematográficas contemporâneas, e não só. Para além disso, a perspectiva dos rituais e das narrações rituais é outro aspecto que conecta rituais e narrações. Mas no entanto, as equivalências funcionais entre narrativas e rituais também são fundamentadas em suas respectivas qualidades performativas, e talvez aqui, estejam alguns pontos de distanciamento entre as narrativas e a sua eventual ritualização.

Sem ser capaz de reivindicar esta integridade, podemos distinguir algumas formas ou níveis diferentes onde estão presentes esta relação:

a) na sua situação espaço-temporal: ambas as práticas estão intrinsecamente imersas em contextos culturais específicos e em momentos particulares. Esses contextos são moldados, entre outros fatores, pelas emoções, conhecimentos e intenções dos intervenientes envolvidos, bem como pelas dinâmicas sociais e relações interpessoais estabelecidas entre eles. Esta "situação" exerce uma influência significativa na configuração e estruturação das narrativas específicas e na execução das eventuais performances rituais.

b) na sua estrutura: a estrutura narrativa de narrações e rituais: ambos tendencialmente exibem uma estrutura aristotélica de três atos integrada numa sequência específica de eventos. Com início, meio e fim, ambas as formas narrativas podem ser identificadas por uma série de sequências obrigatórias e, em alguns casos, opcionais. Embora algumas formas narrativas permitam uma certa flexibilidade na sequência dos elementos, possibilitando que tipos de rituais, relativamente rígidos, se conectem de forma mais livre a uma variedade de cenas; até mesmo a ordem cronológica dos eventos descritos raramente é mantida. No entanto, em determinados gêneros, a estrutura narrativa pode ser consideravelmente mais rígida: contos de fadas ou formas iniciais de ficção policial são exemplos de gêneros com uma estrutura bem definida, assim como relatos de testemunhas oculares de acidentes ou incidentes, ou quando a ordem altera a importância de elementos na história em registos documentais. A análise das estruturas narrativas em diferentes gêneros e sua relação com rituais específicos enriquecem o entendimento das formas de expressão humana e suas implicações culturais.

c) na concepção de um mundo dinâmico: Tanto as narrativas quanto os rituais são responsáveis pela criação de um mundo próprio, peculiar, um ambiente segregado do contexto comum em que os leitores, espectadores ou participantes se inserem. Esse universo

é habitado por agentes que compartilham características humanas ou que, ainda que não sejam humanos, assemelham-se substancialmente a seres humanos (inclusive animais com habilidades comunicativas). O aspecto característico desse mundo reside na ocorrência de transformações, embora de natureza não física, que se desenrolam intrinsecamente dentro desse cenário autônomo.

d) no seu aspecto experiencial: o aspecto experiencial presente nas narrativas, rituais e histórias rituais é considerado como uma característica distintiva da narratividade e baseia-se na experiência de personagens e participantes que vivenciam o ritual de uma perspectiva subjetiva. Esta experiência das pessoas envolvidas na execução ou observação de rituais é impregnada de percepções e emoções efêmeras, assim como de impressões mais duradouras, muitas vezes compostas por elementos heterogêneos e, em alguns casos, contraditórios às experiências das personagens ou narradores das histórias, que são moldadas - e, assim, dotadas de significado - por intermédio do uso da linguagem e da construção narrativa. A experiência acessível por meio das narrativas é, portanto, sujeita a estruturação, ordenação e interpretação.

e) na sua perspectiva: nos rituais, evidenciam-se as perspectivas dos atores ou participantes, que variam consideravelmente entre si, e que devem ser diferenciadas das perspectivas do participante-observador, ou do mero observador. Estas podem adotar uma posição distante e alcançar uma visão mais ou menos holística do evento, onde poderão também perder uma certa compreensão do mesmo. As histórias rituais frequentemente são contadas a partir da perspectiva de um dos observadores ou participantes: para obter um relato mais equitativo do ritual em questão, é imprescindível levar em consideração as diferentes perspectivas de múltiplas testemunhas. Entretanto, embora seja possível considerar categorias como a situação espaço-temporal da testemunha, bem como seus sistemas de crenças, emoções, normas e valores, a criação de uma narrativa "objetiva" acerca do ritual parece impossível. As perspectivas das personagens e dos narradores nas histórias assemelham-se àquelas presentes nos rituais, na medida em que partilham das mesmas limitações. Mas níveis de imersão tanto das personagens como do narrador, resultantes da forma como os eventos são mediados por meio da linguagem e/ou de imagens e sons, são, portanto, bem possíveis nas histórias e praticamente inexistentes nos rituais.

f) na sua agência: tanto os rituais quanto as narrativas são caracterizados por uma estrutura de agência. Questões como quem age ou tem a possibilidade de agir, e quem tem sua história contada ou sua percepção representada são centrais para o estudo dos rituais, assim como das narrativas. Categorias que indicam agência narrativa, como transmissão

narrativa e estrutura de perspectiva, podem ser produtivamente aplicadas à análise de rituais, assim como, vice-versa, conceitos de agência ritual à análise de narrativas.

Assim, as várias sobreposições entre narrativas e rituais em vários níveis levam-nos a um conceito ativo de "dinâmica ritual" – ou seja, que os rituais constituem um modo especial de comportamento humano e que as atividades que pensamos como rituais podem ser encontrados em muitos períodos e lugares. Este conceito também é verdadeiro para narrações e ações narrativas, respectivamente: narrar é, da mesma forma, uma necessidade humana antropologicamente básica, um tipo especial de atividade encontrado universalmente em diversos *topogeists* e *zeitgeists*. Os rituais são ações simbólicas com elevado grau de performatividade física, que, como resultado de suas dimensões performativas (ou cenográficas), podem ativar todos os canais dos sentidos humanos, inclusivé a aplicar uma definição mais ampla do termo 'narrativa', que pode inclui histórias contadas através do gesto, pantomima ou *ballet*. Uma colaboração possível interdisciplinar seria a aplicação do kit de ferramentas narratológicas para a interpretação de narrativas às histórias contadas em e sobre rituais. Ao mesmo tempo, surge a questão de quais aspectos dos rituais acabam por ter funções especialmente interessantes do ponto de vista narratológico, em narrativas distantes dos elementos estruturais de um ritual.

2.3. O "ato ritual de dupla via" proposto em certos processos narrativos

Independentemente do *medium*, observamos em certos processos narrativos a presença de um conjunto particular de elementos: a presença de um ato ritual simbólico na estrutura da história e onde a personagem, através dele, busca um poder sobre-humano ou mágico, de ordem não causal, para o aplicar numa abordagem que visa a resolução eficaz do seu conflito na progressão do *plot*. Diante desta configuração, verificamos a existência deste "ato ritual de dupla via ou bidirecional": numa primeira via, o leitor / espectador / *viewer* dentro de um estado profundo de imersão na história e através de sua adesão ou participação afetiva, faz a apreensão narrativa do mecanismo ritual gerador desta capacidade, deste poder mágico por parte da personagem. Numa segunda via, o mesmo leitor / espectador / *viewer* fará uma apreensão subjetiva deste poder mágico, diante da observação do 'si mesmo' e, assim, realiza a construção de um processo de subjetivação, após garantir a sua devida adequação no seu próprio enquadramento cultural.

Esta segunda passagem tem um movimento de regresso, onde através dos mecanismos deste si-mesmo, observa-se a própria manifestação do ritual apreendido em si. Aqui neste segundo layer, (e somente porque está ainda em estado de fusão sobre este primeiro) é efetivada uma certa mudança de estatuto com a consciência da apreensão deste poder sobre-humano, intuitivo, advindo da sua condição de participante, da sua adesão emocional à história. É sobretudo na conexão com esta personagem que se dá a apreensão deste poder sobre-humano ou mágico por parte do leitor / espectador / *viewer*, mas agora para a resolução do seu próprio conflito.

Numa breve análise deste ato ritual, transversal na história da ficção universal, vemos a transcendência dos seus heróis, protagonistas ou meras personagens que, ao utilizarem elementos narrativos promotores de uma certa interiorização emocional ou religação espiritual, ou mesmo um simples processo de subjetivação que acrescente um valor qualitativo no desenvolvimento das suas vidas, buscam auxílio superior, de ordem sobre humana, para a solução dos seus conflitos.

Este exercício não pertence somente aos gêneros da ficção científica ou do universo fantástico do super-herói: todos os protagonistas da ficção universal que conciliam o espírito à aventura humana, usam certos 'poderes mágicos' para triunfarem na resolução de uma devida trama ou para sacrificarem-se, possibilitando este triunfo aos seus próximos ou aos herdeiros das suas capacidades.

Supomos, assim, que o ato ritual simbólico é um agente catalisador que permite à narrativa, encontrar acesso a um poder transformador que aproxima o protagonista da figuração de *daemon*, de um ser intermediário que se movimenta entre as relações entre o humano e o divino. Este ritual empoderador poderá ser objetivo, assumido ou subjetivo, dissimulado, mas é certamente o momento ideal na diegese para a assimilação e legitimação da história transformadora que, quando contada, já transformou a personagem ou o herói e já não haverá nada que possa fazê-lo voltar para trás, no caminho da sua progressão.

De um ponto de vista mais prático, verificamos que nos dias de hoje, o ser busca assumidamente uma aproximação à resolução dos seus conflitos quotidianos utilizando alguns processos que podem até mesmo ser considerados terapêuticos e que podem incluir atos rituais dissimulados: meditação, contemplação, observação da arte, visionamento de filmes, ou uso de narrativas ficcionais dedicadas e, eventualmente, de funcionamento psicanalítico.

Mas este mesmo ser, assume hoje, a formação da sua subjetividade através de outras

práticas e técnicas quotidianas que colocam o seu *self* no campo da alteridade, a partir de onde ele possa se observar como si-mesmo mas também como um outro, fazendo parte de um "todo" social de forma consciente e ativa. Um ser discursivo que, através da narrativa, do seu ambiente cultural e dos dispositivos de mediação existentes, constrói árdua e compulsivamente os seus processos de subjetivação, a fim de alcançar "corpo e estrutura" para a resolução dos seus conflitos na progressão da sua própria trama. Tal como afirma Maria Augusta Babo (1954 -):

> "Práticas culturais que tenham por finalidade a construção do lugar de sujeito e do lugar de onde esse sujeito se assume enquanto tal. Falar de sujeito é, desde logo, nomear uma instância discursiva, aquele de quem se fala. Mas, focalizada na primeira pessoa, ela torna-se a instância a partir da qual se fala. Daí que o sujeito enquanto eu deva ser perspectivado nas diferentes formações discursivas nas quais se inscreve. A questão da subjectividade aqui colocada não visa justificar a existência de um sujeito pleno, um sujeito da vontade mas, antes, entender o quanto de aleatoriedade e de contingência perpassa no/pelo sujeito ao longo da sua existência."
>
> [BABO, 2018: 9]

Mas aqui temos que considerar que a complementaridade do tão já abordado ritual nestas primeiras páginas deste trabalho de investigação remete-nos em primeiro lugar à sala de cinema, espaço ritualizante, santuário com largas portas sensoriais que nos permitem facilmente, a realização deste ritual na sua segunda via, uma fácil alteração de estatuto. Como nos remete de forma tão eficaz, Edgar Morin:

> "O escuro era um elemento, não necessário (como se vê nas projeções das publicidades) mas tônico para a participação. A obscuridade foi organizada, isolando o espectador, "empacotando-o de escuro" como diz Epstein, dissolvendo suas resistências diurnas e acentuando todo o fascínio das sombras. Falou-se em estado hipnótico, talvez um estado similar (...)
> O espectador fica isolado, mas no centro de um ambiente humano, de uma gelatina, de uma alma comum, de uma participação coletiva que amplia também sua participação individual. Estar ao mesmo tempo isolado e em grupo: duas condições contraditórias e complementares, favoráveis à sugestão. A televisão, em casa, não se beneficia desta enorme caixa de ressonância; ela funciona em ambiente claro, em meio de objetos práticos, entre indivíduos cujo número dificilmente formam um grupo (…)
>
> [MORIN, 1980: Pg.122]

O espectador, neste estado de imersão e participação emocional irá absorver este elemento mágico adquirido pela personagem na progressão do *mythos* e através de várias possíveis formas, estudadas profundamente, e por mecanismos diversos, ele adquire assim ferramentas para lidar com seus problemas emocionais e psicológicos. Alguns dos processos importantes dessa abordagem podem incluir a *katharsis*. Voltamos aqui à catarse emocional: a possibilidade de um processo de purificação através da compreensão emocional profunda da história ou de parte desta história; a construção de empatia por um mundo mais amplo e diverso que pode resultar num maior sentido de pertença; a reflexão e autoconhecimento: o receptor num estado de reflexão, em fluxo de pensamento articulado com as problemáticas das sua própria vida e experiência, obtém um melhor autoconhecimento e compreensão, o desenvolvimento de habilidades interpessoais e o mapeamento de uma ação transformadora com as novas ferramentas apreendidas nestes processos.

Mas, ainda no cinema e como escreve Roland Barthes no seu famoso texto "*En Sortant du Cinéma*", publicado pela primeira vez em 1975 na revista *Communications*, a estilização do encontro cinematográfico simultaneamente convoca e aliena o leitor universal. Barthes falha (ou se recusa) em documentar o seu amor pelo cinema por meio de um filme em particular – na verdade, ele não cita nenhum. Em vez disso, ele escreve uma carta de amor ao cinema na qual revela que seu caso é com o próprio espaço. Sem o que ele chama de "busca cultural particular", a ida ao cinema é um intenso ato de consumo por si só, um encontro corporal próximo à alimentação, ou sim, ao eroticismo de um encontro com outro corpo.

Barthes destaca a disjunção entre o fora e o dentro; na verdade, é a justaposição entre os dois que produz sua intensidade de sentimento. O efeito cativante do cinema surge apenas em suas consequências, quando o espectador sai do edifício, de preferência em silêncio, e é atingido pelo brilho do mundo totalmente iluminado, da calçada, do trânsito. Barthes sabe que tipo de afirmação é essa – 'que ele gosta de sair de uma sala de cinema' ("*il aime à sortir d'une salle de cinema"*) – e coloca em itálico sua provocação prazerosa. A experiência é tão visceral quanto, ou melhor, intelectual. 'Obviamente', diz ele, 'ele está saindo de uma hipnose.'

PARTE II - O RITUAL DA PERSONAGEM

1. História arquetipal e a importância dos mitos

A história arquetipal é o tecido da alma humana, que entrelaça personagens e *plots* que transcendem tempo e espaço e revelam os padrões eternos que ecoam na experiência da humanidade. Nestas personagens, mergulhamos nas profundezas do imaginário coletivo onde heróis ascendem, vilões caem e jornadas épicas se desenrolam, espelhando os desafios e triunfos que experimentamos em nossa própria existência.

Estas histórias operam com uma linguagem universal que transcende culturas e fronteiras, permitindo-nos encontrar conexões ancestrais entre nós mesmos e os que vieram antes de nós, a revelar verdades eternas e a projetar a nossa imaginação em fluência numa convergência com o pensamento racional humano. Elas são o espelho para nossa própria jornada de autodescoberta.

De um ponto de vista formal, ela está presente na forma de mitos, contos, lendas, entre outras narrativas culturais ou religiosas, onde explora temas universais que contêm elementos ou padrões simbólicos, recorrentes e universais: os arquétipos. Para este efeito, estes são padrões básicos e simbólicos que surgem em histórias, mitos e folclores de diferentes culturas ao redor do mundo. Eles são considerados fundamentais para a compreensão e interpretação das experiências humanas universais.

As histórias arquetipais têm origem nas profundezas do inconsciente coletivo da humanidade, um conceito proposto por C. G. Jung. O inconsciente coletivo é uma camada da psique partilhada pela humanidade e que contém memórias ancestrais, símbolos e padrões arquetípicos que influenciam nossas vidas e a nossa compreensão do mundo.

Os mitos, por sua vez, são parte integrante e essencial da história arquetipal. Eles põem-nos em contacto com os nossos arquétipos mais conhecidos e influentes, com suas narrativas simbólicas que descrevem origens, valores e os desafios das sociedades e culturas que os criaram. Eles têm sido usados ao longo da história como um *container* transmissor de conhecimentos e saberes, e como uma forma de compreender e lidar com os aspectos mais profundos da condição humana. A importância dos mitos reside na sua capacidade de permitir à humanidade dar sentido ao mundo ao seu redor e a suas próprias vidas. Eles fornecem uma estrutura narrativa para compreender o que é desconhecido ou inexplicável, e permitem que as pessoas se conectem com algo maior do que elas mesmas. Os mitos também têm a capacidade de unir comunidades e culturas, fornecendo uma base comum de valores e crenças partilhadas.

Vladimir Propp (1895 - 1970) no seu *"Morfologia do Conto" (1928)*[35], refere que o conto advém da transformação dos mitos ou da religião: "Uma cultura morre, uma religião morre, e o seu conteúdo transforma-se em conto." [PROPP, 2003: 131]

Na já mencionada entrevista do jornalista Bill Moyers ao antropólogo Joseph Campbell, promovida por George Lucas no seu Rancho *Skywalker*, Campbell nos dá esta passagem:

> Mitos são histórias da nossa busca pela verdade, sentido e significação através dos tempos.
> Todos nós precisamos contar a nossa história, compreender nossa história (...)
> precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos.
> É disto que se tratam os mitos, mitos são pistas que nos ajudam,
> a procurar dentro de nós mesmos, as potencialidades espirituais da vida humana
> e de uma experiência de sentido.
> [CAMPBELL, 1989: 5]

Ao explorar a história arquetipal e os mitos, leitores, espectadores ou *viewers* podem desenvolver uma compreensão mais profunda da natureza humana e de si mesmas. Eles podem aprender sobre padrões de comportamento e experiência que são comuns a todos e encontrar maneiras de compreender melhor as complexidades da sociedade e do mundo em que vivem, permitindo que todos se tornem mais conscientes e ativos do seu próprio papel na comunidade e cultura atuais. É olhando para estas histórias e as suas personagens que, começamos a nos sentir respaldados por um conhecimento integrante que ilumina o ser. É neste espelho que nos ilumina, que reside a transmissão desta linguagem codificada através da participação, para o descodificador. Daqui surgem as ferramentas disponíveis da nossa intuição e revelações de formas de resolução dos nossos conflitos humanos.

Uma aplicação destes conceitos que vai ao encontro de uma visão importante, geradora de contraste com as histórias arquetipais é a de Northrop Frye, que também abordou a questão das grandes narrativas em sua obra *"Anatomia da Crítica: Quatro Ensaios"* (1957)[36] . Aqui, Frye desenvolveu uma teoria abrangente da literatura e suas estruturas fundamentais, incluindo sua análise das grandes narrativas. Frye argumenta que a

[35] Primeira edição em português publicada em 1978 pela Editora Vega (Portugal).
[36] Primeira edição em português publicada no Brasil em 1973 pela Editora Cultrix.

história da literatura é caracterizada pela repetição de formas e padrões que ele chama de "mitos literários", que são arquétipos simbólicos e estruturas narrativas recorrentes que podem ser encontrados em diferentes épocas e culturas. Ele propõe que os "arquétipos culturais" se concentram em quatro tipos principais:

a) a narrativa cômica: uma história que envolve uma jornada do protagonista de uma situação de curva emocional crescente, da confusão para a iluminação. O herói normalmente enfrenta obstáculos e dificuldades ao longo do caminho, mas, no final, alcança uma resolução positiva.

b) a narrativa trágica: em contraste com a narrativa cômica, envolve a queda do protagonista em curva emocional decrescente, da felicidade para a desgraça. O herói geralmente enfrenta um destino trágico consequente dos seus próprios erros ou falhas.

c) a narrativa romântica: esta narrativa envolve o afastamento do protagonista do mundo comum para um mundo imaginativo e mágico, onde ele pode realizar seus desejos e fantasias. Geralmente, há um elemento de aventura e busca de algo idealizado.

d) a narrativa irônica: esta narrativa é caracterizada pela consciência da ilusão e das limitações humanas. Ela desafia a visão tradicional e é marcada por um senso de desengajamento, ceticismo e ironia em relação às grandes narrativas tradicionais.

Frye argumenta que esses arquétipos culturais são a base para a compreensão da literatura e das narrativas em geral, e que eles desempenham um papel fundamental na formação de nossa percepção e compreensão do mundo.

Noutra observação acerca do poder destas histórias, elas próprias como divindades, poderíamos colocar o poder de influência do discurso narrativo, nos termos dos conceitos da heteronomia social-histórica de Cornelius Castoriadis (1922 - 1997), por exemplo. Este propõe que certas narrativas: histórias, mas também leis, regras e significações sejam vividas como se fossem estabelecidas por uma espécie de divindade, intangível e inquestionável. Aqui, abrimos a possibilidade de que certas narrativas ficcionais podem ganhar uma dimensão vertical num sentido de substituição do papel da divindade numa determinada relação pessoal ou em sociedade. A questão pôr-se-á de forma constrangedora, quando esta narrativa assume poderes fantásticos ao serviço da preservação de uma eventual instituição sagrada.

João Maria Mendes (1948 -) relaciona esta proposição com o *Archplot* de Robert McKee:

"O arqui-enredo defendido por McKee, e por ele definido como eterno e transcultural, torna-se assim, nos termos de Castoriadis, uma instituição sagrada, resultante da heteronomia dos valores narrativos. Mesmo que vejamos estes valores como resultantes das sedimentações de mitos narrativizados, nos termos de Lévi-Strauss ou de Barthes, essa longa duração garante ou favorece a heteronomia. Por outras palavras, a História substitui a divindade reveladora, ou doadora, da norma e do seu sentido." [MENDES, 2009: 38]

Por outro lado, a dimensão da influência destas narrativas mitológicas pode ter alguns efeitos nefastos nas sociedades e nas relações com o outro. É o que nos mostra as 'grandes narrativas', também conhecidas como 'metanarrativas', no conceito filosófico desenvolvido pelo filósofo francês Jean-François Lyotard (1924 - 1998) no seu *"A Condição Pós-Moderna"*[37]. Aqui, Lyotard critica e questiona a validade e a relevância das grandes narrativas, que são os grandes sistemas explicativos e totalizantes que foram predominantes na modernidade. Essas narrativas pretendiam oferecer explicações abrangentes e universais para compreender a história, a sociedade e o conhecimento. Algumas das principais metanarrativas na modernidade incluem o progresso científico, o marxismo, a emancipação humana através do esclarecimento racional e a ideia de que a história tem uma direção e um propósito específicos.

Primeiro, estas histórias populares contam o que se pode chamar de formações (Bildungen) positivas ou negativas, isto é, os sucessos ou os fracassos que coroam as tentativas dos heróis; e estes sucessos ou fracassos ou dão sua legitimidade às instituições da sociedade (função dos mitos), ou representam modelos positivos ou negativos (heróis cómicos ou trágicos) de integração às instituições estabelecidas (lendas, contos). Estes relatos permitem então, por um lado, definir os critérios de competência que são os da sociedade nas quais eles são contados, e por outro lado, avaliar, graças a estes critérios, as performances que aí se realizam ou podem se realizar.
[LYOTARD, 2021:37]

Lyotard argumenta que essas metanarrativas têm perdido sua capacidade de explicar a complexidade e a diversidade da sociedade contemporânea, marcada pela

[37] Primeira edição em português publicada em 1986 pela Edições 70 de Lisboa, com tradução de Armindo Rodrigues.

pluralidade de visões de mundo, culturas e experiências. Ele acredita que a era pós-moderna é caracterizada pela incredulidade em relação a essas grandes narrativas e que não podemos mais confiar nelas como fontes de verdade ou legitimidade. A condição pós-moderna é marcada pela "fragmentação" e pela "diferença". Em vez de aceitar um único sistema explicativo, ele enfatiza a importância das "micro-narrativas" - pequenas narrativas locais e específicas que podem oferecer visões de mundo parciais e contingentes, em vez de uma verdade universal.

Lyotard desafia-nos com a ideia da importância de reconhecer a multiplicidade de perspectivas e narrativas na sociedade contemporânea: a realidade e a definição de uma identidade são inalcançáveis, e só através do senso crítico e da consciência da subjetividade poderemos sair do conforto da identificação com as verdades absolutas ou amplamente aceites e abrir debates essenciais para a compreensão do mundo.

Por fim, importa deixar aqui um novo paradigma das representações da verdade através das histórias: o conceito de pós-verdade: um neologismo que descreve a situação na qual, na hora de criar e modelar a opinião pública, os factos objetivos têm menos influência que os apelos às emoções e às crenças pessoais.

O termo "pós-verdade" tornou-se mais comum em meio a debates sociais e políticos, onde as pessoas muitas vezes aderem-se a informações que se alinham com suas crenças e ignoram ou rejeitam informações que possam estar em desacordo com elas, mesmo sendo baseadas em factos comprovados. Esse fenômeno pode levar a uma polarização e radicalização política, bem como a uma falta de confiança nas instituições e nos meios de comunicação tradicionais.

Enquanto que nas relações com a heteronomia, o receptor dessas histórias prefere aderir à uma emoção de conforto graças à uma atitude de submissão como garante de uma série de decisões de ordem pública ou autoritária sobre uma premissa de bem comum, nos casos de um discurso sob o conceito da pós-verdade, o receptor adere à uma emoção extrema, muitas vezes, baseada em idolatria à algo, e que, numa mensagem de fervor, entorpece e interrompe a lucidez e a construção de uma narrativa de consequências do ato ou atitude desejados.

1.1. A personagem como ser-no-mundo na grande história da humanidade

O ser-no-mundo é um conceito filosófico que se refere à condição humana de existir no mundo, deste ser que está sempre em relação com o ambiente e com outros seres ao seu redor. Amplamente utilizada no discurso psicológico e social, é daquelas expressões que facilmente se presta à banalização, talvez mesmo pela sua abrangência e aparente obviedade. Essa concepção foi desenvolvida por Martin Heidegger (1889 - 1976) a partir do seu *Dasein*, no tratado *"Ser e Tempo"*[38] *(Sein und Zeit)*, de 1927, e é uma investigação fenomenológica de caráter ontológico onde argumenta-se que a existência humana é marcada por uma busca constante por sentido e significado em um mundo que pode parecer estranho e inóspito.

O ser-no-mundo poderia ser desmembrado em três momentos constitutivos: o "ser", o "mundo" e o "em": em outra ordem, o mundo em que o ser é, o quem que é no mundo, e o modo de "ser-em" em si mesmo.

Na grande história da humanidade, o ser-no-mundo é uma característica fundamental que tem sido compartilhada por todas as culturas e épocas. Desde os tempos pré-históricos até a era digital atual, a humanidade sempre se preocupou em encontrar um lugar no mundo, criar sentido e propósito para suas vidas e estabelecer conexões significativas com outras pessoas e com o ambiente natural.

Segundo Heidegger, a analítica existencial "está antes de toda a psicologia, a antropologia e, sobretudo, a biologia." [HEIDEGGER, 1970: 81]. Ele identifica, através de sua pesquisa antropológica, traços fundamentais e existenciais, característicos do ser: o primeiro traço existencial é o ser-no-mundo (mundo no que se refere a "tudo": círculo de conhecimentos, afetos, interesses, desejos, preocupações, etc); ou seja, o ser está sempre em relação com algo ou com alguém: um ser-em-situação que não está preso à situação em que se encontra; mas sim, sempre aberto para tornar-se algo novo. O segundo traço existencial é a existência: esta característica do homem de ser fora de si, diante de si, por seus ideais, por seus planos, por suas possibilidades, e que é definida por outra característica denominada 'transcendência': uma constante projeção para além do que somos diante do mundo, onde somos seres dinâmicos que pensamos no futuro, escolhemos possibilidades, nos antecipamos ou superamos o presente, ou seja, transcendemos o que somos a cada momento. A existência precede e determina a essência, ou seja, a natureza do homem.

[38] Primeira edição em português publicada em 2009 pela Editora Vozes (Brasil).

Então surge o cruzamento com a linha horizontal do tempo e um novo traço existencial: a temporalidade. Aqui a significar o transitório, o que passa com o tempo, no decurso deste e não o tempo em si. Para Heidegger a situação existencial é inseparável da temporalidade; o homem só existe porque está essencialmente ligado ao tempo. A temporalidade une a essência com a existência, une os sentidos do existir; é o que torna possível a unidade da existência, constituindo assim a totalidade das estruturas do homem. Heidegger afirmava que existir é o mesmo que temporalizar-se: o presente desvanece-se em *layers* sobrepostos entre o reconhecimento do passado e a antecipação do futuro.

Por fim, outro traço existencial característico do ser: a morte. Talvez a maior das certezas humanas, é a última a ser realizada e que nos permite a percepção de algo que ainda será. Heidegger a chama de princípio de individuação, uma vez que a morte é a única possibilidade que determina a totalidade do ser, que o limita, e que lhe permite ser completo.

Não sendo um traço existencial, mas onde tudo se estende (sendo fundamental para este nosso estudo) temos a 'linguagem', onde o ser se consuma, articula-se entre linguagem original e derivada, em busca da verdade. O verdadeiro, seja uma coisa verdadeira ou uma proposição verdadeira, é aquilo que está de acordo, que concorda. Verdade é a adequação do conhecimento com a coisa, a verdade como conformidade; os objetos se conformam de acordo com os nossos conhecimentos. Sendo assim, necessariamente uma interpretação é relativa à essência do homem como sujeito. E é nesta última instância que a busca do ser pela resolução dos seus conflitos continua a ser uma constante. É através de uma conexão com outros elementos intrínsecos do ser, que este progride em busca de uma transcendência que traga acesso a poderes sobre-humanos e que possibilite o restauro de uma harmonia, que somente este ser, nesta extensão com o seu tempo, procura ansiosamente.

A história da humanidade foi profundamente marcada pela evolução da tecnologia, a urbanização, a globalização e as mudanças climáticas são apenas alguns exemplos de forças que moldaram a experiência do ser-no-mundo ao longo do tempo. No entanto, apesar dessas mudanças, a essência do ser-no-mundo permaneceu a mesma: o desejo humano de encontrar significado e propósito em um mundo complexo e muitas vezes caótico.

Como tal, o ser-no-mundo continua a ser um tema central na filosofia, na psicologia e em outras disciplinas que buscam compreender a condição humana e a nossa relação com o mundo ao nosso redor. Este ser-no-mundo será a personagem, mas também o o nosso espectador na evolução desta investigação, mais a frente.

1.2. A experiência do mito e a sua evocação com o rito, em busca da experiência sobre-humana

O mito é constitutivo da condição humana e está no centro da existência do homem e da sua realidade. Ele gere as tensões que percorrem a vida como ela é: a sua contingência e o seu excesso, a sua finitude e a sua ânsia de eternidade, a sua complexidade existencial e o seu desejo de a clarificar, a reflexão da sua culpa e da sua inocência. O mito ainda quer suturar a ferida que o ser humano carrega neste mundo: somos falíveis não só no pensamento mas também nas ações e nas relações. Vivemos nesta cisão, porque recebemos dor e causamos dor.

O mito é linguagem simbólica em forma narrativa que nos propulsiona, e nos permite atravessar para o outro lado daquilo que tanto ansiamos. Ele carrega dentro de si, esta vocação reveladora do que somos, ao mesmo tempo que nos liga (ou religa) com a nossa plenitude, sempre à procura de uma transcendência na mediação de um determinado conjunto de conflitos humanos.

É através desta narrativa, que a experiência humana adquire sentido e é reorganizada, em *layers* que sedimentam-se até trazer significado ao decurso da própria vida. Os argumentos e razões desta reorganização dão-se de uma forma intuitiva, visualizando o próprio processo da vida à luz de certas personagens, de um drama: na própria abertura do narrado, no 'como' dos acontecimentos que se narram.

O mito é uma narrativa exemplar. O mito põem-nos diante de histórias exemplares e, assim, a história da humanidade enche-se de luz. É assim que o mito remete-nos para os tempos originários, o 'Grande Tempo', o 'eterno retorno' de Mircea Eliade, aquele que condensa todos os tempos, para as personagens que representam todos os homens e qualquer um, com as suas quedas e superações, desde o reino do arquétipo até ao universal concreto. O mito efabula, para alcançar o primordial e dar-nos conta deste presente e do futuro que se aproxima:

> Uma realidade cultural extremamente complexa, às vezes assistemática, caracterizada em ocasiões pelo seu carácter simbólico, a sua natureza narrativa vinculada a sua origem primordial, de que resultam relatos protagonizados por heróis e deuses ou a sua natureza metafórica. Para ele, o mito conta uma história sagrada, um acontecimento primordial que teve lugar no começo do Tempo, *ab initio*. O mito é a história do que se passou *in illo tempore*, a narração daquilo que os Deuses e os seres divinos fizeram no início de tudo. Dizer um mito é proclamar o que se passou *ab origine*: uma

vez dito, funda a verdade absoluta. É sempre a narração de uma criação: "o mito revela sacralidade absoluta e desvenda a sacralidade da obra divina, mas por vezes, o mito também descreve as dramáticas irrupções do sagrado no mundo" [ELIADE: 1991, 84]

C. G. Jung disse que o mito religioso "é uma das maiores e mais significativas conquistas do homem, dando-lhe segurança e força interior para não ser esmagado pela monstruosidade do universo" [JUNG 2013, 231].

Paul Ricoeur explica-nos este processo no que ele chamaria de tríplice função do mito: a universalidade concreta, a orientação temporal e a exploração ontológica. Assim, ele evoca aquilo que viria a chamar a superação do mito: a sua importância subsiste para além das modas intelectuais, ele não retorna porque nunca se vai ou se oculta.

Mas o mundo, na sua reorganização, por vezes nos traz o desgaste de algumas mitologias: a visão bíblica, na passagem do cristianismo através do mundo grego, marcou o imaginário ocidental do homem e do mundo, mas com o esfriamento na Europa da sua simbologia e dos seus rituais, este esgotamento afetou a existência moral e intelectual do Ocidente: pretendeu-se preencher esta 'morte de deus' com outras mitologias ou narrativas que nos devolva o sentido totalizante ao homem no mundo. Do messianismo secular marxista à viagem ao interior do freudismo, do New Age com as suas práticas holísticas à ciência atual, o pós-secularismo, o esforço do re-preenchimento deste vazio funciona como uma espécie de 'teologia da substituição'. Se Deus morreu? Parece-nos que o fim dos ateísmos filosóficos e a desfundamentação das metafísicas objetivistas traduzem-se num regresso ao crescimento da narrativa simbólica, a intuição poética, a experiência da religião/religação sob a premissa da confiança esperançada.

O mito, no entanto, pode ser visto sob a perspectiva do paradigma de medo e superação do racional: da crítica da racionalidade contemporânea. O clássico confronto entre a razão e a crença: o *logos* e o *mythos*. Segundo Aristóteles na sua *"Poética"*, a racionalidade mítica tem como base de argumento, a lógica da ação humana: o mito (*mythos*) é a alma do relato, seu princípio vital e natural, a força que o organiza, articula e dá unidade. Na semelhança como o modo de atuar humano, radica parte do seu fascínio e compreensão. O objeto mítico combina estas duas modalidades: a artificial e a natural. Segundo Christopher Jamme (1953 - 2021) : "as formas de experiência mítica são atrativas para o pensamento contemporâneo porque o mito representa outro tipo de razão diferente do pensamento instrumental, porque possibilita outros conceitos de realidade muito necessários para seguirmos compreendendo a ordem do real humano." [JAMME, 2013]

Não podemos deixar de notar que o homem 'religado' ao sagrado, o homem religioso, assume uma humanidade que tem um modelo transumano, transcendente. Ele somente se reconhece homem à medida que imita os Deuses, os heróis civilizadores ou os antepassados míticos: o homem só se torna verdadeiro homem conformando-se ao ensinamento dos mitos, o que quer dizer: o homem, imitando os Deuses.

Mas deixamos aqui também a visão de Giorgio Agamben (1942 -) no seu *"Profanações"* (2006)[39] acerca deste termo:

> O termo *religio*, segundo uma etimologia ao mesmo tempo insípida e inexata, não deriva de *religare* (o que liga e une o humano e o divino), mas de *relegere* que indica a atitude de escrúpulo e de atenção que deve caracterizar as relações com os deuses, a inquieta hesitação (o "reler") perante as formas - e as fórmulas - que se devem observar a fim de respeitar a separação entre o sagrado e o profano. *Religio* não é o que une homens e deuses, mas aquilo que cuida para que se mantenham distintos. Por isso, à religião não se opõem a incredulidade e a indiferença com relação ao divino, mas a "negligência", uma atitude livre e "distraída" - ou seja, desvinculada da *religio* das normas - diante das coisas e do seu uso, diante das formas da separação e do seu significado.
>
> Profanar significa abrir a possibilidade de uma forma especial de negligência, que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular.
>
> [AGAMBEN, 2006: 63]

Regresso aqui a Andrei Tarkovski e articulo algumas das ideias e passagens da sua experiência e das suas convicções pessoais, que servem perfeitamente para justificar os atos rituais que proponho analisar e aplicar no desenvolvimento narrativo das histórias: a ideia do homem e a sua condição humana como uma espécie de fardo, 'condenado a viver na nostalgia de uma relação com o divino, que se perdeu'; a ideia de que o homem precisa de voltar a ter a dimensão espiritual que perdeu e de reencontrar a esperança e a fé. A construção de rituais de sacrifício são ações reparadoras e que propiciam uma religação instantânea. A libertação das tensões inerentes à condição humana, permite um tipo de catarse que, no limite, contrarie a inexorabilidade do destino e que, possibilite o homem conseguir libertar-se do insustentável peso que o vazio moral e o materialismo trouxeram para a sua vida; a ideia de que o ritual, quando sacrificial, é um ato positivo, criativo e divino a que o homem moderno não está disposto a fazer e, por isso, a sociedade perde cada

[39] Primeira edição em português publicada em 2007 pela Editora Boitempo, de São Paulo - Brasil.

vez mais a sua dimensão verdadeiramente humana, pois a afirmação do ser só pode se expressar pela via do sacrifício.

Este ritual sacrificial aqui deixado por Tarkovski encontrará várias ressonâncias em muitas das experiências descritas por antropólogos e etnólogos. Mas talvez aqui, o sacrifício deva ser compreendido num sentido mais fluente nas nossas vidas práticas: uma privação, um processo de abstinência, a mortificação ou o esvaziamento posto em forma ritual, numa comunicação consigo próprio e com o universo. Em muitos rituais do nosso tempo: o jejum, por exemplo, é praticado sazonalmente por algumas comunidades das culturas ocidentais e orientais, como sugere Christopher Vogler, numa passagem do seu *"The Writer's Journey"* (1992)[40]:

> A mortificação significava trazer o corpo para perto da experiência da morte através do jejum, mas também negando a si próprio qualquer um dos pequenos prazeres do corpo. Eles acreditavam que o corpo precisava ser humilhado, privado ou mortificado de vez em quando, para que isso permitisse o conhecimento da mente como 'mestre' do indivíduo. A ausência de coisas que eram normalmente tomadas como certas, geravam uma apreciação renovada por elas. A mortificação também reaviva, relembra estes indivíduos da possibilidade da morte, que esta estava sempre próxima.
>
> [VOGLER, 1998: 346]

Esta função terapêutica da catarse pela arte, proposta por Tarkovski tem uma dimensão mais abrangente na sua fonte, tanto em Platão como em Aristóteles. O conceito de *'katharsis'* ou catarse aparece nas primeiras obras com o significado de purgação e depuração.

Na tradição pitagórica, *katharsis* identificava a purificação da alma através da música, filosofia ou prescrições rituais. Em *"Fédon"*, surge a referência que através da catarse, é possível alcançar a libertação da alma como condição necessária para o homem obter um conhecimento puro. Este sentido ascético e moral de Platão era baseado na ideia de que 'tocar no que é puro não é lícito senão a quem está purificado'. Ou ainda em *"Filebo"*: 'foi que o prazer que as obras dos poetas trágicos provocaram nos espectadores era um prazer com misto de dor'.

Finalmente, controversa e incontornável, na *"Poética"* de Aristóteles: *katharsis* como resultado da ação da tragédia sobre os espectadores no sentido da purificação das

[40] Primeira edição em português publicada em 1992 pela editora brasileira Painel Consciente.com. Chamava-se "A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Contistas e Roteiristas".

emoções. À propósito da peça de Eurípides, *"Ifigénia entre os Tauros"* refere-se a *katharsis* como purificação ritual: a catarse trágica tem assim, um sentido terapêutico à alma dos indivíduos, pois pela sua ação seria possível purgar das paixões, que pela sua violência, punham em causa a harmonia do ser. Ou, ainda, acerca da *"Orestéia"* de Ésquilo: "A sabedoria que irrompe com o sofrimento." [ÉSQUILO, l.78]

Christopher Vogler, no seu *"The Writer's Journey"* dedica um curto capítulo a ideia da catarse, fazendo desta vez uma análise mais próxima ao ato ritual, ou se quisermos da sua indução e a consequente procura dos seus resultados desde a pré- história: dos rituais animistas dedicados à caça, das cavernas como recintos santuários perfeitos para a projeção mental das narrativas necessárias à transformação, dos rituais narrativos que usavam, desde então, a encenação das histórias dramáticas dos seus antepassados para criar uma ponte entre o mundo dos humanos e o dos deuses: aquando da morte sacrificial de um velho rei para dar lugar ao seu jovem sucessor, era simbolicamente encenado um enorme ritual cujo espaço estruturante poderia ser uma cidade inteira, onde seria dramatizada a morte e o renascimento de um Deus.

No decorrer de um ano e das quatro estações, eram praticados quatro tipos de ritual: a mortificação, a purgação, a revigoração e o júbilo: a encenação dramática era dividida assim em duas fases: os rituais de *kenosis*, ou rituais de esvaziamento; e os rituais de *pleurosis*, os rituais de preenchimento. A mortificação e purgação eram assim rituais de esvaziamento da mente e do corpo visando a purificação e cura, que claramente trabalharia com a conotação de morte e a revigoração e o júbilo seriam os rituais de regresso aos prazeres e 'reinvocação' dos princípios da vida, sob o eterno propósito de evocar a fertilidade, procriação e o crescimento próspero do clã.

E também, a proposição sobre 'a festa' que encontramos no *"Mito e Metafísica"*[41] de Georges Gusdorf (1912 - 2000), num texto à luz de Henri Hubert (1872 - 1927) e Marcel Mauss, dois grandes etnólogos que estudaram profundamente a magia:

> "A festa permite voltar a dar, de tempos em tempos, à existência comunitária, onde o ritmo das liturgias se enfraqueceu, o seu pleno vigor ritual. Busca-se recarregar o potencial do sagrado ambiente, de reinscrever na realidade humana a presença integral do Grande Espaço e do Grande Tempo, a fim de 'reatualizar', de revigorar todo o Cosmos. [...]

[41] Primeira edição em português publicada em 1979 pela Editora Convívio - Brasil.

O restabelecimento da comunicação com o ser, com o valor, justifica de novo o mundo.
O sagrado volta a se encarregar da realidade humana e a regenera."
[GUSDORF, 1979: 88]

No mundo contemporâneo, outros nomes interessantes surgem neste cruzamento entre conceitos e práticas artísticas que buscam estrutura nos conceitos de mito e rito:

Richard Schechner (1934 -) é um renomado teórico do teatro e performance que desenvolveu a teoria do "ritual narrativo". Segundo Schechner, a performance é uma forma de ritual que tem como objetivo comunicar significados e valores para a audiência: uma forma de performance que combina elementos do mito e do rito com a narrativa. Schechner argumenta que o ritual narrativo é uma forma fundamental de comunicação humana que permite que as pessoas compartilhem e construam significados comuns. Uma forma de comunicação que transcende as barreiras culturais e geográficas, constrói identidades coletivas e reforça a coesão social.

Para Schechner, o comportamento ritual humano está ligado a uma manutenção da memória coletiva e individual dos membros de um grupo. Ele ressalva: “Rituais são memórias em ação, codificadas em ações” [SCHECHNER 2013, p. 49]. Quando Schechner define ritual como “memórias em ação” ele evoca uma memória viva, ou seja, que não está somente nas lembranças ou no plano das ideias, mas está no corpo, nos objetos e nos símbolos ou códigos utilizados ao longo do ato ritual. Outro ponto abordado relevante em relação ao ritual é o fato de que estes são utilizados como meio para lidar com situações difíceis, com os desequilíbrios sociais e pessoais. Neste sentido, Schechner afirma que os rituais “transformam pessoas, permanente ou temporariamente.” [IDEM, p.50].

Partindo deste pressuposto, a trazer a noção de “transporte e transformação”. Schechner afirma que durante o momento liminar do ritual – a partir da noção inicial de fase liminar apresentada por Van Gennep, o indivíduo é transportado da sua realidade quotidiana para o espaço-tempo ritual onde pode ou não sofrer uma transformação. Em situações de ritual ou performance, os indivíduos assumem o atributo liminar e nesta situação de margem, eles são ao mesmo tempo o “não eu” – que é diretamente a negação de si – e o “não não eu” – que através da dupla negativa se reassume consigo mesmo. Esta personalidade binária e, a depender do seu estatuto como participante do ato ritual, faz ocorrer a transformação onde o indivíduo assume uma nova personalidade.

Outra figura central nesta ideia de empoderamento através da performance ritual é

Erika Fischer-Lichte (1943 -), uma proeminente acadêmica e professora alemã no campo dos estudos teatrais e da performance. Ela escreveu vários livros e artigos influentes sobre o assunto, com o objetivo analisar o papel da performance na cultura contemporânea. De acordo com Fischer-Lichte, a performance é uma forma de ritual que cria um espaço de partilha entre atores e espectadores, onde os limites entre eles, a realidade e a ficção são temporariamente suspensos. E ela observa a reversão dos valores Mito - Ritual: enquanto o século XIX manteve uma hierarquia clara do mito sobre o ritual - segundo a qual o ritual era um mito, meramente ilustrado, "encenado" – essa relação agora se inverteu. Fischer-Lichte cita William Robertson Smith (1846 - 1894) e suas palestras sobre a religião dos semitas, em que este propunha que os mitos serviam meramente à interpretação de rituais; o ritual, não o mito, merecia total atenção:

"Na medida em que os mitos consistem em explicações de rituais, seu valor é totalmente secundário,
e pode-se afirmar com confiança que em quase todos os casos, o mito foi derivado do ritual,
e não o ritual do mito; o ritual era fixo e o mito variável,
o ritual era obrigatório e a fé no mito ficava a critério do adorador."
[SMITH, 1889: 19 Apud FISCHER-LICHTE, 2008: 30]

Fischer-Lichte explora as questões políticas, sociais e estéticas em jogo nas inversões de papéis ator / personagem - espectador em sua discussão sobre Coco Fusco e a visita de dois ameríndios não descobertos de Guillermo Gómez-Peña (1955 -). Nessa performance, os performers, "exibindo-se" em gaiolas, provocavam o público a se engajar em ações que incorporavam o olhar colonizador ao qual os performers de cor são frequentemente submetidos. Em vez de considerar os espectadores como receptores passivos de obras de arte, a performance de Fusco e Gómez-Peña demonstrou "o poder transformador do olhar dirigido ao outro, seja reconhecendo-o como co-sujeito ou degradando-o a objeto". Em sua análise, Fischer-Lichte ilustra como "o ato de perceber o outro é sempre um ato político que envolve projeções de si e do outro mescladas com uma variedade de mecanismos disciplinadores". Discussões tradicionais de performances teatrais e teorias estéticas derivadas delas, bem como de obras de arte estáticas, fazem muita distinção entre "arte" e "vida", "presença" e "representação". Como Fischer-Lichte demonstra, os "significados" ou "estados de consciência" despertos por um evento de performance não precisam ser discutidos em termos da "estética representacional do teatro realista-psicológico do século XIX". A autora explora esta corporeidade: os corpos dos

atores presentes numa performance ao vivo, e como os significados emergem para os espectadores enquanto, sujeitos perceptivos, estes espectadores mudam seu foco entre o corpo material fenomenal do ator ao vivo e sua percepção do personagem que está sendo incorporado.

Ainda regressamos a Marie-José Mondzain, que explora a relação entre a religião, a imagem e a cultura. Mondzain argumenta que o mito, o rito e o divino são conceitos fundamentais para entender a relação entre as imagens e a religião. O mito é uma narrativa sagrada que explica a origem do mundo e do homem e seus relacionamentos com os deuses. Ele se baseia na crença na divindade e em uma visão do mundo que transcende o mundo visível. O rito é uma ação simbólica que encena o mito e o torna presente e efetivo na vida quotidiana. O rito conecta o homem com o divino e cria um espaço sagrado onde o divino pode habitar. Então, o divino é a presença sagrada que se manifesta na imagem e no rito. Ele é uma força que transcende a vida e assume uma presença mística que habita o mundo visível: a imagem é um meio fundamental para a expressão do divino e para a conexão com o sagrado. A imagem é uma representação simbólica que permite ao homem contemplar o divino e se conectar com ele.

Por fim, María Zambrano (1904 - 1991), no seu *"O Homem e o Divino"*[42], salienta no seu capítulo 'O Delírio do Super-homem':

> A deificação parece ser um processo "natural" no homem. As religiões não o inventam, pressupõem-no. Nenhuma delas poderia tê-lo afirmado se não fosse "um pressuposto" da vida humana. Pelo contrário, o papel de algumas parece ter sido o de conter esta tendência espontânea do coração humano; este apetite que o homem tem de se tornar divino, e que uma e outra vez surge, mesmo dos desenganos mais atrozes, como um fogo inextinguível.
> Desejo de deificação que chega, como todos os anseios fundos, a ser delírio.
> Mas, de todos os anseios, o de ser divino ou de chegar ao divino pode muito bem ser o mais profundo, o mais irrenunciável.
> [ZAMBRANO, 1995: 133]

[42] Primeira edição em português publicada em 1994 pela Editora Relógio d'Água, de Portugal.

1.3. O mito heróico: os ritos de passagem e a 'jornada do herói' como *construct* narrativo das histórias

Como já foi visto, o mito heróico é uma narrativa que se concentra na figura do herói, geralmente uma personagem modelada, vertical, complexa e notável que enfrenta desafios perigosos, mas normalmente extraordinários, muitas vezes com grande sacrifício ou com a necessidade de aquisição ou apreensão de um poder sobre-humano num determinado ponto do seu *plot*. Está geralmente em uma busca, para alcançar um objetivo específico ou salvar sua comunidade ou sociedade.

Este padrão encontrado na narrativa ficcional universal poderá não ser mais do que a incidência do modelo criado a partir de todas as histórias ancestrais que originaram-se de uma Grande História Arquetipal. Esta existe, de forma intrínseca e direta e foi escrita, descrita e reescrita pela humanidade no decorrer de milhares de anos. Mesmo até antes de haver uma escrita como advento técnico, ela apropriou-se de signos, símbolos, arquétipos, da descrição de vida e do sonho para relatar, narrar, contar, efabular e, então, criar um vasto arquivo que reflete a cada história, a progressão da vida humana.

No campo do conhecimento prático, ela é estudada de forma aprofundada por um universo vasto de antropólogos, etnólogos, narratólogos, cientistas sociais, filósofos e historiadores, há certamente mais de vinte séculos.

Esta configuração estrutural foi primeiro conduzida à luz da sabedoria de Aristóteles, que já a observava na estrutura das narrativas trágicas e que nos trouxe, através das suas aprofundadas análises, este conhecimento inicial como uma ferramenta poderosa na sua *"Poética"*. Esta importante obra é, em parte, a génese de um pensamento analítico da estrutura narrativa moderna e contemporânea. Embora a ideia dos três atos aristotélicos seja o ponto de partida para outras relevantes análises clássicas, é somente em 1928 com a publicação na Rússia, da obra de Vladimir Propp, *"Morfologia do Conto"* que vamos ver nesta sua análise da narrativa tradicional e folclórica russa, elementos e valores narrativos que transcendem as qualidades transformadoras meramente humanas. É nestas histórias contadas de forma incansável por gerações incontáveis, que podemos observar narrativas arquetípicas ativas e cheias de vida, bem como os valores de cada elemento narrativo, humano ou sobre-humano e as suas possíveis funções dentro da história: "poderes mágicos", que podem servir qualquer um dos pólos, propondo-se à criação ou resolução de um determinado conflito.

Mas é importante salientar que esta obra só é traduzida para a língua inglesa em 1958, atrasando, assim, toda a articulação deste pensamento no ocidente por mais de 25 anos, não permitindo um trabalho premente e que desse continuidade imediata aos estudos da saga arquetipal. Mesmo com o trabalho iluminado de Arnold Van Gennep, *"Les Rites de Passage"* (1909)[43] , no início do século XX, e os trabalhos realizados com base nos estudos de Propp, foi preciso esperar até 1949 por Joseph Campbell com seu trabalho de síntese dos escritos de Van Gennep e a clarificação da fórmula 'separação/iniciação/regresso' processada magistralmente, no seu *"O Herói das Mil Faces"* (1949)[44] .

Influenciado pelos trabalhos de Adolf Bastian e Carl G. Jung, aqui, com a sua proposta de revisão e aplicação do monomito e o esboço das fases da aventura mitológica do herói, reconhecemos esta sincronicidade das histórias arquetipais da humanidade, num quase 'uníssono' com as histórias clássicas e contemporâneas.

Ainda a rastrear a cronologia deste pensamento, e numa mostra de compreensão e partilha desta ideia, surge em 1993, pelas mãos do argumentista Christopher Vogler, o prático *"The Writer's Journey"*, onde pela primeira vez dissemina-se este conhecimento num 'quase' manual de guionismo, em plena Hollywood americana fulgurante. Vogler apresenta uma série de tópicos relacionados com as fórmulas narrativas de Van Gennep, recondicionadas por Campbell e com ressonâncias de Propp nas entrelinhas. Novamente neste poderoso uníssono com as histórias da humanidade, este livro transforma-se facilmente numa espécie de 'bíblia' do argumentista, gerando melhor compreensão semântica destes conceitos num âmbito prático e comprovado com uma enorme lista de filmes como estudos de caso citados.

É então, poucos anos mais tarde, que surge o texto que marca a evolução deste conceito, e que o posiciona no centro desta investigação: o Archplot de Robert McKee, disponível no seu *"Story"*[45] de 1997: o manual do design clássico de histórias mais vendido e lido em todo o mundo.

Relaciono, como fez João Maria Mendes, algumas palavras destes autores, para compreendermos a leitura do mundo a partir deste ponto de vista partilhado. Diz o autor que Van Gennep, apresentou os ritos de passagem assim, em 1909 – numa época em que a Antropologia se espantava com a invariância de numerosas configurações míticas, religiosas e sociais:

---

[43] Primeira edição em português publicada em 1989 pela editora brasileira Pensamento.

[44] Primeira edição em português publicada em 2014 pela editora brasileira Vozes.

[45] Primeira edição em português publicada em 1992 pela editora brasileira Editora, Arte & Letra. Chamava-se "Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro".

“

“Toda e qualquer sociedade pode ser considerada como uma espécie de casa dividida em quartos e corredores, com paredes tanto menos espessas e portas de comunicação tanto mais largas e menos fechadas, quanto mais certa sociedade se aproxima das nossas pela forma da sua civilização. Entre os semi civilizados, pelo contrário, estes compartimentos são cuidadosamente isolados uns dos outros, e para se passar de um ao outro são necessárias formalidades e cerimónias que apresentam a maior analogia com os ritos de passagem”.

[VAN GENNEP, 1909: 24 Apud MENDES, 2009: 35]

Quarenta anos depois, em 1949, Joseph Campbell viria a sintetizar, nos seguintes termos, a diversidade dos ritos estudados por Van Gennep:

"Os chamados ritos de passagem, que ocupam um lugar proeminente na vida de uma sociedade primitiva (cerimônias de nascimento, nomeação, puberdade, casamento, enterro, etc.), são distinguidos por exercícios formais e geralmente muito severos de separação. Esses exercícios cortam radicalmente a mente das atitudes, vínculos e padrões de vida da fase que está sendo deixada para trás. Em seguida, segue-se um intervalo de aposentadoria mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar o aventureiro da vida às formas e sentimentos adequados de sua nova condição. Assim, quando, finalmente, chega o momento de retornar ao mundo normal, o iniciado estará tão bom quanto renascido." (...)

[CAMPBELL, 1949: 58 Apud MENDES, 2009: 36]

Vogler, nas sua compressão semântica dos conteúdos sequenciais propostos por Campbell a partir de Van Gennep:

"No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história do herói é sempre uma jornada. Um herói deixa seu (observe a forma feminina, mais politicamente correta) ambiente confortável e comum para se aventurar em um mundo desafiador e desconhecido. Pode ser uma jornada exterior para um lugar real: um labirinto, uma floresta ou uma caverna, uma cidade ou país estranho, um novo local que se torna a arena para seu conflito com forças antagônicas e desafiadoras. Mas existem tantas boas histórias que levam o herói a uma jornada interior, seja da mente, do coração ou do espírito."

[VOGLER, 1993: 85 Apud MENDES, 2009: 37]

E finalmente, McKee com o seu “Story”:

> "O design clássico significa uma história construída em torno de um protagonista ativo
> que luta principalmente contra forças externas de antagonismo para perseguir
> seu desejo, ao longo do tempo contínuo, dentro de uma realidade fictícia consistente e
> causalmente conectada, até um final fechado de mudança absoluta e irreversível.
> Esta coleção de princípios atemporais eu chamo de ‘Archplot’.
> Esses princípios são 'clássicos' no sentido mais verdadeiro:
> atemporais e transculturais, fundamentais para cada sociedade terrestre,
> civilizada e primitiva, remontando por milênios de contação de histórias oral
> até as sombras do tempo. Quando o épico Gilgamesh foi esculpido
> em cuneiforme em doze tábuas de argila há 4.000 anos,
> convertendo a história para a palavra escrita pela primeira vez,
> os princípios do Design Clássico já estavam completamente
> e maravilhosamente estabelecidos."
> [MCKEE, 1997: 35 Apud MENDES, 2009: 37]

Dentre os estágios da jornada do herói identificados por Campbell e observados por Vogler, poderemos referenciar alguns que relacionam-se intrinsecamente com a busca do poder sobre-humano ou mágico nas narrativas de ficção:

Em “Encontro com o Mentor” (“O Auxílio Sobrenatural”, do original de Campbell), que surge após a apresentação do mundo normal do herói e da sua natural inadaptação, e ainda depois do clássico “Chamada para Aventura” e a sua posterior recusa, Esta etapa remete-nos a passagem onde o herói se prepara para aceder a uma importante, miraculosa e talvez mágica fonte de conhecimento.

Em “A Travessia do Limiar”, etapa onde o herói entra finalmente no seu novo mundo especial, e assume concordar com o que propõe os desafios propostos na anterior “Chamada para Aventura”. Ele aqui, confirma que o conhecimento da etapa anterior ressoou dentro da sua câmara de compreensão, e que ele agora se encontra pronto para a sua progressão na história.

Na “Descida à Gruta”, é a etapa onde o herói entra no lugar recôndito que tem mais medo e vence-o, ele vence o seu segundo maior desafio. É o lugar onde ele se prepara, reconhece as forças e suas fraquezas, reencontra com o si-mesmo para garantir-se forte para o próximo desafio.

Em “A Dádiva da Espada” (também chamado “A Recompensa”) é a etapa onde o herói, tendo sobrevivido à morte na etapa anterior (“A Prova Central”) e ter aniquilado parte da força do seu inimigo, pode agora receber uma recompensa na forma de elemento mágico, uma arma que transcende o procedimento humano comum, ou algo que poderá sanar os problemas causados pelo inimigo na sua terra natal ou mundo normal.

Na “Ressurreição” é a etapa em que o herói precisa se purificar antes de regressar ao mundo normal. O herói que esteve no círculo dos mortos precisa renascer e ser purificado numa última prova de morte e ressurreição. Mas aqui há uma última tentativa do inimigo obter resultados. É uma última prova que só será superada com as novas capacidades mágicas do herói.

Em “O Regresso com o Elixir” são reflexos do resultado potenciador e transformador de todo este percurso. Momentos onde a grande recompensa poderá ser partilhada por todos que acompanharam, apoiaram ou até se sacrificaram com este herói, ou simplesmente a partilha de valores com a sua comunidade que fez parte deste sacrifício coletivo, promovendo um trabalho de iniciação e preservação da memória.

São estes elementos de magia e poder que vamos procurar; sinais claros de um percurso iniciático transformador e que, de forma mais ou menos evidente, acabarão por colocar o herói na sua progressão mítica neste *mythos* e a recorrer ao ato ritual para evocar, precipitar e transformar o mundo das nossas ficções, sempre síncronas com as linhas esbatidas mas eternas, das narrativas da saga arquetipal.

Por estas razões, o mito heróico tem um forte apelo emocional e é uma forma poderosa de transmitir valores culturais e ideológicos. Deste conceito surgem as relações entre os *blockbusters* do cinema e o *archplot* desenvolvido por McKee. Grandes públicos procuram com mais frequência estes modelos de histórias mais relacionados com o filme como peça de entretenimento. No entanto, o mito heróico também pode ter um lado obscuro, reforçando ideias de superioridade e poder, e desconsiderando as complexidades e os desejos de equidade do mundo real. A transmissão deste conhecimento requer um *momentum* para garantir a assimilação e compreensão e reverberar dentro do receptor de forma significativa e eficaz. O papel dos rituais como cerimónia transmissora destes elementos podem variar amplamente de cultura para cultura e de contexto para contexto. A importância desses ritos de passagem e da jornada do herói vai para além do entretenimento narrativo: eles fornecem uma estrutura narrativa sólida que nos ajuda a entender e interpretar o mundo à nossa volta. Essas histórias míticas nos mostram que a jornada do

herói é algo em que podemos participar: na imersão e consequente alienação, quando estamos dentro das histórias, na passagem por momentos de transição e desafios, no momento em que nos tornamos mais fortes e aprendemos lições valiosas ao longo do caminho. É por isso que essas narrativas nos cativam e nos inspiram.

Como assunção desta relação entre mitos e histórias do cinema contemporâneo, temos o caso "STAR WARS": George Lucas, autor e realizador da saga leu O Herói de Mil Faces, na década de 70, enquanto trabalhava no roteiro do primeiro filme e seguiu as suas leituras com *"As Máscaras de Deus"* (1959)[46] e outros escritos. Quando "STAR WARS"[47] estreou em 1977, era clara na estrutura da sua história, a influência da jornada do herói e todos os seus elementos e funções. Lucas disse em uma cerimônia de premiação em 1985: "É possível que, se eu não o tivesse encontrado (Joseph Campbell), ainda estaria escrevendo STAR WARS hoje."

Campbell raramente ia ao cinema e pode não ter percebido o quão importante o filme se tornou na década de 1970. Ele não ficou particularmente impressionado quando as pessoas tentaram apresentá-lo a um famoso cineasta chamado George Lucas após uma palestra em San Francisco em 1983, mas os dois se deram muito bem e se encontraram várias vezes depois. Lucas convidou Campbell para ver todos os três filmes de Guerra nas Estrelas recentemente feitos, e este concordou em ver todos os três em um dia em uma sala de projeção no Rancho *Skywalker* de Lucas, nos arredores da mesma cidade americana. Campbell ficou surpreso com a forma como os temas mitológicos foram incorporados aos filmes e os descreveu mais tarde, dizendo: "Vou dizer, fiquei realmente ... emocionado. Aqui, o homem entende a metáfora. O que vi foram coisas que habitavam os meus livros, mas apresentado em termos do problema moderno, que é o homem e a máquina... Aquela jovem personagem[48] abriu uma perspectiva e soube segui-la e foi totalmente novo."

Mais tarde, em meados dos anos 80, Lucas promove a famosa entrevista de Joseph Campbell com Bill Moyers no seu Rancho *Skywalker*.

O mito heróico como *construct* narrativo das histórias é a prova viva da relevância contínua desses mitos e rituais como um dos processos subjetivantes essenciais no mundo contemporâneo.

---

[46] Primeira edição em português publicada em 2010 pela Editora brasileira Palas Athena.

[47] Refere-se ao primeiro filme da saga, hoje chamado de "STAR WARS: EPISÓDIO IV - UMA NOVA ESPERANÇA" | 1977 | 2h1'

[48] Joseph Campbell referia-se à personagem Luke Skywalker, o herói da saga composta, até então, pelos três primeiros filmes criados: hoje episódios IV, V e VI.

1.4. A personagem e a sua busca: a intuição como poder sobre-humano ou mágico para a resolução do conflito

A narrativa é uma forma ancestral e poderosa de comunicação que tem o poder de imergir o leitor ou espectador em uma realidade alternativa do nosso mundo ou em eventuais mundos possíveis. Dentro desse contexto, a narratologia na sua relação com a antropologia estuda como a participação do público na experiência narrativa pode proporcionar uma compreensão mais profunda dos problemas e conflitos humanos. Um elemento comum em algumas dessas narrativas é a busca de poder sobre-humano ou mágico pela personagem principal para resolver o conflito ou alguns conflitos numa história ou, no caso de uma personagem humana, os seus próprios conflitos humanos.

A busca de poder sobre-humano é uma temática frequente nas personagens presentes na literatura, cinema e novos e inovadores *containers* de histórias. Essa busca reflete um anseio humano profundo de superar limitações pessoais, confrontar o desconhecido e alcançar um estado de grandeza. Nestes casos, coragem e o uso da intuição poderiam ser vistas como a apreensão de um poder sobre-humano. Muitas vezes, esta busca consuma-se na obtenção de elementos, tangíveis ou não, ou dispositivos materiais de extensão das forças humanas.

Na mitologia grega, por exemplo, existem inúmeros heróis que buscam tais poderes para enfrentar seus desafios. Perseu utiliza a cabeça da Medusa para petrificar seus inimigos, enquanto Hércules busca completar seus doze trabalhos para se tornar imortal. Essas histórias têm o intuito de transmitir uma mensagem moral aos receptores, mostrando a importância da coragem, da determinação e da capacidade intuitiva de superar obstáculos. Além disso, o poder mágico também desempenha um papel significativo na resolução de conflitos nas narrativas. Enquanto o poder sobre-humano pode ser adquirido por meio do treinamento, do desenvolvimento de habilidades ou de uma certa capacitação intuitiva, o poder mágico é muitas vezes atribuído a elementos sobrenaturais e inexplicáveis ou concedido por uma entidade extra-humana, divindade ou força divina.

A busca por poderes como esses é popular porque reflete anseios profundos do humano por controle sobre seu destino e suas circunstâncias. No entanto, é importante considerar as consequências dessas buscas. Na narrativa, frequentemente a personagem que busca poder sobre-humano ou mágico precisa enfrentar seu lado sombrio e lidar com as tentações que o poder pode trazer. Nessa dualidade entre o bem e o mal, aliada à busca por

poderes extraordinários, cria-se um ambiente propício para uma experiência catártica do espectador ou leitor. Portanto, ao acompanhar a jornada da personagem em busca de poderes sobre-humanos ou mágicos, o público é convidado a refletir sobre seus próprios desafios, desejos e capacidades. Essas narrativas atuam como um espelho para a humanidade, revelando os aspectos mais profundos de nossa condição humana e proporcionando uma oportunidade de empatia e compreensão com o si-mesmo.

Na experiência da ação humana, o que talvez mais se assemelhe a este poder sobre-humano que, embora tangível, continue a ser muitas vezes considerado parte do que nos é inexplicável, seria a nossa intuição: ela é a parte de nós ou da nossa compreensão intelectual e sensorial do mundo que parece velada, e que surge através de um processo de ativação, consciente e arbitrário. A intuição surge como um outro, uma instância de um si-mesmo que dirige um certo discurso a nós próprios, como uma voz omnisciente e sábia que se coloca num espaço intermediário entre o que sabemos e aquilo que é um conhecimento prático de ordem extra-humana que outrora foi-nos concedido. Este discurso desta origem superior que nos é recebido e compreendido teve, ao longo da experiência humana, várias outras interpretações. Ela, supomos, teria sido a voz profética que se adequa a qualquer divindade, a partir de qualquer narrativa religiosa. Ela foi também o *Daemon* na Grécia Antiga, o de Sócrates e o que foi analisado e estudado, desde Xenofonte até Platão. O Espírito Santo para os discípulos após a experiência do Pentecostes, aquele 'certo companheiro divino' de São Gregório, as vozes ensurdecedoras de Joana D'Arc ou 'aquele poder superior que interfere' relatado nas experiências de Winston Churchill.

O termo *daemon* refere-se a uma entidade ou ser intermediário entre os deuses e os humanos, que desempenha um papel significativo na vida e no destino dos indivíduos. A ideia de *daemon* era multifacetada na cultura grega e poderia ser interpretada de diversas maneiras. Para alguns, era uma espécie de guia espiritual ou conselheiro pessoal que influenciava ações e decisões humanas: uma voz interior que orientava as escolhas individuais, muitas vezes apresentando-se como uma sensação intuitiva de orientação.

Esta conexão entre o *daemon* e a intuição encontra eco na forma como, hoje em dia, muitos de nós entendemos a intuição. A intuição é frequentemente descrita como uma sensação subjetiva, um conhecimento interior que não pode ser explicado logicamente, mas que orienta a tomada de decisões. Assim como o *daemon* era percebido como uma influência invisível que atuava na vida das pessoas, a intuição também é vista como uma força subconsciente que ajuda a moldar nossas escolhas e ações.

Além disso, a ideia de que o *daemon* poderia representar o destino de uma pessoa também está relacionada à nossa compreensão moderna da intuição. A intuição muitas vezes nos leva a tomar decisões que parecem estar alinhadas com nosso caminho ou propósito de vida, como se estivéssemos seguindo um destino predefinido.

Mas o que desencadeia este processo, para além da necessidade de acesso a um conhecimento desconhecido pelos processos habituais de cada cultura e sociedade, é um processo de liberdade, de desprendimento das 'amarras' convencionadas ou consagradas por uma ética ou moral pré-determinadas. É através de um estado de suspensão das regras normativas, de forma geral, que nós podemos experimentar esta aproximação desta compreensão não-material, mecânica, mas que pode ser plenamente operacional das nossas vidas.

Dentro do reino dos conflitos humanos, a intuição tem sido muitas vezes considerada uma habilidade mística, extra-humana ou mesmo uma forma de magia prática. Ao mergulhar nas raízes dessa percepção e examinar várias perspectivas sobre a intuição, somos elucidados pela mudança de paradigma necessária para aproveitar plenamente o extraordinário potencial da intuição na promoção da resolução de conflitos.

Ao abraçar a intuição como uma poderosa ferramenta mágica, a resolução de conflitos pode transcender as limitações tradicionais. Numa operação para além dos campos da racionalidade, a intuição explora a sabedoria mais profunda, abrindo possibilidades extraordinárias para resolver conflitos em vários níveis. A intuição reside em sua capacidade inata de orientar os indivíduos em direção à cura, ao crescimento, ao desenvolvimento e à convivência harmoniosa, oferecendo um potencial transformador que se estende muito além das abordagens convencionais para a resolução de tais conflitos.

Embora possa não haver nenhum pensador ou teórico específico que tenha escrito extensivamente sobre esse conceito exato em sua forma mágica, vários filósofos exploraram o significado da intuição e seu papel na resolução de conflitos e na compreensão humana. O filósofo francês Henri Bergson explorou a natureza da intuição e sua relação com a consciência e a criatividade humanas, de forma muito significativa. Em seu trabalho *"A Evolução Criadora"* (1907)[49], Bergson argumentou que a intuição permite que os indivíduos apreendam os aspectos vitais e dinâmicos da realidade que não podem ser totalmente capturados apenas pelo pensamento racional. Ou no que resulta da conferência intitulada *"A*

[49] Primeira edição em português publicada em 1973 pela Editora brasileira Opera Mundi.

Intuição Filosófica" de 1911. Aqui, Bergson propõe que tratemos brevemente de temas fundamentais de sua filosofia: a duração e o tempo; a intuição interior e seu contato com o Eu profundo; o ser como mobilidade e a cisão com a metafísica antiga, clássica, que vê o imóvel como essencial e a mudança como acidental. A metafísica bergsoniana e a ciência simbólica como formas de conhecimento do absoluto, seja ele intuitivo-espiritual ou analítico-material, não resolvem o problema da expressão da intuição. A comunicação da duração em termos espaciais; a dificuldade da linguagem e da inteligência de dizer o ser movente e a proposta bergsoniana de solução deste impasse através da introdução da metáfora, das imagens e dos conceitos flexíveis, são alguns dos aspectos expostos na conclusão desta conferência transformada em texto filosófico. Aqui fica um pequeno trecho da obra *"Bergson: Intuição e Discurso Filosófico"* (1991)[50], de Franklin Leopoldo e Silva (1947 -) que tão bem argumenta estes detalhes:

> O artista torce a linguagem, no limite com a finalidade, diz Bergson, de fazer-nos esquecer que ele emprega palavras. Assim, é a própria capacidade de simbolizar, intrínseca à inteligência, que vai permitir de alguma forma a superação da cristalização simbólica que constitui a precisão abstrata do conhecimento analítico. Voltada para o esforço de traduzir o intraduzível, a inteligência se torna de alguma maneira consciente da "margem" intuitiva que a rodeia: procurará então vencer o obstáculo da linguagem com a própria linguagem, construindo com os símbolos um análogo de fluidez que ela não pode exprimir diretamente. [SILVA, 1994, p. 96].

Carl G. Jung também deu grande importância à intuição como uma das quatro funções psicológicas ao lado da sensação, pensamento e sentimento. Ele acreditava que a intuição era uma forma de perceber o mundo além dos sentidos físicos e do pensamento racional. Essa habilidade extraordinária capacita os indivíduos a transcender os limites convencionais e gerar resoluções inesperadas. O trabalho de Jung sobre o inconsciente coletivo e os arquétipos também aborda a ideia de percepções intuitivas e seu impacto potencial na resolução de conflitos e na promoção da compreensão.

A intuição, com seus *insights* instantâneos e natureza aparentemente inexplicável, muitas vezes se cruza com vários entendimentos da magia. Com base em estudos

[50] Primeira edição em português publicada em 1994 pela Editora Loyola (Brasil).

antropológicos, a magia pode ser vista como a manipulação de forças invisíveis, muitas vezes envolvendo o uso de símbolos ou rituais para produzir os resultados desejados [MALINOVSKI, 1954]. A intuição, como magia, opera fora dos limites das relações observáveis de causa e efeito, revelando possibilidades inexploradas na resolução de conflitos humanos.

No contemporâneo, o poder da intuição, segundo Eugene Sadler-Smith (1958 -) é frequentemente associado a capacidades extraordinárias que vão além dos limites comuns do raciocínio lógico humano. Ele recorre a esferas como a da neurociência e das psicologias social e cognitiva para argumentar que, como um poder mágico, a intuição permite que os indivíduos entendam, naveguem e resolvam conflitos por meio de uma conexão discreta com os campos de energia circundantes [SADLER-SMITH, 2011]. Este assinala também que, no cérebro se encontram as mentes analítica e intuitiva, mas que, ao longo dos tempos, esta última ficou relegada a segundo plano ou mesmo renegada.

A percepção da intuição como uma habilidade sobre-humana remonta a textos antigos e tradições filosóficas. Por exemplo, fontes egípcias antigas frequentemente retratam divindades dotadas de poderes intuitivos, permitindo-lhes resolver conflitos com incrível facilidade [INNES, 2004]. Esses retratos históricos estabelecem as bases para considerar a intuição como uma habilidade extraordinária, por definição.

A intuição acaba, muitas vezes, por canalizar a sabedoria da mente inconsciente, permitindo que os indivíduos acessem um vasto reservatório de informações e conhecimentos que se encontram abaixo da superfície da percepção consciente. [WILSON, 2002]. Esse poder transcendente oferece *insights* inestimáveis sobre a complexa dinâmica dos conflitos humanos e capacita os indivíduos a abordar as resoluções com maior empatia e compaixão.

Radin e Nelson [2008] propõem que a intuição possa ser vista como uma ponte entre a mente consciente e racional e os níveis mais profundos de sabedoria que residem dentro do eu. Assim, a intuição torna-se uma ferramenta essencial para refinar e melhorar a resolução dos conflitos, integrando a razão e o instinto. No mundo contemporâneo, vem sendo desenvolvidas diversas técnicas e práticas que aprimoram a intuição, transformando-a em uma habilidade que pode ser cultivada e aproveitada. Meditação e atenção plena, por exemplo, fornecem um terreno fértil para o desenvolvimento e refinamento de habilidades intuitivas [VAUGHAN, 1999]. Essas práticas ajudam a acalmar a mente, permitindo que os indivíduos tenham acesso às suas faculdades intuitivas inatas e as utilizem para a resolução de conflitos.

Também é no cruzamento entre intuição e empatia que, muitas vezes é referida como a capacidade de se colocar no lugar do outro, é uma competência essencial na resolução dos conflitos humanos, mesmo quando pessoais e individuais. Para Edith Stein (1891 - 1942), a intuição reforça as respostas empáticas, permitindo que os indivíduos acessem *insights* intuitivos sobre as emoções, experiências e perspectivas dos outros numa utilização constante da intuição interna. [STEIN, 1916]. Essa intuição empática promove um ambiente de entendimento, levando à transformação de conflitos em oportunidades de crescimento e resolução. Fica aqui uma passagem de um estudo profundo sobre intuição e empatia realizado por Moisés Rocha Farias (1979 -):

> Outra distinção que devemos fazer é entre a percepção interna e a empatia, pois, comumente, sua aproximação vivencial favorece um engano, igualando seus conceitos de maneira errônea. Já vimos como se dá a vivência da percepção externa do outro, contudo também existe a percepção interna que Edith Stein achou por bem denominar "intuição interna".
>
> [FARIAS; 2016:32]

A busca de poder sobre-humano ou mágico pela personagem para a resolução do conflito leva-nos a refletir sobre nossos próprios anseios e desafios, proporcionando uma experiência catártica através da qual podemos compreender melhor a vida e as complexidades de nossa existência. Como leitores / espectadores / *viewers* somos convidados a compreender o ato ritual simbólico e observar que ele é este agente catalisador que permite à personagem encontrar acesso a um poder transformador que o faz aproximar-se da figuração da divindade. Este ritual poderá ser objetivo, assumido ou subjetivo, dissimulado, mas é certamente o momento ideal na diegese para a assimilação e legitimação da história transformadora que, quando contada, já transformou a personagem ou o herói e já não haverá nada que possa fazê-lo voltar para trás, no caminho da sua evolução, e na progressão do plot.

Questões de verossimilhança e fluência das histórias

Mas para além de toda a capacidade discursiva destas histórias, da possibilidade de adesão por parte do receptor, dos processos de apelo e atratividade implicados nesta relação,

do mecanismo de jogo: de encriptação da mensagem para ser desencriptada pelo *viewer* / leitor / espectador num processo prazeroso e de entretenimento, e, uma vez que estamos num universo do sobre-humano, do velado, do invisível, intangível, importa fazer um levantamento dos possíveis problemas que podem haver nas estruturas e construções destas mesmas histórias. Comecemos pelas questões de verossimilhança: a importância da verossimilhança nas narrativas (e na narratologia) é indiscutível, pois é um elemento crucial para cativar e envolver o público que recebe uma história. Quando uma narrativa é verossímil, ou seja, apresenta eventos e personagens que parecem plausíveis e coerentes com a realidade criada pelo autor, ela se torna mais convincente e envolvente. A verossimilhança permite que o leitor / espectador / *viewer* se conecte emocionalmente com a trama, tornando a experiência mais significativa. Tenhamos atenção que uma história verossímil não precisa ser necessariamente realista, especialmente no caso de gêneros como ficção científica ou fantasia, onde elementos imaginativos e sobrenaturais são comuns. No entanto, mesmo nesses cenários, a coerência interna e a lógica da narrativa são essenciais para que o público possa se identificar com os personagens e se envolver com a trama. A existência de um processo de causalidade é essencial para que a experiência ocorra sem interrupções na leitura da verossimilhança, da consistência e da plausibilidade das histórias, garante de uma experiência imersiva e memorável para um determinado público. A partir de uma base de causalidade, evocativa dos mecanismos em que a vida acontece no universo, a casualidade pode acontecer de forma bem argumentada nas histórias.

Ao abordar temas complexos ou criar mundos fictícios, a atenção à verossimilhança é feita de forma mais exigente e a sua complexidade torna a experiência da história mais imersiva e impactante. Os leitores e espectadores valorizam histórias que os desafiam intelectualmente e emocionalmente, mas também as que os conectam a aspectos da realidade humana. Combinando elementos surpreendentes e plausíveis, os narradores podem criar uma narrativa cativante e memorável, mantendo o equilíbrio entre a magia da imaginação e a força da credibilidade.

Mas existem outros problemas narratológicos que podem afetar a construção da verossimilhança em uma história aquando da manutenção do poder sobre-humano dentro das histórias. Um bom exemplo é o uso inadequado do *"Deus ex machina"*, uma técnica narrativa em que uma solução improvável ou milagrosa é introduzida de forma repentina para resolver um conflito ou dilema na história. Isso pode ser uma intervenção divina ou uma reviravolta inexplicável que parece conveniente demais para a trama. O uso excessivo

ou inadequado do *"Deus ex machina"* pode comprometer a verossimilhança da narrativa, pois o público pode perceber que essas soluções prescindem da causalidade e que se manifestam como artificiais e pouco realistas. Assim, o desafio para o narrador é equilibrar o uso de elementos fantásticos e surpreendentes com a manutenção da verossimilhança. É possível incorporar reviravoltas e eventos extraordinários, mas eles devem ser introduzidos de maneira orgânica, respeitando a coerência interna da narrativa e os seus princípios de causalidade. Soluções miraculosas podem ser evitadas, e em vez disso, o desenvolvimento dos personagens, suas motivações e ações devem conduzir a resolução dos conflitos.

Outro problema de fluência da história seria a falta de consistência interna na narrativa. Isso ocorre quando as regras e características estabelecidas no mundo ficcional não são seguidas de forma coerente ao longo da história e portanto, se apresentam de forma inconsistente perante às leis orgânicas deste mundo ficcional. Por exemplo, se um personagem tem uma habilidade ou poder específico, mas em determinadas situações essa habilidade é ignorada ou utilizada de forma inconsistente, isso pode quebrar a verossimilhança e deixar o público confuso e desconectado da história.

Outro fator poderia ser a falta de desenvolvimento adequado dos personagens. Personagens unidimensionais ou estereotipados podem parecer pouco realistas e não serem capazes de sustentar a complexidade de uma determinada trama. Os leitores e espectadores tendem a se envolver mais com personagens bem construídos, com profundidade vertical e com motivações claras e conflitos internos, pois isso torna suas ações e decisões mais identificáveis, compreensíveis e significativas.

Além disso, a inserção forçada de elementos expositivos na narrativa também pode prejudicar a verossimilhança. Quando informações são apresentadas de forma pouco natural ou óbvia, apenas para transmitir detalhes importantes ao público, isso pode romper o fino fio que liga a experiência do leitor / espectador / *viewer* e a imersão naquela história. É essencial encontrar maneiras orgânicas de apresentar informações relevantes, seja por meio de diálogos naturais, ações dos personagens ou detalhes do ambiente.

A incoerência temporal interna é outro problema que pode afetar a verossimilhança. Se a cronologia da narrativa não for clara ou se houver contradições em relação à passagem do tempo, isso pode deixar o público confuso e questionando a lógica da história.

Por fim, a falta de pesquisa e autenticidade em contextos específicos também pode prejudicar a verossimilhança. Se uma história se passa em um determinado período histórico, lugar ou contexto cultural, é importante que os detalhes e elementos desse

ambiente sejam precisos e bem fundamentados. A falta de autenticidade pode fazer com que o público perca a confiança na narrativa e se desconecte da experiência geral.

A verossimilhança é construída através de uma cuidadosa atenção aos detalhes e à consistência da narrativa. Problemas narratológicos como estes aqui colocados podem comprometer a capacidade de uma história cativar e convencer seu público. Um trabalho cuidadoso e equilibrado na construção dos elementos da narrativa é essencial para criar uma experiência envolvente e verossímil para o receptor.

2. A personagem, como elemento-chave nas histórias

As histórias são elementos vivos que têm a capacidade de preservar a memória e transformar a realidade. Elas têm o poder de evocar emoções, inspirar a imaginação e despertar a empatia, mas é a personagem o elemento essencial de qualquer narrativa, que molda o enredo, o tema, modelando esta conexão entre personagem e leitor / espectador / *viewer* e plasma a transferência destas emoções e compreensões. Através delas, somos transportados para mundos imaginários ou somos convidados a uma reflexão sobre a nossa própria vida. As personagens das histórias nos ajudam a entender a complexidade e a diversidade da vida humana, permitindo-nos ter uma perspectiva mais ampla do mundo e das pessoas ao nosso redor.

A narratologia fornece informações valiosas sobre a forma como os personagens são apresentados e desenvolvidos nas histórias e permite-nos aprofundar as abordagens narratológicas empregadas na análise do personagem. Ao analisar várias fontes acadêmicas, parece-me oportuno deixar aqui um panorama abrangente de como esses elementos são tratados analiticamente:

A caracterização: este elemento refere-se ao processo pelo qual os autores criam e desenvolvem personagens. Segundo Gérard Genette (1930 - 2018), abrange tanto os atributos físicos quanto a composição psicológica dos indivíduos dentro de uma história. Os personagens servem como veículos por meio dos quais os leitores ou espectadores se envolvem com a narrativa, compreendendo seus temas, conflitos e mensagens. Eles possuem agência dentro da história e são movidos por seus desejos, motivações e decisões, os quais contribuem para o desenvolvimento da trama.

Os tipos e arquétipos de personagens: as personagens podem ser classificadas em vários tipos ou arquétipos que refletem padrões recorrentes na narrativa. Arquétipos, como heróis,

mentores, vilões e amantes, formam a base da análise da personagem segundo já vimos em Propp e Campbell. Esses arquétipos funcionam como modelos reconhecíveis e relacionáveis, permitindo que os leitores/espectadores antecipem as ações e motivações dos personagens. Ao incorporar personagens arquetípicos, os autores estabelecem familiaridade e aumentam a coerência da narrativa.

Segundo Shlomith Rimmon-Kenan (1942 -), a personagem como ferramenta narrativa: as personagens não apenas contribuem para a estrutura e a coerência da narrativa, mas também servem como agentes que impulsionam a trama. Frequentemente, personagens incorporam traços específicos ou adotam papéis que facilitam a exploração de temas e conflitos mais amplos dentro da história [RIMMON-KENAN, 2003]. Por meio das personagens, os autores podem transmitir mensagens sociais, políticas ou morais, permitindo que leitores/espectadores se envolvam com conceitos mais amplos por meio de conexões pessoais.

E. M. Forster (1879 - 1970) faz uma aproximação às abordagens psicológicas nas análise das personagens: a psicanálise fornece *insights* significativos sobre a análise da personagem, enfatizando as motivações e desejos que dirigem as ações destas dentro de uma narrativa [FORSTER, 1927: 88]. Examinar as personagens do ponto de vista psicológico permite que leitores / espectadores / *viewers* descubram camadas mais profundas de suas personalidades, revelando conflitos ocultos e crescimento pessoal ao longo da narrativa.

Ainda em Genette, vemos que a confiabilidade e não confiabilidade da narração: dentro da narratologia, o conceito de narração não confiável desafia a confiança dos leitores na precisão e objetividade da narração da personagem. Narradores não confiáveis distorcem intencionalmente eventos, pensamentos ou emoções, levando à ambigüidade e a múltiplas interpretações. Essa técnica narrativa pode criar suspense e profundidade psicológica, envolvendo leitores e espectadores em um papel mais ativo na interpretação da história.

O ponto de vista narrativo: a escolha do ponto de vista narrativo afeta diretamente a caracterização dentro de uma história. A narrativa pode ser em primeira pessoa, onde leitor / espectador / *viewer* vivencia os eventos através da perspectiva de um protagonista, ou em terceira pessoa, proporcionando um ponto de vista mais distanciado e omnisciente. O ponto de vista escolhido influencia até que ponto leitores/espectadores podem simpatizar com os personagens, afetando seu envolvimento com a história.

O desenvolvimento e crescimento da personagem: personagens dinâmicas passam por mudanças significativas ao longo de uma narrativa, permitindo crescimento e transformação pessoal. Por meio de desafios e conflitos, as personagens aprendem, evoluem e adquirem novos traços ou crenças. Esses arcos da personagem contribuem para o impacto temático e

emocional geral da história, capturando o interesse e o investimento dos receptores destas narrativas.

A relação entre personagem e enredo: personagens e enredo estão intrinsecamente entrelaçados em uma narrativa. Os eventos da trama geralmente são conduzidos pelas ações das personagens, e as personagens são influenciadas e moldadas pelos eventos que se desenrolam. As ações e decisões da personagem geram consequências e determinam os rumos da trama. Compreender essa relação dinâmica aumenta nossa compreensão das complexidades da história, e se quisermos, das relações e complexidade da vida como ela é.

As dimensões culturais e sociais da representação das personagens: a representação da personagem em narrativas geralmente reflete contextos culturais e sociais inseridos em um determinado período de tempo. Os personagens podem incorporar estereótipos, desafiar normas sociais ou ilustrar questões sociais mais amplas. A análise de personagens dentro de seu contexto sociocultural fornece informações cruciais sobre as mensagens subjacentes e comentários sociais transmitidos pelo autor.

A personagem é um componente vital de qualquer narrativa, capturando a atenção dos leitores/espectadores, dirigindo o enredo e transmitindo temas. A narratologia nos dá inúmeras abordagens analíticas para aprofundar a análise da personagem. Considerar a personagem de vários ângulos, permite-nos compreender a complexidade e a profundidade que as narrativas nos oferecem.

A categorização da personagem mais conhecida ainda é a oposição de Forster entre personagens planos e redondos: “Personagens planos (...) são construídos em torno de uma única ideia ou qualidade” [FORSTER, 1985: 67], enquanto personagens redondos são “mais altamente organizados” [IDEM: 75] e “são capaz de surpreender de forma convincente”. Os críticos há muito aceitam esta categorização como plausível, relacionando-a com a forma como as pessoas reais são percebidas. No entanto, Rimmon-Kenan, propõe três dimensões para categorizar os personagens: “complexidade, desenvolvimento, penetração na “vida interior” [RIMMON-KENAN, 2002: 41], misturando assim aspectos da personagem como uma entidade do mundo da história com aqueles de sua apresentação. Da mesma forma, o autor e encenador Cláudio Hochman (1958 -) propõe oito dimensões como base de categorização sem distinguir entre esses dois aspectos. Para citar apenas três deles: estilização - naturalismo; complexidade - simplicidade; dinamismo - estático. Por outro lado, os estereótipos são frequentemente considerados como o protótipo da personagem plana. Com Richard Dyer (1945 -), no entanto, pode-se fazer uma distinção entre o tipo social e o estereótipo. Os tipos sociais

são conhecidos porque pertencem a uma sociedade com a qual o leitor / espectador / *viewer* está familiarizado, enquanto os estereótipos são imagens prontas do desconhecido. Na ficção, eles diferem, segundo Dyer, na medida em que os tipos sociais podem aparecer em quase qualquer tipo de trama, enquanto os estereótipos carregam consigo uma narrativa implícita.

2.1. Platão e Aristóteles e a relação funcional entre personagem e ação

Platão e Aristóteles escreveram extensivamente sobre a natureza da ação e do ser que a realiza.

Para Platão, a relação entre a personagem e a ação é fundamental para a compreensão da natureza humana. Platão acreditava que a alma é a verdadeira essência do ser, e que ações virtuosas são um reflexo qualitativo da sua alma. Platão acreditava que a alma humana é dividida em três partes: a razão, o desejo e o espírito. Para Platão, a pessoa virtuosa é aquela que é capaz de manter a razão no controle do desejo e do espírito, permitindo-lhe agir de acordo com a virtude.

Em “A República”, Platão diferencia gêneros literários, relacionando dois modos fundamentais de discurso: a mimese: a imitação direta, literal, do discurso na forma de diálogos e monólogos das personagens, e a diegese: que compreende todos os enunciados atribuíveis ao autor. “Segundo Platão, o gênero lírico se restringe ao uso da diegese, e o gênero dramático ao uso da mimese, sendo que apenas o gênero épico combina os dois” [MEISTER, 2014]. Esta distinção fundamental dos dois modos principais de narrar não apenas antecipou a oposição mostrar - contar, muito presente no contemporâneo, como também prefigura uma das três dimensões analíticas adotadas por Genette, neste caso, a voz, para além do tempo e do modo.

Aristóteles, por sua vez, vê a ação (ou conduta moral) como expressão do ser que a realiza. Assim, a realização de ações virtuosas faz um ser virtuoso. Aristóteles enfatiza que a virtude é uma questão de hábito e prática, e que o ser deve ser treinado para ser virtuoso, sendo assim, capaz de encontrar o equilíbrio certo entre os extremos opostos, a evitar o excesso e a falta. Por exemplo, a coragem seria uma virtude que estaria no meio entre a covardia e a imprudência.

Na sua obra "Poética", Aristóteles introduziu um conceito crucial para a compreensão da narrativa: a distinção entre o universo completo de eventos que ocorrem em um mundo

fictício e a trama narrativa efetivamente apresentada, conhecida como *mythos*. Ele ressaltou que o *mythos* é sempre uma construção que engloba apenas uma seleção específica de eventos, escolhidos e organizados com base em critérios estéticos. Isso nos leva a uma abordagem funcional da "Poética" em relação aos protagonistas fictícios e suas ações, as quais são explicadas como estando em conformidade com as exigências estéticas e lógicas do *mythos* global.

Na filosofia, a relação intrínseca entre o caráter moral de um indivíduo e suas ações é objeto de investigação em diversas abordagens filosóficas, cada qual com suas perspectivas e fundamentações teóricas distintas. A da ética, por exemplo: a conexão entre o caráter moral de um indivíduo e suas ações é de enorme importância, uma vez que a ética se ocupa da determinação do que é moralmente correto e incorreto, bom e mau. Por exemplo, a ética das virtudes sustenta que a conduta apropriada resulta do alinhamento com as virtudes que caracterizam a personalidade do agente moral. Por esta via, a ação correta é aquela que se coaduna com a virtude, isto é, a ação que seria adotada por um indivíduo virtuoso. Já a ética deontológica concebe que a ação correta é estabelecida por princípios morais ou regras que devem ser seguidos independentemente das consequências.

Ou a do existencialismo: a relação entre o caráter moral e a ação é compreendida de modo mais livre e individual. O existencialismo enfatiza a liberdade do ser humano para tomar decisões próprias e criar significado em sua própria existência. Nessa perspectiva, a ação é considerada como uma expressão da liberdade e da escolha pessoal. Jean-Paul Sartre, aqui na sua relevância, desenvolve o argumento de que a ação representa uma forma de expressar a liberdade humana e que o caráter pode tanto limitar como expandir essa liberdade.

No campo da filosofia da mente: a interligação entre o caráter moral e a ação é abordada sob a perspectiva da causalidade. A ação é interpretada como o resultado de processos mentais que ocorrem na mente do agente. A filosofia da mente investiga a natureza desses processos mentais e sua relação com as ações físicas.

Na filosofia política, a relação entre o caráter moral e a ação é analisada sob o prisma do poder e da autoridade. A política engloba a tomada de decisões que influenciam a vida das pessoas, e tais decisões são tomadas por indivíduos que ocupam posições de poder. Nesta perspectiva, a relação entre o caráter moral e a ação pode ser entendida como uma questão de responsabilidade e prestação de contas.

É imprescindível salientar que as perspectivas mencionadas são apenas algumas das várias abordagens possíveis acerca da relação entre o caráter moral e a ação na filosofia. Dada a vasta e diversificada área de atuação da filosofia, inúmeras outras vertentes podem ser

investigadas e contempladas. Com efeito, muitos filósofos, ao longo da história, abordaram a relação entre o caráter moral e a ação sob diferentes enfoques. Kant, por sua vez, em sua obra *"Fundamentação da Metafísica dos Costumes"* (1785)[51], sustenta a ideia de que as ações devem ser orientadas pelo dever moral, independentemente dos desejos ou inclinações individuais. Nietzsche, em suas obras, argumenta que a ação é uma manifestação da vontade de poder do indivíduo e que o caráter é uma construção social que pode restringir a liberdade individual. Ou ainda Sartre sobre o carácter, onde desenvolve o argumento de que a ação representa uma forma de expressar a liberdade humana e que o caráter pode tanto limitar como expandir essa liberdade.

Dessa forma, mediante uma investigação mais aprofundada, outras contribuições filosóficas significativas podem ser encontradas, enriquecendo ainda mais o panorama acerca da relação entre o caráter moral e a ação na esfera do pensamento filosófico.

2.2. Do paradigma normativo até o estruturalismo francês e a análise da narrativa

A narrativa em prosa, como a conhecemos hoje e como motor de todas as manifestações narrativas que esta tese pretende analisar, tornou-se parte aceita do cânone literário apenas a partir do século XVIII. Concentrando-se em aspectos da temática e didática, a principal questão que motivou seus primeiros teóricos como Pierre Daniel Huet (1630 - 1721) ou Friedrich von Blanckenburg (1744 - 1796) era, portanto, normativa: a nova forma literária estaria à altura dos padrões qualitativos da épica antiga? Essa preocupação continuou a dominar muitas teorias do gênero narrativo paradigmático até o início do século XX, mais fortemente em György Lukács (1885 - 1971).

Friedrich Spielhagen (1829 - 1911) foi um dos pioneiros a revisitar as características formais da narrativa, fazendo uma distinção entre romance e novela com base na complexidade e funcionalidade dos personagens, bem como nas diferentes estruturas de ação e desenvolvimento do enredo. Em seu estudo de 1883, intitulado *"Contribuições à Teoria e Técnica do Romance"*[52], ele introduziu uma distinção taxonômica fundamental entre narrativas em primeira e terceira pessoa, além de refletir sobre a relação entre o autor e o narrador. Impulsionado por uma aversão aos dispositivos narrativos que quebram a ilusão, Spielhagen afirmou que a narrativa ideal não deve chamar a atenção do leitor para o processo de narração

[51] Primeira edição em português publicada em 1988 pela Editora Edições 70 (Lisboa).
[52] Sem edição em português.

em si.

Käte Friedemann (1874 - 1949) contestou esse postulado normativo. Para ela, a medialidade era um elemento constitutivo da narrativa, em vez de ser considerada um defeito, e a instância narrativa era uma característica inerente a qualquer narrativa, seja ela ficcionalmente explícita ou logicamente implícita. O significado metodológico dessa perspectiva é de grande relevância, já que Friedemann efetivamente definiu a essência da narrativa em termos estruturais, dando continuidade ao princípio da definição fenomenológica de Platão para a epopeia, levando-o a um nível mais profundo.

A história e teoria literária do final do século XIX costumavam considerar a narrativa como parte integrante da literatura narrativa, relegando assim a pesquisa sobre contos populares a especialistas no assunto. Contudo, na década de 1880, visionários adotaram uma nova abordagem empírica nos estudos folclóricos e fundaram a chamada "Escola Finlandesa". Em 1910, um dos membros dessa escola, Antti Aarne (1867 - 1925), publicou a primeira versão de um catálogo conhecido como Índice Aarne-Thompson (1928), que é utilizado internacionalmente até os dias de hoje. Esse catálogo expandido agora abrange 2.500 variantes resumidas de contos populares em oito categorias distintas.

Propondo um enfoque nos contos populares de maneira empírica, Propp desenvolveu um modelo dos componentes elementares das narrativas e como eles se combinam. No entanto, diferentemente de seus predecessores, Propp se afastou completamente do conteúdo específico para descrever um tipo particular de conto de fadas russo em termos de uma sequência de trinta e uma "funções" abstratas.

A abordagem de Propp atraiu considerável atenção, especialmente entre os estruturalistas franceses. Embora eles reconhecessem a originalidade desse modelo, também o criticaram por sua “lógica de ação puramente sequencial e monolinear”, sugerindo que deveria ser substituído por “modelos combinatórios multilineares” [LÉVI-STRAUSS, 1976]. Parcialmente baseado em tais revisões, o modelo funcional de Propp se tornou um ponto de referência fundamental para o desenvolvimento das chamadas "gramáticas de histórias", juntamente com a gramática gerativa chomskiana e suplantou o índice Aarne-Thompson. A ideia de uma gramática gerativa da narrativa foi adotada não apenas por narratólogos, mas também por pesquisadores de Inteligência Artificial (AI) que procuraram criar sistemas artificiais de narração de histórias.

O movimento do estruturalismo francês foi de significativa relevância ao proporcionar o impulso decisivo para a consolidação da narratologia como uma vertente metodologicamente

coerente da teoria narrativa, concentrada na análise da estrutura narrativa. Esse paradigma emergiu durante a publicação de uma edição especial intitulada *"L'analyse structurale du récit"* em 1966 na revista *Communications*, que reunia artigos de proeminentes estruturalistas como Roland Barthes, Umberto Eco, Gérard Genette, Algirdas Julius Greimas, Tzvetan Todorov e Christian Metz. Ainda por vezes, aparecem incluídos nomes relacionados com outras correntes de pensamento, como Claude Lévi-Strauss na antropologia, Jacques Lacan na psicanálise, Michel Foucault na filosofia e Louis Althusser na teoria política. Cada um desses pensadores aplicou a metodologia estruturalista em suas respectivas áreas, buscando identificar as relações de significado e as estruturas que organizam as experiências humanas.

Dentro do domínio específico da narratologia, a base da nova abordagem estruturalista à narrativa teve suas raízes em três tradições distintas: primeiro, no formalismo russo e na morfologia proppiana; segundo, na linguística estrutural com influência saussuriana e na antropologia estrutural de Lévi-Strauss; e terceiro, na gramática gerativa transformacional de Noam Chomsky. Dentro deste contexto, os estruturalistas engajaram-se em um minucioso reexame das duas dimensões narrativas previamente identificadas por Viktor Chklovsky (1893 - 1984), denominadas *fabula* e *syhuzet*, cujas nomenclaturas foram posteriormente reformuladas por Tzvetan Todorov (1939 - 2017) em francês como *histoire* e *discours*, e por Genette como *histoire* e *récit*.

Entre os anos de 1966 e 1972, a narratologia concentrou-se primordialmente na primeira dimensão dessa dicotomia. Em um nível abstrato mais elevado, Greimas debruçou-se sobre a estrutura elementar do significado. A partir da análise estrutural dos mitos por Lévi-Strauss, o linguista lituano Algirdas Julius Greimas (1917 - 1992) apresentou um modelo profundo de significação conhecido como "quadrado semiótico", o qual representa a infraestrutura semiótica subjacente a todos os sistemas de significado. A relação entre essa estrutura universal profunda e a estrutura superficial de uma narrativa específica pode, então, ser explicada por meio de regras transformacionais. Além disso e mais tarde, para complementar essa abordagem, Greimas desenvolveu uma tipologia com seis papéis funcionais que podem ser atribuídos aos personagens ou atores: personagem principal versus secundário, oponente versus ajudante, e remetente versus receptor.

Barthes, por sua vez, propôs uma sistemática funcional para os eventos narrados, distinguindo "núcleos", isto é, eventos obrigatórios que asseguram a coerência da história, e "satélites", eventos opcionais que contribuem para o enriquecimento do enredo básico. Todorov expandiu a analogia linguística, equiparando ações a verbos, personagens a substantivos e seus atributos a adjetivos, vinculando esses elementos por meio de operadores

modais. Essa sintaxe narrativa opera em um nível abstrato e não se limita apenas à sequência explícita de eventos representados em um mundo ficcional específico. Ela inclui também a lógica das sequências de ações virtuais, como aquelas imaginadas na mente de um personagem narrador.

Claude Bremond (1929 - 2021) abordou a lógica da ação representada de outra perspectiva, modelando-a como uma série de escolhas binárias, em que uma "eventualidade" resulta em "ação" ou "não ação", e, no primeiro caso, em "conclusão" ou "não conclusão".

Num contexto de lacunas sistemáticas e metodológicas que Genette emergiu, abordando essa problemática ao apresentar uma taxonomia abrangente dos fenômenos discursivos. Tal taxonomia foi desenvolvida em conjunto com uma análise detalhada da composição e técnica narrativa presentes na obra *"Em Busca do Tempo Perdido"* (1914)[53], do escritor Marcel Proust. Em sua essência, a narratologia genetiana abarcou três domínios funcionais da narrativa literária: a estrutura temporal e a dinâmica da representação, o modo de narração e a lógica subjacente da comunicação narrativa, além das restrições epistemológicas e normativas inerentes à coleta e comunicação de informações durante o processo narrativo. A terminologia e os neologismos introduzidos por Genette, juntamente com sua taxonomia, rapidamente se consolidaram como a linguagem padrão na narratologia. No entanto, em contraste com seus predecessores formalistas e colegas estruturalistas, Genette não queria construir uma teoria narrativa completamente coesa e contida. Essa abordagem gerou controvérsias narratológicas fundamentais, especialmente em relação a conceitos genetianos, como "focalização", e abriu espaço para inúmeros debates que culminariam na narratologia pós-clássica.

Ainda no campo das narrativas, com especial incidência na linguagem fílmica, importa destacar as contribuições do semiólogo do cinema Christian Metz (1931–1993), pioneiro na análise do discurso cinematográfico. Em *From the Imaginary Signifier* (1977/1985), Metz propõe uma abordagem semiótica-psicanalítica, enfocando a relação entre o filme e o espectador, e investigando como o sentido se constrói por meio dos elementos formais como montagem, cinematografia, som e música. Segundo Metz, esta construção é feita a partir da relação entre os elementos formais do filme, como a edição, a cinematografia, a música e os efeitos sonoros. Ele argumenta que esses elementos são organizados em uma estrutura narrativa que é percebida pelo espectador através da construção de significados. O ponto de

[53] Primeira edição integral em português publicada em abril de 2001 pela Livros do Brasil.

vista é uma das principais ferramentas usadas pelo cineasta para manipular a percepção do espectador, enfatizando ou escondendo certos elementos da narrativa.

Outro conceito importante desenvolvido por Metz é o da *grande syntagmatique*, desenvolvida em *Essais sur la signification au cinéma (1968)*, onde Metz identifica tipos de segmentos narrativos (cenas, sequências, sintagmas paralelos, sintagmas alternados etc.), que compõem uma estrutura sintagmática coerente do filme. Ele argumentou que ela é composta por uma série de eventos interligados, que formam uma cadeia narrativa coerente e significativa. Esta estrutura global procura identificar as estruturas narrativas mais amplas de um filme, como as divisões em atos, cenas e sequências que orientam a compreensão do filme como um todo, pois elas criam uma ordem temporal que organiza a experiência do espectador.

Este conceito é uma ferramenta útil para a análise da narrativa cinematográfica, pois permite que o teórico identifique as diferentes formas como a história é contada e as relações entre as diferentes partes do filme. A sua análise pode ser aplicada a qualquer filme, independentemente do gênero ou do estilo, e permite que o teórico faça observações sobre a estrutura narrativa que não seriam possíveis de outra forma.

Metz vê a personagem como um elemento essencial na estrutura narrativa do filme, pois é através dela que o espectador pode se envolver emocionalmente com a história. A personagem é, portanto, uma figura fundamental para a identificação do espectador com o filme, mesmo que não tenha existência autônoma fora dele. A imagem da personagem é uma construção complexa, fruto da criação de um texto cinematográfico que envolve tanto a aparência física do ator quanto o uso de técnicas cinematográficas, como a iluminação e a montagem: uma construção semiótica que é usada pelo cineasta para transmitir significados e emoções específicas ao espectador.

2.3. A progressão da personagem sob o olhar das teorias do cinema

O cinema, desde os seus primórdios, têm buscado compreender a complexa relação entre a narrativa cinematográfica, personagem e espectador. Ao longo do tempo, teóricos do cinema clássico e contemporâneo forneceram inúmeras abordagens para analisar a evolução da personagem no contexto fílmico e o seu papel central no envolvimento do espectador e na transmissão de emoções e experiências. Através das ideias de muitos teóricos e os seus complexos estudos (que aqui só sobrevoamos superficialmente), a compreensão do

desenvolvimento do personagem no cinema esteve a evoluir ao longo do século XX e continua a ser explorada por teóricos, narratólogos e pensadores contemporâneos.

No início do século XX, Hugo Munsterberg (1893 - 1916) defendia que a força da personagem no cinema residia na sua proximidade com o público, na sua capacidade de criar empatia e ligação emocional com os espectadores. Com o advento do cinema soviético, teóricos como Serguei Eisenstein ou Vsevolod Pudovkin contribuíram, próximos mas individualmente, para a discussão do desenvolvimento da personagem e da teoria e prática cinematográfica. Pudovkin via a personagem como um elemento crucial para a construção da narrativa e da emoção no cinema, pois a essência da personagem não reside apenas na caracterização individual, mas sim na maneira como a personagem se relaciona com o ambiente e com outros personagens. Ele enfatizava o uso de montagem (a sequência de imagens) para criar uma compreensão emocional profunda da personagem, conectando a sua psicologia interna com as situações e ações externas. Por sua vez, Eisenstein argumentou que uma personagem deve ser construída por meio de uma síntese de seus traços individuais e do contexto social em que elas existem, um processo que ele chamou de "caracterização intensiva" [EISENSTEIN, 1929].

Béla Balázs acreditava que a personagem no cinema era um veículo para a empatia do espectador. Balázs via o cinema como uma forma de arte que permitia ao público se identificar com as experiências e emoções das personagens, criando uma conexão emocional e intelectual. Ele argumentava que a personagem deveria ser representada de maneira a permitir que o espectador projetasse nela os seus próprios sentimentos e experiências. Assim, a personagem atuaria como um espelho para o público, possibilitando uma compreensão mais profunda das questões humanas.

Jean Epstein, cineasta e teórico franco-polonês já referido na introdução deste estudo, era conhecido por suas teorias sobre a montagem e a experiência sensorial no cinema. Epstein via a personagem como uma expressão das sensações e emoções humanas e que o cinema deveria explorar tais emoções e os estados internos das personagens por meio de uma montagem complexa e poética, evitando a linearidade narrativa tradicional. Epstein estava interessado na maneira como o cinema poderia transmitir a subjetividade humana através de imagens e associações sensoriais, muitas vezes desfocando as fronteiras entre a realidade e o mundo interior das personagens.

Rudolf Arnheim (1904 - 2007), psicólogo alemão behaviorista, destacou a importância da expressividade visual na composição de personagens, enfatizando a

necessidade de o cinema alcançar a síntese entre elementos visuais e narrativos [ARNHEIM, 1929].

Henri Agel (1911 - 2008) sustenta que, no cinema, a personagem se constitui primordialmente por sua implicação em situações dramáticas, e não por descrições estáticas ou falas formais. Sua existência só se define plenamente pela ação em contextos narrativos que revelam sua estrutura profunda. [AGEL, 1976].

Por outro lado, Yuri Lotman (1922 - 1993) no seu trabalho "Estética e Semiótica do Cinema"[54], de 1973 faz um capítulo intitulado "O Problema do Ator de Cinema", colocando-nos alguns desafios sobre o uso da personagem nesta arte: o homem é como que colocado no mesmo nível que os outros objetos. A significação pode ser repartida de maneira igual nas pessoas e nos objetos. [LOTMAN: 1977;150] Ele questiona a centralidade do homem no plano semiótico, relembrando-nos que no célebre filme dos Lumiére "Repas de Bébé"[55] (1895) foi o movimento das árvores (por detrás dos elementos humanos principais) que mais impressionou os espectadores.

Análises contemporâneas da progressão do personagem no cinema foram propostas por teóricos como Gilles Deleuze e André Bazin (1918 - 1958). Deleuze, no seu "A Imagem-Tempo"[56], argumentou que as personagens do cinema moderno são marcadas por uma multiplicidade de tempos e espaços, refletindo a complexidade da experiência humana [DELEUZE, 1985]. Bazin, por outro lado, defendia uma abordagem realista do cinema, afirmando que as personagens deveriam ser construídas de forma a manter a verossimilhança com o mundo real [BAZIN, 1967].

Ainda Jean-Louis Baudry (1930 - 2015), um importante teórico francês associado à teoria do cinema e à análise da experiência cinematográfica, conhecido por suas contribuições sobre o conceito de *apparatus* cinematográfico e a relação entre o cinema e a psicanálise, argumentou que o cinema manipula o espectador, direcionando sua atenção e provocando uma imersão na narrativa. Quanto à personagem, Baudry considerava que o cinema cria uma experiência específica de identificação. Ele viu a personagem cinematográfica como uma representação que poderia atuar como um substituto do espectador, possibilitando que ele projetasse seus próprios desejos e emoções na tela. Isso estava ligado à ideia de catarse e à capacidade do cinema de permitir que os espectadores experimentassem emoções de maneira segura, através da tela.

---

[54] Primeira edição em português publicada em 1982 pela Editora Cultrix (Brasil).
[55] Filme de Auguste e Louis Lumière | 1895 | 1' https://www.imdb.com/title/tt0000029/
[56] Primeira edição em português publicada em 1990 pela Editora Brasiliense (Brasil).

Baudry também explorou a relação entre o cinema e a psicanálise, argumentando que a experiência cinematográfica era análoga ao processo de sonhar, com o espectador entrando em um estado semelhante ao do sonho durante a projeção. Nesse contexto, a personagem desempenha um papel fundamental como um elemento que ativa os processos psíquicos do espectador.

Além de teóricos do cinema, escritores especializados na escrita cinematográfica também fizeram contribuições relevantes para a compreensão da progressão do personagem. Lajos Egri (1888 - 1967), em seu livro *"A Arte da Escrita Dramática"*[57], enfatizou a importância do conflito interno como força motriz da narrativa, defendendo que a construção do personagem deve ser guiada por suas ações e decisões [EGRI, 1946]. Lajos Egri também deixa um contributo essencial na ideia de criação da personagem: as suas *bone structures* que nos permitem observar a multidimensionalidade da personagem e conhecer detalhes e acontecimentos cronológicos de grande amplitude na afetação psicológica e consequentemente social, causada em cada personagem. Ou Syd Field (1935 - 2013) que nos propôs uma abordagem estrutural para a criação do guião, destacando a importância do arco de transformação de um personagem ao longo da história [FIELD, 1979]. Robert McKee enfatizou a importância da complexidade psicológica nos personagens, argumentando que eles deveriam possuir motivações e desejos claros [MCKEE, 1997]. Segundo este autor, uma personagem efetiva deve passar por um arco narrativo coerente, iniciando em um estado de desejo insatisfeito e, ao longo da história, vivenciando uma transformação interna que a leva a alcançar seus objetivos.

Além disso, teóricos do cinema contemporâneo também contribuíram significativamente para a discussão sobre a progressão da personagem: Laura Mulvey (1941 -) é uma teórica feminista britânica conhecida pelo seu ensaio *"Visual Pleasure and Narrative Cinema"*[58], publicado em 1975. Ela introduziu o conceito de "olhar masculino" no cinema, argumentando que muitos filmes eram estruturados de maneira a enquadrar as personagens femininas como objetos de desejo para o público masculino. Mulvey explorou como a personagem feminina frequentemente estava submetida ao olhar voyeurista do espectador masculino, contribuindo para a objetificação das mulheres no cinema. Sua análise trouxe à tona questões de gênero e poder na representação cinematográfica.

[57] Sem edição em português.
[58] Sem edição em português.

Mary Ann Doane (1952 -) é outra teórica feminista que se concentrou em questões de gênero, sexualidade e representação no cinema. Ela argumentou que as personagens femininas muitas vezes eram enquadradas dentro de arquétipos e estereótipos predefinidos, limitando suas possibilidades de expressão e desenvolvimento. Doane também explorou o papel do close-up no cinema (herança de Béla Balázs), argumentando que ele pode ser usado para intensificar a emotividade e a subjetividade das personagens, mas também pode reforçar a objetificação e o controle sobre as personagens femininas.

Outra teoria interessante é a dos “múltiplos eus", de Elisabeth Bronfen (1958 -) , que busca compreender a complexidade da personagem em relação à identidade e ao desempenho humano. De acordo com Bronfen, a personagem pode ser um complexo mosaico de personalidades, cada uma representada como um "eu" que se conecta ou se opõe a outros "eus". No filme ″PERSONA"[59] (1966), dirigido por Ingmar Bergman, essa teoria se torna evidente na relação entre as personagens de Elisabeth Vogler e Alma. Elisabeth, uma famosa atriz que, de repente, decide parar de falar, e Alma, a enfermeira encarregada de cuidar dela, estabelecem uma relação simbiótica que dá origem a uma fusão de identidades. Bronfen argumenta que, ao longo do filme, as personagens se tornam "múltiplos eus" fluidos, compartilhando características e experiências de forma intensa e transformadora.

Outra teoria contemporânea relevante é a de Ursula K. Heise (1961 -), que propõe uma abordagem ecológica para a análise da personagem cinematográfica. Heise argumenta que a progressão da personagem pode ser entendida através das influências ambientais e geográficas que moldam sua identidade. Por exemplo, o filme "INTO THE WILD" (2007)[60] , dirigido por Sean Penn, explora a história real de Christopher McCandless, um jovem que abandona a sociedade e parte para o Alasca em busca da liberdade em meio à natureza selvagem. Através da jornada de McCandless, o filme retrata a progressão de sua personagem não apenas através de suas ações e relacionamentos, mas também por meio da interação com a paisagem natural que o cerca. Essa abordagem ecológica adiciona profundidade à nossa compreensão da progressão de McCandless, ressaltando a importância do ambiente na construção da narrativa.

Ainda no campo das motivações destas progressões, deixo aqui ainda a Teoria do desejo de David Mamet (1947 -), importante argumentista (e realizador) americano: Segundo Mamet, a progressão da personagem é impulsionada pelo desejo. A personagem

[59] O título em português do filme é “A MÁSCARA”. https://www.imdb.com/title/tt0060827/
[60] O título em português do filme é “O LADO SELVAGEM”. https://www.imdb.com/title/tt0060827/

tem um objetivo claro e sua jornada é conduzida pelos obstáculos que ela precisa superar para alcançá-lo. A progressão da personagem é medida pela intensidade do desejo e pela habilidade da personagem para superar os obstáculos que se interpõem entre ela e seu objetivo.

Essas são apenas algumas das teorias que podem ser usadas para analisar a progressão da personagem no cinema. Cada uma delas enfatiza diferentes aspectos da jornada da personagem, mas todas elas mostram como a evolução da personagem é um elemento crucial na construção da narrativa, capaz de envolver o público e transmitir emoções.

2.4. A progressão da personagem sob o olhar das teorias do pós-estruturalismo narrativo

As teorias do pós-estruturalismo narrativo enfatizam a complexidade e a instabilidade das narrativas, e destacam a importância das perspectivas subjetivas e do poder na construção das histórias. Nesse sentido, a progressão da personagem em uma narrativa pode ser vista como um processo fluido e multifacetado, que é moldado por uma variedade de fatores contextuais e discursivos.

Uma das principais teorias do pós-estruturalismo narrativo é a teoria do discurso, que enfatiza o papel do poder e das relações sociais na construção de significados. De acordo com essa teoria, a progressão da personagem em uma narrativa é moldada por discursos e narrativas mais amplas que circulam na sociedade em que a história é contada. Ao analisarmos a progressão da personagem dentro dessa perspectiva teórica, é necessário levar em consideração a ideia de que ela não é um sujeito fixo e imutável. Pelo contrário, a personagem é um ser em constante transformação, moldada por diversos fatores, como o contexto social, cultural e histórico em que está inserida. Por exemplo, a progressão de uma personagem feminina em uma história pode ser moldada por discursos patriarcais mais amplos que limitam as possibilidades de ação e expressão das mulheres.

Um bom exemplo de personagem cuja progressão pode ser analisada a partir das teorias do pós-estruturalismo narrativo é Hamlet, protagonista da peça homônima de William Shakespeare. *"Hamlet"*[61] foi escrita nos primeiros anos do século XVII, mas sob

[61] A tragédia de Hamlet, príncipe da Dinamarca, geralmente abreviada apenas como Hamlet, é uma tragédia de William Shakespeare, escrita entre 1599 e 1601.

um olhar pós-estruturalista e que traz uma personagem marcada pela ambiguidade e pela multiplicidade de suas identidades. Ele é ao mesmo tempo filho, amante, príncipe e filósofo, transitando entre diferentes papéis ao longo da peça. Aqui, Hamlet coloca em xeque as noções tradicionais de verdade e realidade, questionando a estabilidade e a objetividade do mundo ao seu redor. Essa desconstrução das dicotomias entre realidade e aparência, verdade e mentira, contribui para a caracterização complexa e instigante do personagem e evidencia a influência do pós-estruturalismo narrativo na análise de sua progressão.

Outra teoria importante do pós-estruturalismo narrativo é a teoria da intertextualidade, que enfatiza a relação entre as narrativas e textos preexistentes. De acordo com essa teoria, a progressão da personagem em uma narrativa pode ser vista como um diálogo com outras histórias e textos que já foram contados. Isso significa que a personagem pode ser influenciada por outras histórias e personagens que aparecem na narrativa, bem como por histórias e personagens que existem fora da narrativa.

Outro aspecto fundamental trazido pelo pós-estruturalismo narrativo é, mencionada há pouco, a desconstrução das dicotomias e o deslocamento das fronteiras entre os opostos. Dessa forma, as personagens não podem mais ser classificadas de forma binária, como boas ou más, heróis ou vilões. Elas se encontram em constante processo de negociação e conflito, atravessando diferentes posições e papéis ao longo da narrativa.

Finalmente, a teoria do sujeito descentrado do pós-estruturalismo narrativo enfatiza a natureza fragmentada e instável do sujeito narrativo. De acordo com essa teoria, a progressão da personagem em uma narrativa é moldada por uma variedade de perspectivas subjetivas que são inerentemente instáveis e mutáveis. Isso significa que a personagem pode mudar e se desenvolver ao longo da narrativa de maneiras imprevisíveis, e que a progressão da personagem pode ser influenciada por uma variedade de fatores internos e externos.

Mas ficam ainda aqui, mais algumas das teorias críticas que questionam as estruturas narrativas convencionais, procurando entender como as narrativas são construídas e como elas influenciam nossa compreensão do mundo.

1. Desconstrução: a teoria da desconstrução, desenvolvida pelo filósofo francês Jacques Derrida (1930 - 2004), questiona a ideia de que as palavras e conceitos têm significados fixos e objetivos. Em vez disso, Derrida argumenta que o significado é sempre instável e depende do contexto em que é usado. A desconstrução se concentra na análise do texto, procurando destacar as contradições e ambiguidades que podem ser encontradas nas narrativas.

2. Feminismo pós-estruturalista: este se concentra na análise das narrativas que reforçam a dominação masculina e a subordinação feminina. Essa teoria argumenta que as narrativas são construídas a partir de uma perspectiva masculina e que, portanto, são tendenciosas em relação às experiências das mulheres. O feminismo pós-estruturalista procura identificar como as narrativas moldam nossas percepções das relações de gênero e como elas podem ser transformadas para criar narrativas mais inclusivas e igualitárias.

3. Estudos culturais: os estudos culturais pós-estruturalistas se concentram na análise das narrativas como uma forma de poder cultural. Essa teoria argumenta que as narrativas são usadas para perpetuar ideologias dominantes e reforçar relações de poder. Os estudos culturais pós-estruturalistas procuram identificar como as narrativas são usadas para criar e manter a cultura dominante, e como elas podem ser usadas para criar mudanças sociais e culturais.

4. Teoria queer: a teoria queer pós-estruturalista se concentra na análise das narrativas que reforçam a heterossexualidade como a norma sexual dominante. Essa teoria argumenta que as narrativas são construídas a partir de uma perspectiva heterossexual e que, portanto, são tendenciosas em relação às experiências LGBTQ+. Esta teoria procura identificar como as narrativas moldam nossas percepções da sexualidade e como elas podem ser transformadas para criar narrativas mais inclusivas e igualitárias em relação à diversidade sexual.

5. Pós-colonialismo: o pós-colonialismo pós-estruturalista se concentra na análise das narrativas que reforçam a dominação colonial e a subordinação das culturas colonizadas. Essa teoria argumenta que as narrativas são usadas para perpetuar ideologias coloniais e reforçar relações de poder coloniais.

6. Performance e performatividade: Judith Butler (1956 -) desenvolveu uma teoria sobre a performatividade de gênero, argumentando que o gênero não é uma essência fixa, mas sim uma construção social que é repetida e reforçada por meio da performance. Butler argumentou que a performance é uma forma de recriar as normas sociais e de questionar a autoridade das narrativas dominantes.

8. Narrativas de identidade e diferença: Homi Bhabha (1949 -) desenvolveu uma teoria sobre as narrativas de identidade e diferença, argumentando que as narrativas são usadas para criar identidades culturais e que a diferença é um elemento fundamental na construção dessas identidades. Bhabha argumentou que a diferença não é algo que possa ser simplesmente identificado, mas sim algo que é criado por meio da interação social.

As teorias narratológicas do pós-estruturalismo proporcionam uma abordagem complexa e sofisticada para a análise da progressão da personagem em uma narrativa. Através da desconstrução da visão de uma trajetória linear, enfatizando a multiplicidade de identidades e desconstruindo categorias binárias, essas teorias permitem uma compreensão mais profunda da complexidade e da riqueza das personagens literárias. Ao aplicar essas teorias, é possível ampliar a compreensão das personagens e sua relação com a narrativa, enriquecendo a análise crítica e teórica da literatura.

PARTE III - O RITUAL NA ESTRUTURA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA CONTEMPORÂNEA: SETE ESTUDOS DE CASO

1. Filmes *containers* de rituais tradicionais ancestrais

Desde os primórdios do cinema, antropólogos e cineastas têm observado e se interessado por rituais antropológicos e o tema do "ritual" em seus objetos de estudo que, acabaram mais tarde, por se tornarem obras cinematográficas. Buscando explorar e compreender as práticas culturais e tradicionais de diferentes comunidades ao redor do mundo, estes antropólogos, cineastas, etnográficos ou documentaristas têm desbravado territórios desconhecidos, buscando capturar a essência destes rituais ancestrais que fazem parte da identidade cultural de diversas sociedades.

Mas a motivação desta busca pelas razões ancestrais do ser humano agir no mundo também era talvez mais simples que isso: uma busca pela verdade: a ideia de que a câmara poderia denunciar, descortinar uma verdade que ainda não se conhecia sobre os mecanismos da vida prática e da vontade humana. A partir daqui, todo o cinema que foi sendo produzido cumpriu esta função primordial: permitia que nós nos víssemos a nós próprios, nos mostrando uma verdade incomparável com outros vislumbres, do que somos perante e em sinergia com o mundo. Desde os filmes curtos dos Lumiére e do estúdio Edison, até o início de outras abordagens que teriam em conta a utilização narrativa da estrutura da história, numa lógica de nos aproximar desta mesma verdade.

Nesta primeira abordagem e investigação de um objeto específico de investigação registado em filme, teremos o incontornável Robert Flaherty (1884 - 1951), reconhecido como um dos pioneiros do cinema documental. Em seu icônico filme "NANOOK OF THE NORTH" (1922)[62], Flaherty retratou a vida dos esquimós do Ártico, incluindo suas tradições e cerimônias rituais. O filme, embora tenha sido criticado por algumas questões de autenticidade, ainda é considerado um marco na representação de rituais em um contexto etnográfico.

Logo a seguir, a experiência de Dziga Vertov (1896 - 1954), com o seu “MAN WITH A MOVIE CAMERA” (1929)[63]: o filme documenta a vida dos habitantes de uma cidade através do olho de uma câmera. Seus atores são as máquinas e as pessoas da cidade, filmadas em todos os tipos de situações com a câmara seguindo todos os seus movimentos.

[62] O título em português do filme é 'NANUK, O ESQUIMÓ'. https://www.imdb.com/title/tt0013427/
[63] O título em português do filme é 'O HOMEM DA CÂMARA DE FILMAR'. https://www.imdb.com/title/tt0019760/

Considerado por muitos como o precursor dos documentários, já que o chamado *'cinéma vérité'*[64] (ou cinema direto) foi fortemente influenciado por Vertov.

Outro nome sonante será o de Maya Deren (1917 - 1961): a cineasta e teórica de cinema que sempre esteve vinculada aos seus curtas-metragens poéticos mas que, desde o começo da sua experiência cinematográfica, investiga o conceito ritual, através da ação representada, a dança ou o transe da personagem na sua performance. Após os seus primeiros seis filmes, ela empenha-se num projeto sobre os rituais de possessão no Haiti sob a ideia espiritual do *vodou*, uma prática de conexão daquele povo com os seus deuses, num misto de religiosidade africana, indígena e catolicismo popular. O projeto é motivado pela conquista de uma bolsa da Fundação Guggenheim em 1946, onde ela, suportada por antropólogos como Joseph Campbell, Margaret Mead ou Gregory Bateson, se torna a primeira cineasta a receber o galardão para o seu próximo projeto filmado: "DIVINE HORSEMEN: THE LIVING GODS OF HAITI"[65] que somente foi editado e concluído em 1993 e que acaba por ser um processo complexo que durará mais de sete anos a ser realizado e nunca definitivamente acabado. Há uma estreia em Port-au-Prince em 1954, mas Maya Deren resolve escrever um livro com o mesmo nome para trazer ao projeto uma conclusão mais formal. Outros filmes menores resultam também das suas cinco viagens ao Haiti.

Entretanto, os mesmos antropólogos Margaret Mead (1889 - 1991) e Gregory Bateson (1904 - 1990), em 1952, registaram em cinema documental, rituais culturais conhecidos pelo transe nas pequenas ilhas de Sonda, na Indonésia: "TRANCE AND DANCE IN BALI" (1952)[66] é o resultado.

Dentre diversos cineastas notáveis que se dedicaram a essa empreitada, anos mais tarde, irá se destacar Jean Rouch (1917 - 2004), conhecido por seu trabalho pioneiro no *cinema vérité*. Em obras como "LES MAÎTRES FOUS" (1955)[67], "MOI, UN NOIR" (1958)[68] e "CHRONIQUE D'UN ÉTÉ" (1961)[69] (realizado com Edgar Morin), Rouch registou rituais e cerimônias de diferentes culturas africanas, buscando apresentá-los ao

---

[64] É um estilo de documentário desenvolvido por Edgar Morin e Jean Rouch, inspirado na teoria de Dziga Vertov sobre o Kino-Pravda. Combina a improvisação com o uso da câmara para desvendar a verdade ou destacar assuntos escondidos atrás da realidade.

[65] Sem tradução para o português. https://www.imdb.com/title/tt0123802/

[66] Sem tradução para o português. https://www.imdb.com/title/tt0221658/

[67] O título em português do filme é 'OS MESTRES LOUCOS'. https://www.imdb.com/title/tt0048363/

[68] O título em português do filme é 'EU, UM NEGRO'. https://www.imdb.com/title/tt0051942/

[69] O título em português do filme é 'CRÔNICA DE UM VERÃO'. https://www.imdb.com/title/tt0054745/

público de forma autêntica e imersiva. Ao adotar uma abordagem participativa e interativa, Rouch buscou que os espectadores vivenciassem esses rituais através da lente do cinema.

A ideia de criação deste documento ritual da humanidade não cessa e muitos cineastas contemporâneos dão o seu contributo na investigação das relações entre o humano e o divino. Surgem filmes com uma característica mais documental, mas desta vez, muitos deles terão uma abordagem ao ritual representada dentro de uma realidade ficcional. Como mais alguns exemplos ou casos, já numa filmografia mais próxima do presente e que usa uma multiplicidade de meios: Werner Herzog, famoso realizador alemão, também se aventurou na exploração de rituais em suas obras cinematográficas: em "FITZCARRALDO (1982)", Herzog levou à tela grandes cerimônias e rituais indígenas da Amazônia, como uma forma de imergir o público em uma experiência única e mística. Ou a cineasta canadiana Nettie Wild (1952 -) que dirigiu o documentário "A PLACE CALLED CHIAPAS" (1998)[70], que explora o levante zapatista no México e seus rituais políticos e de resistência; ou Bruce Parry (1969 -): apresentador e cineasta britânico conhecido por suas séries documentais, como "TRIBE" (2005)[71], participava de rituais e vivências culturais de várias comunidades indígenas; e ainda Rolf de Heer (1951 -), cineasta australiano que dirigiu o filme "TEN CANOES" (2006)[72], que explorou a cultura aborígine australiana e seus rituais.

A exploração destes rituais em culturas diversas tem sido um tema significativo no cinema documental e antropológico, permitindo ao público uma visão mais ampla do homem na sua busca do divino e uma justificação narrativa da sua própria existência. Mas também permite a este mesmo público, uma visão profunda e empática de diferentes culturas ao redor do mundo, que podem estar neste mesmo momento a criar um amplo entendimento de coexistência no mesmo bairro de uma grande metrópole. É esta descoberta de uma grande utilidade de toda esta investigação: a possibilidade de nos abrir à alteridade, de nós criarmos uma possibilidade de coesão num ambiente com diferentes culturas. O ritual, na sua evocação ao ancestral, nos coloca num mesmo estatuto, gerando disponibilidade e tolerância a um povo específico.

---

[70] Sem tradução para o português. https://www.imdb.com/title/tt0145394/

[71] O título em português da série documental é 'TRIBOS'. https://www.imdb.com/title/tt0481448/

[72] O título em português da série documental é 'DEZ CANOAS'. https://www.imdb.com/title/tt0466399/

1.1. O ritual cru de Jean Rouch e o seu ‘LES MAITRES FOUS’

No incontornável “LES MAÎTRES FOUS” , Jean Rouch coloca-nos dentro de um etno-ritual de possessão dos *Hauka*[73]. Vemos uma sessão ritual organizada simbólica e logisticamente, em que 15 homens e uma mulher, nos arredores de Accra, Gana, são possuídos pelos espíritos de 'administradores coloniais' conhecidos. No auge da possessão, um cão é sacrificado e devorado pelos agentes do ritual, trazendo uma conclusão catártica ao ritual. Tudo aqui, é mostrado e vivenciado pelo espectador de um ponto de vista surpreendente, como se fosse um dos próprios atores daquele ato ritual.

Tipo de ritual: Possessão *vodou* (baseado nas práticas do culto *Hauka*).

Agentes: 10 a 12 homens do culto *Hauka* que organizam o acontecimento ritual.

Participantes: alguns habitantes locais dos arredores de Accra, membros da comunidade *Songhay* e membros do culto *Hauka*, realizador e membros da equipe de produção: entre 20 a 25 pessoas, entre agentes e participantes-observadores.

Duração: No filme, é nos mostrado em cerca de 18’. A duração estimada do ritual é incerta: cerca de 3 a 6 horas.

Propósito: no contexto do filme, o ritual é registado como parte de uma exploração etnográfica e cinematográfica. Ele serve como meio para a captura e o entendimento das práticas culturais e as crenças da comunidade *Songhay* em relação ao culto Hauka. No contexto dos agentes, membros do culto *Hauka*, o ritual pode ter uma ampla rede de significados religiosos que envolve estatuto social, muitas vezes ligados à busca de poder espiritual num simulacro de poder hegemônico, a evocar administradores coloniais e a memória de ações cerimoniais da fase final do domínio britânico. (a independência somente foi alcançada em 1957, tornando-se o Gana a primeira colônia independente da África subsaariana) Também pode evocar uma conexão com as forças sobrenaturais representadas pelos espíritos da natureza e de outros seres mitológicos envolvidos.

Rouch inicia o filme a mostrar a agitação da cidade de Accra, com fotos de desfiles de rua e trânsito. Em seguida, ele passa a explorar visualmente as diversas ocupações que alguns migrantes desempenham na cidade, como mineração, limpeza de esgoto e estiva. Ele apresenta este ambiente moderno e agitado como aquele ao qual os migrantes rurais do norte

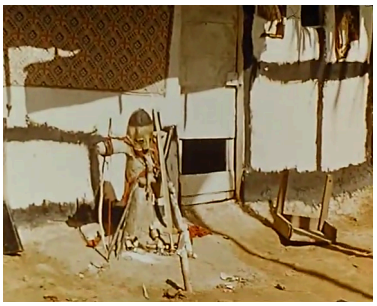
[73] Trabalhadores migrantes do Níger que residem em Accra, no Gana.

devem se adaptar, e que é este confronto entre o moderno e o tradicional, que acaba por estimular o crescimento do culto Hauka na região. Embora estas cenas forneçam algum contexto para o ritual, elas não relacionam o culto *Hauka* com as práticas religiosas mais amplas daqueles migrantes. Rouch não explica nem prepara o espectador para ler os mais de quinze minutos de imagens que estão prestes a serem mostradas. Ele parece querer manter uma aura de estranheza e inescrutabilidade em torno do ritual. A imagem breve e antecipatória de uma cerimónia noturna em que um homem de olhos arregalados, a espumar pela boca, iluminado apenas por uma lanterna contra a escuridão, parece aumentar esta sensação de admiração e terror.

No dia seguinte, os membros do culto dirigem-se ao complexo do sumo sacerdote, Mounkaiba, fora da cidade. Aqui, o cenário está montado para a cerimônia; vários pedaços de tecido estampado representando as *union jack flags*[74] voam acima, uma imagem rústica de madeira e barro do governador preside a cerimônia, com espada, óculos escuros, capacete e figuração de um pequeno cavalo. Estamos diante de um casebre de madeira e barro, recém-pintado em preto e branco significa o palácio do governador. Depois que um novo iniciado é nomeado e os seguidores realizam penitência por seus erros, ocorre o sacrifício de uma galinha sobre um altar de pedra. Talvez estas cenas não consigam mostrar detalhes de como o culto *Hauka* se relaciona com as práticas religiosas *Songhay* "normais", mas fornecem alguns elementos como a iniciação e a confissão. Assim, tomamos consciência de que o ritual de posse está fundamentado nos rígidos parâmetros de uma ordem religiosa e social; não é apenas uma explosão aleatória de energia psicótica, mas um evento social complexo.

Ao som musical do violino monocórdio e da bateria tocando a melodia de *Haukas*, e o grupo dança em roda, acenando para os espíritos que virão. Chega o primeiro *Hauka* a cumprimentar os demais, entregando as faixas vermelhas que são sua marca simbólica e recolhendo as falsas armas de madeira. Ele segura uma tocha junto de si mesmo para provar que não é mais um humano, mas sim um espírito, capaz de resistir a forças físicas que meros humanos não conseguiriam.

[74] Bandeiras, que mais tarde, resultaram na atual bandeira do Reino Unido.





Figuras 1 a 3 - "LES MAÎTRES FOUS", de Jean Rouch: A figuração do governador, a 'prova do poder sobre-humano e o transe coletivo.

Vemos *close-ups* de outras pessoas sendo possuídas: seus membros tremendo, espuma borbulha pelas suas bocas, olhos revirados para dentro de suas cabeças. Logo, o complexo fica repleto de espíritos *Hauka*, todos figuras da autoridade colonial, todos com trajes e gestos característicos para reconhecimento das figuras citadas. Mounkaiba quebra um ovo na cabeça do governador e, através do corte transversal de um desfile colonial, vemos que pretende representar as plumas amarelas e brancas usadas no capacete do governador durante ocasiões cerimoniais.

É a esta justaposição 'vertoviana' que muitos críticos dirigem os seus elogios ao filme. Neste momento, a própria câmara torna-se o meio para compreendermos que é o comportamento militar britânico que é, de facto, absurdo e teatral. Todas as saudações, processamentos e trajes militares dos administradores coloniais nada mais são do que uma forma exagerada de hierarquia social, através da qual sinais e gestos externos mantêm a ordem social. É este o momento, especificamente, que irritou as autoridades britânicas, levando-as a proibir o filme no Gana, pois perceberam que os poderes miméticos do filme através da montagem amplificam o insulto dos *Hauka*: assim, somos subitamente forçados a perceber que são os oficiais coloniais e não os espasmódicos *Haukas* que estão, de facto, loucos. Esta revelação ainda será apoiada pelas absurdas "mesas redondas" que os atores realizam para decidir se devem ou não comer um cachorro cru ou cozido. O resultado estranho de encobrir o conteúdo ridículo da sua conversa na racionalidade imputada pela forma de uma mesa redonda, torna aparente a forma como a racionalidade foi conferida pelas potências coloniais a formas específicas de discurso. A possessão acaba após o sacrifício do cão e algumas imagens difíceis para o espectador. Ficamos com imagens do altar sujo, das roupas manchadas e das bandeiras sempre ondulantes.




Figuras 4 e 5 - “LES MAÎTRES FOUS”, de Jean Rouch: O contraste do mestre *hauka* no ritual, em transe e no dia seguinte, no seu local de trabalho.

O filme mostra os participantes do ritual no dia seguinte, em montagem paralela entre as ações rituais de possessão e o comportamento mais reservado dos indivíduos em seus papéis quotidianos, longe do ritual, fornecendo ao espectador um efeito muito humanizador ao conectar o que é visto como "bizarro" (por destreinados observadores) com atividades consideradas normais. Como tal, os participantes são enquadrados pela sua performance ritual, mas o fato de que existe uma realidade fora do quadro traz-nos outro poder de observação e uma abertura para a empatia.

Embora este filme incorpore um ritual específico, um evento programado e criado especificamente para uma razão (aqui, ambígua, porque talvez a principal razão deste seja a própria produção do documentário), pressupomos que o ritual tenha fins terapêuticos e mediadores aos seus agentes: de uma despressurização do efeito de subjugação pelo colonizador: a linguagem irónica, quase mordaz, da narrativa mimética de figuração da cerimónia dos militares colonizadores cria uma inversão nesta subjugação. Também deve ser notado que o significado do próprio ritual é criado pelo realizador, com algumas influências da sua edição e narração.

Uma abordagem hermenêutica é necessária em relação ao visionamento de rituais em filmes, sobretudo quando não há subserviência do ritual como parte do filme. Enquanto um observador deste filme pode testemunhar uma série perturbadora de imagens de possessão espiritual e comportamento brutal, vemos uma forma ritualizada de resistência coletiva à hegemonia colonial que cria caricaturas que são representadas na performance ritual. Os que participam do ritual teriam necessariamente diferentes interpretações de suas próprias ações. Este é um problema necessário com a representação visual do ritual. O processo de filmagem de um ritual terá sempre um impacto na performance do ritual também como é editado e apresentado.

Jean Rouch, neste esplêndido exercício etnográfico, filma o excesso estético-visual como um valor na construção do ritual: a valorização do transe enquanto transformação corporal, forma de adquirir conhecimento e aceder a uma estética de transcendência. Para ele, não existia uma fronteira clara entre o documentário e a ficção. "O cinema, a arte do duplo, é sempre a transição do mundo real para o mundo imaginário."[ROUCH, 2003 c:185]

Mas aqui, a vertente performativa do ritual sobrepõe-se à sua função espiritual e ao seu significado na vida de cada um dos seus 'atores', perdendo a força 'mágica' da transformação e o seu propósito de 'troca' entre agente e divindade.

Quando Rouch exibiu o filme (com comentários falados, pois a banda sonora não estava concluída) para um público pequeno e seleto no Musée de l'Homme em 1954, o etnólogo francês Marcel Griaule sugeriu que ele destruísse o filme e muitos estudiosos africanos presentes concordaram com ele. Embora Rouch tenha ficado perturbado com essas críticas, ele ainda o lançou em 1955, admitindo que não deveria ser distribuído amplamente. Assim, a recepção do filme foi marcada pela censura e pelo olhar (censurador) tanto da política de representação colonial como também da anticolonial, na época. Além disso, "LES MAÎTRES FOUS" foi criticado por antropólogos por não fornecer contexto suficiente sobre a prática religiosa *Songhay* para a leitura adequada das imagens brutais. Alguns sugeriram que o filme deveria ser visto apenas como um complemento às suas etnografias escritas. Outros, entretanto, alegaram que representava apenas um aspecto limitado da história colonial, não fornecendo assim o quadro histórico adequado a partir do qual interpretá-lo.

Por outro lado, os críticos europeus aclamaram amplamente o filme pelo seu mérito técnico, imagens convincentes e pela sua penetração num mundo raramente visto pelo Ocidente. Jean Genet se inspirou no filme para escrever Les Negres[75], e Peter Brooks o usou para treinar atores para Marat/Sade[76]. Como nos diz num ensaio sobre o filme, Prerana Reddy:

> "Obviamente, Rouch estava ciente dos seus potenciais efeitos repulsivos, mas não são as cenas de sacrifício sangrento, de força sobre-humana e de zombaria obscena, as mesmas cenas que levam o espectador a uma sensação de testemunho corporificado? Não são estas as mesmas imagens

[75] A peça "OS NEGROS", de Jean Genet, publicada em Paris em 1958.

[76] Abreviação recorrente da peça de Peter Weiss, publicada em 1963, "A PERSEGUIÇÃO E ASSASSINATO DE JEAN-PAUL MARAT ENCENADO PELOS INTERNOS DO HOSPÍCIO DE CHARENTON SOB DIREÇÃO DO SENHOR DE SADE", mais tarde transformada em filme por Peter Brook. https://www.imdb.com/title/tt0060668/

que utilizam a capacidade sensual e afetiva do próprio filme para refletir sobre algo que não é acessível com locução prolixa e observação distanciada? É este excesso afetivo, imitando o excesso da própria mímica dos *Haukas*, que permite ao filme chegar a um lugar além do qual a explicação racional e o contexto por si só fornecem respostas. O cientificamente impensável é exposto, mas ainda envolto em todo o mistério do qual deriva o seu poder." [REDDY, 2000]

Do ponto de vista terapêutico, o movimento da catarse aristotélica na tragédia (grega) para o rito, com os seus aspectos religiosos e terapêuticos, nesta aplicação gera-se um problema, porque modifica a sua estrutura e significado. Nos contextos da psicanálise e dos cultos de possessão, a catarse diz respeito a indivíduos que são ao mesmo tempo atores e observadores de uma performance, enquanto na tradição aristotélica diz respeito principalmente a um público de um espetáculo, que desperta emoções. Jean Rouch sempre se opôs às interpretações psiquiátricas da possessão. Em seu prefácio ao trabalho de Laurent Vidal sobre os rituais de possessão no Sahel, ele critica gentilmente estes últimos por seu ponto de vista terapêutico: "Para mim, a possessão, os seus sintomas, as suas danças, os seus transes são, na cultura *Songhay-Zarma*, muito mais normais do que patológicos. É um conhecimento […] que só é transmitido a quem o solicita […] um conhecimento que as religiões reveladas necessariamente e inteiramente rejeitam com cegueira intolerante." [ROUCH apud VIDAL, 1990: 7]

O ritual deve ser dramático, poderoso, irreverente, conflituoso e sacrílego. Na verdade, os *Hauka* convidaram Rouch para filmar a cerimónia especificamente para ir além do que tinham feito antes, e comer um cão fazia parte desse desejo de fazer algo tabu, algo mais desafiador. Também queriam exibir o seu destemor perante a tecnologia européia, acerca de câmaras e filmes. Rouch foi convocado pelos *Hauka* especificamente como *medium* entre os africanos e os europeus, e ao mesmo tempo parte de ambos os mundos, capaz de servir de espelho mimético para ambos. Através da câmara, ele é capaz de canalizar o desafio revolucionário dos *Hauka* para a própria base do próprio poder colonial. É como se Rouch estivesse "possuído" e usasse a câmara para imitar a experiência do ritual numa espécie de 'cine-transe'. Até mesmo seu comentário em narração única fica impregnado do drama que está sendo testemunhado, às vezes até denuncia-se, resvalando para a primeira pessoa ao transmitir o que um agente específico está a dizer. E é a vontade de Rouch de ser usado como um "meio" desta forma direta, sem temperá-lo com as restrições ocidentais de "respeito" e distância adequados, que tem agravado tanto o público europeu como o africano. Até os próprios *Hauka* suscitaram reações de reprovação

semelhantes por parte dos sacerdotes de possessão *Songhay* quando viram-se pela primeira vez. A estranheza obscena desses novos espíritos estava sujeita à censura, assim como o filme estava sujeito à proibição.

2. Filmes *containers* de rituais simbólicos incorporados na experiência da vida humana

Nesta investigação, procura-se uma aproximação ao ritual, necessário e vital para a estrutura e para a personagem, e que se utiliza de elementos espontâneos existentes na própria diegese. A personagem evoca a sua ligação espiritual, não necessariamente divina, fruto da sua intuição, evolução consciente e busca de sabedoria, para resolver um conflito inexorável. A forma como compreendemos a resolução deste conflito depende intrinsecamente da fé e crença desta personagem no seu desenlace, podendo este poder extra-humano surgir a partir de elementos narrativos não denotativos, deixando-se dissimular na progressão narrativa.

As narrativas do cinema contemporâneo muitas vezes incorporam rituais simbólicos, delineados ou dissimulados, para aprimorar a experiência das personagens e desenvolver ainda mais o enredo. Esses rituais servem como ferramentas poderosas para expressar e explorar temas, emoções e crescimento de caráter mais profundos. Ao investigar os rituais simbólicos desses filmes, podemos obter uma compreensão mais profunda de como eles contribuem para a narrativa geral e impactam o espectador. É uma escolha artística que agrega profundidade e significado à narrativa e aumenta a sua capacidade simbólica quando abandona-se a literalidade dos acontecimentos em busca de uma certa estranheza, gerando assim uma relação mais empática entre espectadores, personagens e enredo.

Nestes seis estudos de caso, vamos olhar de forma diferente, mais desprendida dos rituais ancestrais estudados na antropologia. As suas formas permanecerão intactas mas elementos e agentes, atores e participantes se misturam connosco, com o espectador: são pessoas normais, dotadas de um mundo de causalidade e, em grande parte dos casos, desprovido de conexão com o divino. Iremos procurar com maior foco alguns rituais mais bem definidos dentro de algumas narrativas, mas há um desvanecimento natural, uma fusão com as ações humanas que, para alguns, somente parecerão um pouco mais excêntricas ou desprovidas de decisão racional que se enquadre nas regras ou procedimentos naturais e instituídos. Claro que estes rituais dependem sempre de uma predisposição geral de uma

determinada personagem. Muitas vezes no cinema contemporâneo, surgem padrões em certas personagens e não só um único ritual isolado ligado ao clímax do filme. Esta última ideia acontece mais num cinema *mainstream*, muitas vezes no cinema americano, com as suas estruturas mais bem definidas do cinema clássico, enquadradas no *archplot* de McKee. [MCKEE, 1998: 57] Os rituais dissimulados como *modus operandi* de certas personagens que se enquadrariam melhor nas áreas *miniplot* e *antiplot* da mesma pirâmide supracitada fazem parte mais frequente de um cinema *arthouse* e sobretudo independente: livre dos compromissos financeiros comerciais que marcaram ou 'formataram um certo cinema durante décadas.

Em "NOSTALGHIA" (1983)[77] , de Andrei Tarkovsky, veremos que o ato de carregar uma vela acesa ao longo do filme se torna um ritual recorrente. Este ritual simboliza o anseio dos personagens por um senso perdido de identidade, unidade e iluminação espiritual. A vela, como fonte de luz em frente de um corpo que avança no seu espaço, representa a esperança e a busca de sentido na escuridão das suas vidas. Em "PARIS, TEXAS" (1986)[78] , de Wim Wenders (1945 -), a personagem de Travis embarca em uma jornada simbólica rumo à redenção e à autodescoberta. Através do ritual de vaguear pelas paisagens áridas e procurar por sua família perdida, a jornada de Travis se torna uma transformação metafórica repleta de redenção. Essa jornada ritualística permite que ele enfrente suas ações passadas, reconcilie sua identidade e encontre forma de reunificar a sua família.

Em "RUMBLE FISH" (1983)[79] de Francis Ford Coppola (1939 -) «adaptado de um romance de S. E. Hinton, escrito em 1975» apresenta a libertação dos peixes do aquário pelo irmão mais velho como um ritual significativo e premente. Ao retirar os peixes (que têm um comportamento violento no aquário) de seu ambiente contido e soltá-los no rio, esse ato representa a possibilidade de um desejo de liberdade e transformação dos personagens. O ritual tem o poder de mostrar ao irmão mais novo que a libertação da cidade natal é promotora de uma nova realidade sem a violência antes desejada, nas recorrentes lutas entre gangues.

"INCENDIES" (2010)[80] de Denis Villeneuve (1967 -) «adaptado da peça de Wajdi Mouawad (1968 -), escrita em 2003» incorpora a busca ritualística pela verdade e

[77] O título em português do filme é "NOSTALGIA". https://www.imdb.com/title/tt0086022/
[78] O título não teve tradução em Portugal. https://www.imdb.com/title/tt0087884/
[79] O título em português do filme é "JUVENTUDE INQUIETA". https://www.imdb.com/title/tt0086216/
[80] O título em português do filme é "INCENDIES - A MULHER QUE CANTA". https://www.imdb.com/title/tt1255953/

reconciliação. Os personagens se envolvem em uma jornada para descobrir a história enterrada de sua família, invocando rituais enraizados em seu contexto cultural e ancestral. Essa busca cerimonial pela verdade reflete o desejo dos personagens de fechamento, compreensão e cura de feridas profundas causadas pela guerra e trauma intergeracional.

Em "THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI" (2017)[81] de Martin McDonagh (1970 -), o ritual simbólico coletivo de colocar outdoors torna-se um meio de buscar justiça, redenção e transformação social e pessoal. Este ato ritualístico desafia o *status quo* enquanto aborda temas de luto, raiva e o poder do clamor público. Os outdoors atuam como totens, aqui símbolos visuais de protesto e desafio contra as falhas do sistema.

Já em "A GHOST STORY" (2017)[82] , David Lowery (1980 -) incorpora o ritual da observação silenciosa do mundo pelo fantasma e a sua dependência na história da sua manifestação e progressão humana. A presença contínua do protagonista como um fantasma em um lençol branco simboliza a impermanência da vida, a natureza assombrosa das memórias e a passagem cíclica do tempo. O ato ritualístico de assistir silenciosamente a partir das sombras convida o público a refletir sobre a natureza efêmera da existência humana e o poder duradouro das experiências compartilhadas.

Estes rituais dissimulados podem também evocar outros rituais baseados em práticas culturais, crenças ou tradições pré-definidas e assumidas numa determinada região cultural do mundo. No filme “MOONLIGHT” (2016)[83] , o realizador Barry Jenkins usa uma cena de batismo cristão para simbolizar a transformação, o renascimento e a auto aceitação da sua personagem. Este ritual simbólico serve como um reflexo da jornada cultural e pessoal do personagem, ressoando com os espectadores que podem se relacionar ou encontrar paralelos em suas próprias experiências culturais. No mundo ocidental, os rituais cristãos já transcenderam a sua forma dogmática e fazem parte de uma leitura simbólica mais vasta. batismos, casamentos e funerais católicos já existem de uma forma simbólica mais sedimentada, podendo ser utilizado metaforicamente como base de um ato humano.

Os rituais simbólicos dissimulados nas narrativas do cinema contemporâneo adicionam profundidade e riqueza à experiência de contar histórias, iluminando o desenvolvimento do personagem, propulsionando o *plot*, refletindo práticas culturais e

[81] O título em português do filme é “TRÊS CARTAZES À BEIRA DA ESTRADA”. https://www.imdb.com/title/tt5027774/

[82] O título não teve tradução em Portugal. https://www.imdb.com/title/tt6265828/

[83] O título não teve tradução em Portugal. https://www.imdb.com/title/tt4975722/

contribuindo para o apelo estético. Ao incorporar esses rituais, os cineastas estabelecem uma conexão mais profunda com o público, evocando emoções e provocando processos de subjetivação. O uso de rituais simbólicos no cinema contemporâneo é um aspecto artístico essencial que coloca espectadores mais próximos de si próprios através de uma adesão natural à imanência ou transcendência que muitos de nós almeja obter, na evolução do pensamento e do conhecimento humano.

2.1. Os rituais e o sacrifício no exílio em Andrei Tarkovski. O seu 'NOSTALGHIA'

Num ritual de sacrifício, pressupõe-se sempre a mediação entre o sacrificador e uma divindade. Ao nível mais elementar, pressupõe uma troca: oferece-se algo de valioso a uma outra entidade a fim obter algo ainda mais precioso.

Nas próprias palavras do próprio Tarkovski: "o sacrifício é um ato positivo, criativo e divino a que o homem moderno não está disposto e, por isso, a sociedade perde cada vez mais a sua dimensão verdadeiramente humana, pois a afirmação do ser apenas se pode expressar pela via do sacrifício." [TARKOVSKI, 1987: 38]

Andrei Tarkovski nasceu em 1932, em Zavrazhie, na Rússia, e destacou-se por sua abordagem única e contemplativa na composição narrativa e realização da sua filmografia. Sendo considerado uma figura proeminente no cinema poético e artístico do século XX teve sempre um olhar peculiar para o estado de compreensão do mundo, buscando explorar temas existenciais e filosóficos em suas obras.

Em 1979, após realizar o filme "STALKER" (1979)[84], Tarkovski entrou em exílio voluntário, abandonando a Rússia e fixando-se na Europa ocidental. Essa decisão foi motivada, em parte, pelas restrições impostas pelo governo russo à sua liberdade criativa e pela falta de apoio oficial às suas produções. O cineasta enfrentou uma crescente censura e incompreensão por parte das autoridades russas, o que o levou a buscar novos horizontes para a realização de suas obras.

Durante o seu período de exílio, Tarkovski encontrou-se numa posição delicada, pois a proibição de reunificar sua família na Europa ocidental por parte das autoridades russas trouxe-lhe ainda mais angústia e, por fim, isolamento emocional. Essa separação de

[84] O título não teve tradução em Portugal. https://www.imdb.com/title/tt0079944/

sua família (sobretudo, de seu filho) adicionou camadas de complexidade ao seu estado emocional, que se refletiram no seu trabalho cinematográfico subsequente.

O filme "NOSTALGHIA" foi produzido durante este momento e reflete, em muitos aspectos, as suas próprias experiências e anseios. É um filme repleto de rituais, alguns transportados das tradições cristãs da Toscana italiana, diretamente para a diegese. O protagonista do filme, Andrei Gorchakov, interpretado por Oleg Yankovsky, é um poeta russo em peregrinação pela Itália. Essa personagem carrega consigo a nostalgia por sua terra natal e vive um estado de alienação e desenraizamento, algo que ressoa fortemente com a própria vivência de Tarkovski no exílio. Através de Gorchakov, Tarkovski explora temas universais de saudade, pertença e busca espiritual. A paisagem italiana serve como um cenário metafórico para a introspecção do protagonista, permitindo-lhe refletir sobre questões filosóficas e existenciais. O filme aborda o conceito de "nostalgia" como uma condição humana, um sentimento universal de desejo pelo que foi perdido, que ressoa com a própria nostalgia de Tarkovski por sua pátria e sua família.

Como o próprio Tarkovski revela em Esculpindo o Tempo: “Como poderia imaginar enquanto fazia Nostalgia que o sentimento sufocante de saudade com que esse filme enche o ecrã iria tornar-se o meu para o resto da minha vida; que até ao fim dos meus
dias iria carregar a doença dolorosa dentro de mim?” [TARKOVSKI, 1989: 202].

Nestes rituais de “NOSTALGHIA”, poderíamos iniciar com uma breve descrição do primeiro ritual do filme, logo no primeiro ato, e que seria uma ‘ponte’ perfeita entre o ritual filmado de Rouch (na abordagem antropológica anterior) e esta próxima abordagem: é um ritual católico-cristão incorporado dentro de um templo cristão e na atualidade quotidiana de uma pequena vila rural da Toscana. Gorchakov e Eugenia (a guia e intérprete russa) já tinham planeado a paragem para o encontro com a obra “Madonna del Parto” de Piero della Francesca[85], um fresco parietal presente na pequena igreja ‘Santa Maria di Momentana’, em Monterchi, que é uma das poucas representações da Virgem Maria ainda com Jesus no seu ventre. Eles param o carro na paisagem coberta de névoa e, ao seu tempo, vislumbramos a fachada da igreja. Eugenia entra, encantada com a ancestralidade quase paleocristã daquele templo. Naquele momento, a meio de uma missa, vemos um ritual a partir de uma escultura preparada para uma futura procissão. Vemos uma jovem mãe, a abrir as suas vestes para a libertação de inúmeros pássaros que passam pelo seu rosto e corpo, numa alusão à uma benção, voando logo após pela igreja até ao encontro de uma saída.

[85] https://en.wikipedia.org/wiki/Madonna_del_Parto

Aqui, presenciamos um ritual cristão, absolutamente incrustado no quotidiano dos aldeões, mas que é ressignificado para nos trazer uma qualidade materna à Eugenia, numa constante simbólica de reavivamento das lembranças de Gorchakov a memória da sua própria mãe.

"A terra, símbolo feminino, a Deusa Mãe protetora que recebe e dá vida, é um elemento cuja representação é fundamental em Tarkovsky, e em Nostalgia está associada à ideia da Mãe Rússia." [BRÁS, 2016: 85]

Apesar do perfeito encaixe narrativo deste ritual, vamos, neste estudo de caso, nos concentrar nos dois rituais finais, que acontecem simultaneamente no fim do terceiro ato do filme.

Tipo de ritual: Ritual simbólico duplo e simultâneo: o primeiro, sacrificial composto de discurso e imolação, autónomo, executado pela personagem Domenico, agente dos rituais. O segundo, autónomo, executado pelo protagonista Gortchakov sob o pedido deste agente.

Agentes: A personagem Domenico e o próprio protagonista, Gortchakov.

Participantes: No primeiro ritual, feito numa praça pública, há observação não programada e aproximação espontânea de transeuntes. No segundo ritual, não há participantes nem observadores.

Duração: No filme, é nos mostrado em cerca de 18'. A duração estimada do ritual é a mesma, mostrada em plano-sequência, a respeitar a duração integral do evento.

Propósito: No ritual de Domenico na praça de Roma, surge através do seu discurso textual, um decreto de transformação do mundo e o abandono de certas características da modernidade: racionalismo e materialismos extremos que fizeram a humanidade perder o sentido da vida. No ritual realizado por Gorchakov na piscina central das Termas de Bagno Vignoni, o propósito se encaixa com o primeiro ritual: segundo as palavras de Domenico, o ritual destina-se a transformar o curso dos acontecimento do mundo.

A narrativa dos rituais inicia-se a partir de uma cena que desenrola-se a partir de um telefonema de Eugenia a Gorchakov, a avisá-lo que Domenico estará nos próximos dias em Roma a discursar. Vemos Domenico na Piazza Campidoglio em Roma a colocar-se em cima da estátua equestre do imperador Marco Aurélio. É aquela escultura de bronze que Domenico usará como púlpito para discursar. Vemos ao longe uma placa que diz: "Não somos loucos. Somos sérios." A opção estética de Tarkovski é profundamente simbólica,

querendo nos sublinhar a filosofia de corrente estóica e a sua vertente moral. Marco Aurélio foi um homem desencantado com o mundo e um protocristão que orientou os seus ouvintes a um abandono das necessidades materiais e a seguir as suas essências ligadas de forma próxima à natureza. “Que raio de mundo é este, se é um louco que vos diz que devem ter vergonha!” diz Domenico no início da prescrição das suas ideias. Num ritual, que poderia ser mudo, (e como é exatamente o segundo, em Bagno Vignoni) a vertente discursiva traz uma potência inesperada a este esquema de ritualização que funciona como instrumento de conhecimento e de apropriação do mundo. Ser realizado também num espaço público gera um potente impacto social, transformando-o num ritual catártico que pode, assim, transformar o outro. Domenico subitamente recebe um cantil de dois outros homens e verte o líquido sobre si. É no momento das chamas se transformarem em labaredas que ouvimos a música que o louco teria escolhido para a ocasião: o Ode à Alegria, de Beethoven, que de repente será interrompido por mal funcionamento do dispositivo que o reproduz. Vemos, por alguns segundos, um corpo em chamas se retorcendo, já no piso da praça, remetendo-nos a ideia de que o sacrifício nem sempre é algo simples, compatível ideologicamente, para com o agente do seu próprio ritual.

A personagem Domenico, o ‘louco de Bagno Vignoni’, é caracterizada pela sua visão apocalíptica do mundo moderno: já havia se fechado com a sua família em casa, durante sete anos à espera do fim do mundo. Na vida em reclusão social numa ruína, (no seu presente diegético) considera necessário e possível salvar o mundo através da realização de atos rituais.





Figuras 6 a 8 - “NOSTALGHIA”, de Andrei Tarkovski: Domenico e o seu aparatoso ritual de imolação, montado sobre a estátua equestre de Marco António. A observação do público e uma provocativa alusão ao espectador do cinema.

Neste sentido, terá pedido ao protagonista da história, Gorchakov, que atravesse a piscina das termas de 'Bagno Vignoni' com o coto de vela que lhe dá, anteriormente. Andrei Gorchakov, que nunca se opôs ao pedido de Domenico, resolve consumar o ato ritual mesmo numa enorme fragilidade física graças a problemas no coração, descendo até o solo acidentado da Piscina de Santa Catarina semi-vazia. Assim que consegue acender a vela,

inicia a tentativa de cumprimento da regra basilar deste ritual: caminhar com a vela acesa de uma ponta a outra, dentro da velha piscina. Protegendo a vela com a mão para evitar que se apague, começa a andar mas, verificando que não parte exatamente junto ao muro, volta atrás para lhe tocar com a ponta dos dedos. Irá fazer o trajeto incompleto por três vezes (a vela entretanto se apaga) até conseguir o intento na terceira e última travessia, a intensificar o 'pathos' inerente em toda a cena. Para trazer o espectador ao enquadramento emocional pretendido, Tarkovski utiliza o *kyrie eleison* do Requiem de Verdi, que inicia-se somente no gesto final, quase no fim do ritual (e em grande contraste com a escolha musical do ritual de Domenico). Tudo isto num plano-sequência em travelling lento, com passagem de plano médio para close-ups e planos-detalhe, que tem a duração de mais de oito minutos.

"Segundo Tambiah (Stanley J.), a comunicação ritual é a expressão de coisas para as quais não existem outras formas de serem apresentadas." [BELL, 1992:111] Importante salientar que, o 'elemento fogo' presente nos dois rituais parecem surgir ao mesmo tempo e com um forte compromisso de causalidade: faz-nos pensar na possibilidade de que a ignição da vela de Gortchakov é o gerador do fogo consumidor de Roma, que consuma o ritual de sacrifício de Domenico.

Por sua vez, aquela piscina onde normalmente as pessoas se banhavam em busca de uma certa manutenção dos cuidados de si, graças às qualidades das águas daquela região, está simbolicamente associada à amplitude do 'elemento água': elemento regenerador, purificador, originador de vida. A piscina, tal como a praça romana, torna-se no espaço estruturado e estruturante, tal como Catherine Bell se referia na passagem sobre a produção do corpo ritualizado.





Figuras 9 e 10 - "NOSTALGHIA", de Andrei Tarkovski: Gorchakov prepara o seu ritual, toca na margem e avança até a outra ponta da piscina de 'Bagno Vignoni'.

Rui Manuel Brás (1959 -) no seu estudo sobre este filme, e diante do plano médio que já se transformou em um close-up que mostra o esforço das mãos na proteção da vela

contra o vento na manutenção da chama, se apoia em Aby Warburg (1886 - 1929) «e Georges Didi-Huberman (1953 -) » para esta constatação:

> A relação que se estabelece entre Gorchakov e a vela enquadra-se na «empatia» (Einfühlung) que Aby Warburg definiu na sua conferência sobre a viagem à região dos Pueblo, proferida em 1923. O homem é um animal que manipula coisas cuja atividade consiste em ligar e separar, e que toca, utiliza e transforma a inorganicidade dos objetos tendo em vista a sua subsistência, aproximando o inorgânico do seu organismo ao ponto de o incorporar. Esta operação é, para Warburg, ponto de partida da cultura porque teve início com a ingestão da maçã por Adão e a sua consequente queda que o obrigou a utilizar um instrumento de trabalho, uma extensão do seu corpo que não lhe correspondia necessariamente. Através deste processo, o animal humano deixa de saber onde estão exatamente os seus limites, o que faz nascer uma tragédia e uma esquizofrenia fundamentais. A empatia refere-se ao processo pelo qual "as formas inorgânicas são incorporadas nas formas orgânicas, pelo qual a vida se projeta sobre as coisas" [Didi-Huberman, 2002: 391-392].

> A noção de incorporação torna-se essencial neste processo, sendo inerente à apropriação técnica da natureza e é dominante, mesmo alienante, nos fenómenos de metamorfose mimética como o sacrifício, a dança, o uso de máscaras ou de imagens em geral." [WARBURG: 2007; 312 Apud BRÁS: 2016; 210].

Nesta última cena, a perseverança de Gorchakov, sua determinação em completar uma tarefa que, aparentemente, é um jogo quotidiano de destreza, mas que no decorrer da experiência desta personagem no filme, transforma-se no ritual fundamental do filme. Mesmo lançando o seu último suspiro para a morte, é ele, Gorchakov, que transforma o mundo a partir daqui. E as pouco mais de duas horas que foram apreendidas pelo espectador, neste momento, dão-lhe uma clara compreensão disto: do valor do ritual na transformação positiva do mundo. Mesmo para o espectador mais cético da sala de cinema, esta é uma cena profunda e comovente. Tarkovsky disse que queria "exibir toda uma vida humana de uma só vez, sem qualquer edição, do começo ao fim, desde o nascimento até o momento da morte". Após conhecermos esta ideia do realizador/autor, é surpreendente pensarmos naquele trajeto dentro da piscina desta forma: a técnica e a linguagem

cinematográfica à disposição da figuração ambiciosa do realizador. A vida, visualizada na forma de vela, é frágil: pode extinguir-se a qualquer momento e a sua extinção é, realmente inevitável. Tarkovsky encapsula com maestria as lutas da vida em um plano dolorosamente longo e justapõe habilmente a extinção violenta da vida de Domenico com a morte discreta e comparativamente gentil de Gorchakov. A cena final de 'Nostalghia' mostra Gorchakov sentado em frente à *datcha* da sua família (a casa russa) ao lado do seu cão. Talvez outra memória forte de uma criança que cresce na sua terra natal, cheia de símbolos e sonhos. À medida que a câmera avança lentamente, o espectador vê a paisagem russa sobreposta às ruínas de uma catedral italiana. A neve começa a cair e estamos no sonho de Tarkovski, na sua ambição onírica consagrada. Notavelmente, aqui, diferente dos sonhos ao longo do filme, que ocorrem a preto e branco. A mudança temporal final do filme é uma prova do significado que atribuímos às nossas memórias e da inseparabilidade entre passado e presente. E futuro.

2.2. O sacrifício de Travis em 'PARIS, TEXAS' de Wim Wenders

Outro ritual de sacrifício e, pela peculiaridade de termos uma personagem que se apropria ou se utiliza da representação de uma outra personagem, serve-nos como um adequado exemplo para a aplicação de um conceito muito importante nestes estudos: a identidade narrativa de Paul Ricoeur.

Aqui, descortina-se a complexa experiência de Travis, o protagonista, e como é somente através da sua participação como espectador na sua própria trama, é que ele apreende o seu mundo e progride na resolução dos seus conflitos. É olhando para este ecrã de memória, reencontro e regresso, que por vezes transforma-se num espelho de intensa profundidade horizontal, que personagem e espectador se encontram e refletem-se.

Wim Wenders é um realizador peculiar, porque o seu trabalho é muito mais do que um simples 'escrever com a câmara': Wenders é um *filmmaker* na essência do termo, que começa o processo de escrita na sua crítica acutilante do mundo, desde a evolução tecnológica cega, a função semiótica da imagem e do seu uso desmesurado e desorientado, até as relações do próprio cinema europeu versus um mainstream generalizado mas sobretudo o hollywoodesco, pobre, entre outros aspectos identitários da sua interpretação pessoal do mundo, que é traduzida imediatamente para o seu trabalho fílmico. Entretanto há este ponto incontornável: para tudo isto ser exatamente assim, Wenders tem sido um atento

espectador, a percepcionar as mínimas e múltiplas subtilezas de todo o movimento orquestrado do seu universo, e sobretudo a observar o gesto de personagens e protagonistas e suas trajetórias trágicas ou cômicas nas problemáticas humanas. (Wenders confessou a releitura da "Odisseia" de Homero, junto do desenvolvimento de PARIS, TEXAS.) Sob esta medida, sob o respeito assumido que tem aos mestres do seu cinema de eleição, sob a sua cinefilia particular, Wenders foi também personagem nos filmes que viu, refletiu o quanto destes filmes poderia reorganizar a sua vida e a de muitos outros espectadores, o quanto todos poderiam apreender deste cinema e transformar as suas próprias vidas práticas. Assim, sentimos a força das suas referências cinematográficas, constantemente e sem prejuízo das abordagens originais criadas no seu cinema.

Mas o processo criativo de escrita/reescrita é feito de um início sempre complexo para o autor e, é às vezes, na azáfama pessoal e num pequeno canto vazio deste espaço criativo amplo que conseguimos encontrar silêncio para escrever: Wim realiza este filme a meio da sua grande aventura em Hollywood: "HAMMETT" (1982)[86] , um filme para 'esquecer e reaprender' segundo o próprio Wenders, mas com agradáveis consequências: "DER STAND DER DINGE" (1982)[87] filmado a meio do caminho (e em Portugal) e "PARIS, TEXAS", todos acontecendo ao mesmo tempo, em trânsito, entre viagens necessárias neste enorme e adorável 'desastre' circunstancial. O filme vai ser todo rodado no Texas, que é como refere o próprio Sam Shepard, argumentista do filme: uma 'América dos pequeninos'. O script está escrito em linhas gerais, exigindo o trabalho minucioso desta co-autoria.

Neste filme, vamos fazer uma breve análise em três dos muitos rituais que nele existem: o primeiro, de redescoberta do ser, de reavivação da memória para partir e ser agente da mudança. Funciona assim como uma 'travessia do limiar' somada com uma 'descida à gruta', remetendo-nos à jornada do herói de Campbell. Em linguagem mais quotidiana, uma travessia do deserto. O segundo ritual é um ritual de mudança estatutária: a descoberta que esta personagem para além de sobreviver à sua própria história, precisa de um rito de passagem no resgate da sua figura de pai. Porque afinal, será o amor pelo filho Hunter que o faz cumprir todos estes difíceis processos ritualísticos. O terceiro e último será o ritual final de consolidação da transformação: a longa conversa dos ecrãs com Jane, mãe

[86] O título em português do filme é 'HAMMETT - DETECTIVE PRIVADO'. https://www.imdb.com/title/tt0085640/

[87] O título em português do filme é 'O ESTADO DAS COISAS'. https://www.imdb.com/title/tt0084725/

de Hunter, que após um longo e denso ritual catártico, adere a transformação necessária para o regresso da harmonia naquela família.

A construção deste grande ritual que é a soma de todos, desta mediação entre carne e espírito, humano e divino, serve para Travis recorrer à construção de diversas personagens até, ser-lhe permitido chegar ao momento em que conquista a verdade, e a partilha com todos.

O filme inicia-se com a travessia de Travis por um deserto num estranho estado amnésico: ele apagou toda a sua experiência de vida para ser o agente perfeito para a reconstrução das relações que ele próprio destruiu. Ele sabe que este seu novo trabalho de reconstrução exclui-o como participante desta nova família renascida e que este ritual de sacrifício (dele próprio) e que visa sobretudo a reunião de mãe e filho, tem que ser estrategicamente bem-sucedido.

Tipo de ritual: Ritual de renascimento. Feito através de sacrifício autoinfligido, dissimulado, programado. A personagem se coloca numa espécie de transe de esquecimento.

Agentes: A personagem Travis.

Participantes: Numa primeira fase, não há participantes. Para a saída deste ritual, deverão haver participantes que resgatam a personagem e participantes que o reestruturam, reavivando a sua memória.

Duração: No filme, somente nos é mostrada parte final, com cerca de 18'. Sabemos através do irmão que Travis ficou fora da esfera familiar por dois anos.

Propósito: Neste ritual, Travis busca uma reestruturação da memória através do anterior apagamento. Ele presume que necessita se desassociar emocionalmente de todo o insucesso das suas relações, mas sabe da função basilar que terá naquela reorganização familiar. Há uma ideia de renascimento: mais complexo do que simples catarse. Aqui há toda uma necessidade de reaprendizagem da vida, em vários níveis.

A ação inicia-se num deserto americano, colorido com ocre e azul profundo, junto do 'Rio Grande' na fronteira entre o Texas e o México. Com a música de Ry Cooder, numa daquelas composições musicais que marcaram a história do cinema contemporâneo, vemos este deserto em extensos *aerial footages* onde subitamente, vislumbramos ao longe um ponto vermelho, nele, a vaguear: este é Travis.

Neste deserto mental, a câmara agora, aproxima-se do seu rosto coberto por um velho e imundo boné de *baseball* vermelho. Presenciamos, ainda que sem nenhum discurso, a consequência desta *via crucis*, deste percurso iniciático da personagem: ele apagou a sua própria mente, desligou-se da sua memória, tornou-a no mesmo deserto que a dramaturgia daquele espaço é-nos revelada segundo Wenders: vemos o deserto dele, nele e por detrás dele. É justamente este primeiro ritual de esvaziamento que irá permitir um processo de transformação desta personagem, muda, em silêncio, porque um qualquer discurso o levaria precisamente ao nível que ele pretende, nesta experiência, superar. Assistimos ao começo neste vazio, seja instaurador de um processo cognitivo inicial de aprendizagem até a potência de uma nova experiência como possibilidade para a reaprendizagem, que já é-nos familiar como material cinematográfico: seja em "L' ENFANT SAUVAGE" (1970)[88] de François Truffaut ou na personagem de Kaspar Hauser[89], de Werner Herzog.





Figuras 11 a 13 - "PARIS, TEXAS", de Wim Wenders: Travis na travessia do seu deserto em ato contínuo. Até o encontro com o irmão.

Travis reencontra o irmão. Sentimos, então, a economia narrativa, a cautela necessária para ser possível contar esta história à personagem e ao espectador, sem a utilização do exercício da memória: garantir que a escrita desta nova história faça o recobrimento da anterior para que Travis, em busca de expiação, possa permitir-se vivenciar a rara experiência (na vida mas também nas estruturas narrativas ficcionais contemporâneas) de poder recomeçar, reorganizar e regenerar o seu universo de relações e conflitos humanos, a fim de encerrar este ciclo da forma menos traumática possível, com mínimas porém verossimilhantes consequências.

É a partir daqui, a pouco e pouco, que nos deparamos com o objeto principal deste ritual: a criação de personagem nesta tríplice construção: 1. Wenders/Shepard desenvolvem Travis, a sua personagem. 2. Travis desenvolve a construção de uma nova personagem, que

[88] O título em português do filme é "O MENINO SELVAGEM". https://www.imdb.com/title/tt0064285/

[89] A personagem citada está no filme "O ENIGMA DE KASPAR HAUSER". https://www.imdb.com/title/tt0071691/

possibilita uma solução ao conflito que ele próprio criou na diegese, e o espectador testemunha isto. 3. O espectador neste dispositivo ecrã-espelho vive esta contingência e cria mais uma das suas identidades narrativas, nesta vasta teia de histórias apropriadas para num trabalho de edição, que é o de refigurar: criar a sua própria história contada a partir de um universo de histórias apreendidas nesta unidade narrativa de vida.

O ecrã e o espelho são dispositivos de mediação no campo da subjetividade e na construção de identidades, e estão numa constante relação com o estatuto da própria representação: ambos terão na sua gênese, o mediador semiótico de uma representação do mundo: a janela. Através desta janela, olha-se para o 'eu subjetivado', já não na sua contingência vítrea de uma observação do mundo, objetivada, mas na gestão da sua opacidade até podermos ver o 'eu', o próprio a desenvolver um 'outro' neste espelho. "A reflexividade, sendo um retorno ao próprio, é também a sua duplicação, com todas as questões que esta pode levantar. O modelo e a cópia, o representado e o representante, o duplo são categorias às quais a reflexividade não é alheia." [BABO, 2018, p.111] Já o ecrã tem as suas particularidades: terá a opacidade que permite a projeção mas que também transforma-se na transparência de poder olhar um outro no mundo, dentro do ecrã, nas suas progressões narrativas dentro da diegese. Aqui, então, abre-se a possibilidade de identificação com este outro: a assunção de que o reflexo é parcial neste dispositivo especular, e que o que vemos poderá completar-nos neste processo de subjetivação. Justificar-se-á então, aqui, este fenômeno a partir de dois pontos de vista distintos, mas que através do filme, circular, os torna concêntricos: num primeiro círculo, os assuntos sobre a identidade narrativa de Paul Ricoeur, desenvolvida a partir da sua investigação debruçada nos estudos sobre narrativa de *"Temps et Récit"* (1983-1985)[90] e dos estudos e conceitos sobre o 'si-mesmo' na fase tardia de Soi même comme une autre, de 1990. Num segundo círculo, as projeções polimórficas de Edgar Morin, no seu ensaio sobre o cinema: *"Le Cinéma ou l'Homme Imaginaire"*[91], de 1956.

> Enquanto um coloca o espectador como co-autor, narrador e personagem das suas próprias histórias, o outro convida-nos a observar a nossa participação nestas histórias como elemento inspirador do carácter e do percurso ético nas nossas vidas em narrativa. Toda esta problemática serve-nos para integrar o tema a uma compreensão do mecanismo de 'apropriação',

[90]A primeira tradução para português foi publicada em 2011 pela Editora Martins Fontes do Brasil, em três volumes. O nome traduzido é "TEMPO E NARRATIVA".

[91]"O CINEMA OU O HOMEM IMAGINÁRIO" teve a sua primeira tradução para português publicada em 1997 pela Editora Relógio d'Água.

> que também sendo um mecanismo de identificação, faz-nos regressar à questão da narrativização do carácter: "Na narrativa de 'vida de que não sou autor' quanto à existência, sou co-autor quanto ao sentido". Mas a noção de co-autor conserva a de autor, mesmo na unidade narrativa de uma vida."
>
> [MENDES, 2001, p.143]

Travis observa-se no deserto como quem se observa no espelho. O que ele vê é um deserto dentro do espelho, e o que lhe resta é vaguear sem rumo, a nos 'aprisionar' como espectadores dentro deste ambiente emocional árido e amplo. Mas é nesta imensidão hostil e com esta personagem penitente, que também nos deparamos com a sua obstinação.

Travis, nesta enorme ambiguidade, está perdido sem estar: mais parece que já encontrou algo e persegue-o ininterruptamente. É nesta evocação de terra prometida, de terra amada, de um certo paraíso, fruto de um amor que não conseguiu concretizar, que ele 'leva' o seu deserto, portátil, nos ambientes iluminados a neon (verde) de Robby Müller, em fuga e em linhas diagonais que dividem os planos ao meio, suscitando re-visualizações do universo mítico do 'western' americano, como gênero fílmico mas até como referência histórica: o homem à procura da terra que será sua, espaço vazio para a construção da sua preciosa civilização.

O seu silêncio somente acaba quando, neste 'nada' inaugural, Travis sussurra uma novidade promissora ao irmão: - "Paris! Quero ir a Paris!" Aqui, não Paris, França, mas sim Paris, Texas, pequena vila onde Travis comprou ainda casado com a sua mulher Jane, um pequeno lote vazio de terra. Um baldio. Onde ela quereria um dia, mais tarde, viver em família. O desejo de regressar a este lugar nesta viagem transformadora, redefinidora do seu interior, é o profundo desejo de voltar ao início e de refazer o que, outrora, foi malfeito na construção original desta união. Reconstruir assim, a partir das ruínas, ou eventualmente construir de raiz naquele terreno vazio, árido e empoeirado. Mas para isso, tudo deverá recomeçar com a recuperação do amor e da confiança de Hunter, o filho, que vive com o irmão e esposa em Los Angeles, onde foi 'deixado' nestes últimos quatro anos. Esta cidade sonhada onde tudo acontece ao longe, delicadamente, onde vemos somente os seus subúrbios de forma impessoal, onde a opção de Wenders é claramente não mostrar a cidade mas sim, um mero deserto habitado.

É somente aqui, junto de Hunter, que Travis irá encontrar algo que preencherá este espaço vazio e o colocará novamente presente, a fazer parte de algo. Estamos em Hegel novamente: após atravessar este deserto, esta exigência interna de vida, esta profunda

exigência de autodefinição, chega um momento de positividade que deve ser negado, para que surja desta sua negação, um novo nível mais elevado de compreensão e de conhecimento.

Travis inicia um novo processo neste novo nível, agora com a presença do filho, dentro de um ambiente familiar caloroso que quer tê-lo como parte integrante, mas numa casa que não é a sua. Mesmo sendo a casa onde o filho viveu nos últimos 4 anos, após este abandono, esta experiência remete Travis para uma presença da família sonhada, não fosse o desabamento de tudo: Jane, Travis e a deriva dos dois, o abismo entre os dois.

Contrapondo com isto, a casa com elementos *'kitsch'* e a sempre opressora presença de um nível econômico mais alto, 'snob', típico do irmão que, sem maldade nenhuma, promove-se, gaba-se da sua provisória vitória na 'luta de classes', fazem Travis relembrar-se que já não quer mais nada que o possa agarrar materialmente. O esvaziamento naquele deserto põe-no na rota de uma certa religação identitária através da ipseidade: Travis quer observar o seu carácter e relembrar da sua promessa em pleno sentido ricoeuriano: o compromisso com a família original, com a origem de tudo ativa-se agora porque ela é pensada e adscrita como uma qualidade do 'homem capaz'. Prometer é tomar a iniciativa acerca do que se responsabilizou em fazer: resulta em ser responsável pelo outro, em proporcionar uma entrada à problemática do outro. A iniciativa como uma ação de sentido, presente em uma ordem simbólica. Do lado do falante em: 'comprometer-se com' e do lado do alocutário: 'contar com' a promessa feita.

Wenders filma tudo isto com uma certa despretensão. Longe do dispositivo, e muito próximo do encantamento da criação e evolução desta personagem fascinante.

Na sala, de uma forma quase didática, numa ideia delicada de reeducação, ou de exercício de (re)conhecimento, o irmão Walter promove uma projeção dos velhos footages Super 8 daquela família: vemos, num ecrã posto a meio da sala, os dois irmãos, respectivas mulheres e Hunter, projetados em momentos triviais, banais mas claramente, mágicos. Troca de olhares entre pai e filho indica um possível novo começo (Hunter era muito novo quando foi deixado com irmão de Travis) acompanhado de um desconforto constrangedor e triste da família que acolhe, que teme de forma inevitável, perder a presença de Hunter lá em casa.

Mas é aqui, que naquele deserto começa a correr um pequeno ribeiro de ideias incontornáveis. É naquele primeiro ecrã (dentro do nosso ecrã) que surge o catalisador de todos estes elementos dentro de Travis. E é aqui que surge a ideia de Sam e Wim: a personagem dentro da personagem. O espelho que, a refletir outro espelho gera infinitos espelhos de possibilidades.

Tipo de ritual: Ritual de mudança estatutária. Feito através de representação, dissimulado, programado. A personagem, com as ferramentas da figuração teatral, incorpora uma nova figura da sociedade, numa classe social diferente da que representa.

Agentes: A personagem Travis e a empregada da casa do irmão, Carmelita.

Participantes: Hunter é o único participante. Há outros participantes nas ações que não vêem propriamente o ritual.

Duração: Cerca de 14'.

Propósito: Neste ritual, Travis procura a legitimação como figura paterna de Hunter. Uma vez que perdeu o elo simbólico deste vínculo graças à sua ausência (e que foi substituída pela presença do irmão de Travis, tio de Hunter), é a altura de reconquistar o seu estatuto de pai para continuar a sua odisseia de reconciliação familiar.

Este ritual é uma construção consciente, estratégica e ativa da personagem. Será efetivamente a única forma possível que Travis tem para 'reencontrar o caminho' e voltar a encher aquele leito de rio que, seco, transformou-se no deserto inicial. Na manhã seguinte, Travis cirurgicamente irá criar uma nova identidade, uma personagem dentro de si, a aceitar a sua condição de destruidor e criador: destruiu a ruína daquilo que já não estava efetivamente construído, limpou e aplainou o seu, agora novo terreno e irá construir um novo universo, e uma nova personagem necessária para o desfecho da sua história: Sam e Win possibilitam que Travis, esvaziado pelo seu próprio ritual de sacrifício, construa uma personagem dentro da personagem que já o é: um pai. E de uma forma narrativa muito bem realizada e construída por Wenders, é concebida uma das cenas mais emblemáticas e espirituosas do drama familiar no cinema: o corte de revistas, à procura de um modelo, de um signo. O aconselhamento (e encorajamento) de Carmelita, a empregada hispânica da casa, que leva-o a um 'regresso ao simples', ao estereótipo (da novela mexicana?) mas com uma certa ironia: -"Queres ser um pai rico ou um pai pobre?", pergunta ela, levando-nos novamente a ideia do material versus espiritual e as opções de Travis, no decorrer da sua vida e em confronto com as do irmão. Travis veste-se de pai, do arquétipo do pai, rico porventura, mas com opção para o humor: fica ainda mais evidente a potência deste falso, quando através da imagem e da representação surge um certo 'desencaixe'. Mas a experiência leva Travis a recorrer rapidamente à natureza dentro de si. Ele, ao ver o pai reconstruído artificialmente (no espelho), vai encontrar o pai que definitivamente nunca o abandonou e que reaparece dentro da história, reorganizado e com uma confiança crescente

no êxito desta estratégia. Para isso outra parte deste ritual visual incrivelmente bem conseguida: o trajeto de Travis com o filho, da escola até a casa, passeios diferentes da rua, o filho 'a brincar de ser' (a imitar) a personagem que está dentro da personagem, filmada com o descortinar dos carros estacionados. É nesta cena de concretização do reencontro, que o filme prossegue agora e quer entrar numa fase final, aproximando-se do objetivo fulcral de Travis. Claro que tudo aqui envolve opções complexas na ação, mas é claramente o fluxo natural deste ribeiro que se transforma em rio e que já é imparável, sem contenção possível.

Então, mais uma viagem, pai e filho ou dois investigadores, detetives particulares (outras personagens dentro das personagens) à procura de Jane, que segundo alguns escassos depósitos de uma conta a partir de um banco em Houston (como a pequena ajuda de Jane na educação de Hunter) denuncia-se no seu paradeiro e irá acabar por ser localizada pelos dois. Hunter com um walkie-talkie será assistente de Travis por entre blocos de betão no coração daquela cidade desértica e naquela estranha busca: a da sua própria mãe.



Figuras 14 a 17 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: Travis e a recriação do pai (com a ajuda de Carmelita). Um ritual de representação configurado para ser um ato restaurador do estatuto de pai, urgente para Travis continuar a sua busca.

É neste momento que nos deparamos com uma das mais bem conseguidas cenas do cinema contemporâneo. Aqui todas as características rituais se reúnem: o local estruturante, o dispositivo de acesso à comunicação (que recorrentemente nos filmes de Wenders, ele trata do próprio cinema como um dispositivo de acesso ao poder sobre-humano, ao

sagrado). E sendo assim, deparamos-nos ainda com a assombrosa importância do ecrã como elemento significante no discurso fílmico.

Tipo de ritual: Ritual restaurador narrativo. Baseado no discurso dito, no decreto. Feito através de causa e efeito, dissimulado e não-programado.

Agentes: A personagem Travis.

Participantes: Jane. É-lhe concedido algum poder de agência no decorrer do ritual.

Duração: Cerca de 28'.

Propósito: A consumação da transformação do outro através da manifestação da transformação do todo. Travis utiliza-se do dispositivo de comunicação que estranhamente surge diante de si, para trazer potência e significado ao seu discurso e decreto dito. Apresenta o novo mundo e apela à adesão ativa do participante nesta nova fase do processo familiar.

Travis localizou Jane. Entrando num estranho estabelecimento onde supostamente ela trabalha, já a abordou como um anónimo, e agora, nesta segunda abordagem, começa cautelosamente a perceber como criará um canal de comunicação com a mulher, neste derradeiro encontro. A mulher que já amou e que provavelmente nunca deixará de amar. Travis tem, agora, uma importantíssima mensagem para ela. Wim Wenders sabe da importância desta cena final: ela definirá a potência da catarse final (para Travis, Jane e o espectador) e apresentar-nos-á os conflitos e tonalidades deste amor interrompido inexplicavelmente. Mas o que Wenders faz é absolutamente surpreendente: cria uma estrutura espacial, visual e narrativa que permite este último reencontro ser uma experiência surpreendente para o espectador, ao mesmo tempo que evoca uma série de conceitos narrativos, semióticos e linguísticos não somente disponíveis na linguagem cinematográfica, mas que aqui evocados, articulam um pensamento profundo do que é o cinema numa abordagem metalinguística através deste dispositivo precioso: o ecrã.

Sem grande empenho plástico, sentimos visualmente a estranheza do estabelecimento: uma espécie de *peep show* com pequenas cabines dispostas num grande salão, fechadas por cortinas. Travis entra, já conhece a cabine que procura, observa um 'ecrã' escuro que é uma janela para uma sala privada. Até então, um espelho onde vê a sua própria imagem refletida. E ele então, reflete. A luz da sala/janela/ecrã acende-se: vemos no mesmo dispositivo especular, Jane na sua personagem-fantasia, extrovertida e falante. Notem que, o que deixou de ser espelho ou janela, transforma-se em ecrã ainda a aludir ao retrato ou numa

superfície pictórica onde a figuração não é diferente do que foram séculos de observação da beleza na pintura. Jane fala olhando para o outro lado do ecrã, como se falasse para uma câmara, independentemente do quê ou quem estará do outro lado. Não é suposto ela ver o que está do outro lado, que sem luz, funciona como um estranho espelho também para ela, ou mesmo um ecrã de auto-observação. O único canal disponível é a voz dos intervenientes assistida por um microfone e um altifalante.

O diálogo começa. Travis começa a observar o estranho ecrã. Jane está naquele misterioso ecrã, configurada numa outra estranha personagem, construída pelas suas compreensíveis razões profissionais. Nós, espectadores, vemos tudo aquilo no nosso ecrã (o do cinema), espantados. Admirados. Um ecrã dentro do ecrã. O mesmo Travis que viu noutro ecrã, num filme Super 8 há poucos dias atrás, Jane: daquela vez a sua Jane, linda, despojada e confiante no futuro. Por estas e outras razões, a imagem do ecrã, para ele, já não representa mais nada que não seja a absoluta verdade e que possa ser importante para a atual realidade representada.

Jane deve ouvir desta vez, e ele prefere virar-se de costas para o ecrã à procura somente do meio que necessita, naquele momento solene em busca da verdade. Uma vez livre do ecrã (encantatório, ilusório, causador de torpor), Travis começa a contar-lhe a sua história. Quando a história chega num certo grau de verossimilhança com a sua própria vida de anos atrás, Jane transfigura-se e Wim Wenders também: ele faz o primeiro contra-plano daquela estranha relação axial. Sem vermos referência desfocada à esquerda, (típica de um cinema clássico) vemos Jane, refletida no ecrã-espelho, impávida e comovida, como se estivesse dentro daquele ecrã, mas agora, também, a ser observada através de um espelho, improvável, privado, exclusivo: o dispositivo estava lá mas não servia para mostrar aquilo que estava dentro dela. E o espectador presencia este jogo de ecrãs-espelhos através das duas vias. O som é muito importante aqui também: sofre um corte para um outro som ambiente qualquer: o de um ar condicionado ou máquina qualquer: um típico som dos bastidores daquele espaço.

Mas é aqui que vemos Jane no 'presente' deste tempo fílmico pela primeira vez. Jane, ela própria. Ali, agora. E esta presença tão esperada, também comove e ‘desarma’ o espectador. Subitamente, ela, corajosa, pede uma interrupção no funcionamento deste dispositivo que tinha como propósito isolar cada uma das personagens. Capturados e presos nos seus respectivos ecrãs, ela sugere que com a luz (novamente, a luz) ele (Travis) torne-se mais visível.

É neste momento que ocorre uma especial e estranha coincidência de rostos sobrepostos, máscaras, de um dos lados do ecrã: e só poderia ser o de Travis, que é o gerador desta transformação, desta ação restauradora.




Figuras 18 e 19 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: O ecrã acende-se. Surge a personagem-fantasia dentro de Jane.

O ecrã, então, deixa de existir. Transforma-se num elemento metafórico da 'impossibilidade', do 'inacessível', que transparece mas também reflete. Desliga-se portanto. Travis deixa-a ali, com o altifalante na mão, a refletir, não mais em superfícies, ecrãs ou espelhos, anos de vida, em paz, serena. Ele acaba por promover-lhe também o fecho de um ciclo, permitindo-lhe sentir, de alguma forma, uma certa purificação através desta catarse, até porque estará prestes a reconciliar-se com o seu filho, e a retomar o seu papel fulcral de mãe, na sua vida.




Figuras 20 e 21 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: No ecrã dentro do ecrã, a personagem sai de dentro de Jane e é eliminada, no momento em que nos é apresentado o 'contra-plano'.





Figuras 22 a 24 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: O ecrã já não existe. Transforma-se num elemento metafórico da 'impossibilidade'. Do 'inacessível', que transparece mas também reflete.

Travis e Jane preparam o seu novo futuro após esta aventura espiritual que modificou profundamente espírito e razão desta união familiar, de forma que jamais poderá haver uma coincidência entre o antes e o agora: mãe e filho unir-se-ão novamente. Travis regressa para a sua viagem, que afinal ainda não acabou. Uma viagem longa e que, por agora, traz uma regeneradora consciência de missão cumprida. Regressará para um outro deserto, este feito de viadutos e auto-estradas: na arquitetura desértica destas cidades do interior norte-americano.

Wim Wenders deixa ficar várias marcas claras com o seu "PARIS, TEXAS": um exercício eficaz na economia do dispositivo cinematográfico, um espaço para um storytelling autêntico, feito com a alquimia de dois autores atentos e na dramaturgia dos espaços e no desempenho das suas personagens. A sua capacidade de construir uma imagem onde os campos, sensorial e emocional coincidem, mas construídos sem sobreposição: encaixam-se nesta confluência de ecrãs, janelas e espelhos, linhas e espaços orgânicos de cada um dos seus elementos.

Neste âmbito, a obra de Paul Ricoeur parece nos dar uma chave valiosa para a abertura desta complexa teia de rituais narrativos e relações no processo de subjetivação do leitor/espectador diante da obra literária/cinematográfica.

Ricoeur diz-nos que a reconciliação entre identidade e diversidade só pode ser feita na dialética interna da personagem, contrapartida de 'mise en intrigue', ou seja, na sua tradução em intriga, trama ou *plot*. A unicidade da totalidade de histórias de vida é constantemente ameaçada pelos acontecimentos imprevisíveis que as pontuam, o que Paul Ricoeur chama de 'concordância discordante': uma característica de toda a narrativa e de todas as identidades narrativas. Ricoeur descreve esta totalidade como a 'síntese do heterogêneo': a contingência de um acontecimento contribui para a necessidade, de algum modo retroativa, da história de vida, a qual se iguala à identidade da personagem. Por isso, aqui, o acaso (*hasard*) é transmutado em destino (*destin*).

Aqui, na resolução do conflito inicial de Travis, ele vive a relação dialética entre o pai e homem de família, que deve abdicar de ser e sacrificar-se da sua presença nesta futura organização, promovendo a inserção do filho Hunter, neste seu antigo papel de moderador, agora de mensageiro deste novo início. Aqui, colocar o filho Hunter numa recriação da sua própria personagem, como o homem, que deverá amar Jane, a sua mãe, é para alguns, a derradeira fantasia edipiana de Travis no culminar desta nova reunião social.

Segundo Ricoeur, no contar a história, o sujeito envolve-se com a sua dialética ipseidade-mesmidade, que transporta o plano da ação para o plano da condição narrativa: a

sua própria identidade narrada por si, sendo este simultaneamente narrador e construtor da sua própria intriga.

No universo das proposições, tão interessantes nos estudos de Paul Ricoeur, aqui fica uma em que a identidade é ação, intriga e, que também vislumbra a ética:

"Quem sou eu para que, seja quem possa ser, aqui esteja sem poder fazer de outro modo, mas conseguindo reunir-me e apropriar-me de mim próprio?"

A identidade da personagem, ao longo da história que conta, é assegurada exatamente pelo facto de ser ela a contá-la, e de esta ação encerrar em si, um poder unificador.

Travis, segundo carácter e promessa, na ipseidade, é claramente dotado deste poder, impelido a resolver o conflito gerado pelos seus erros no passado: os incontornáveis ciúmes que sentia por Jane, a autodestruição nos vícios e no álcool e o necessário afastamento que culmina, subitamente, na fuga de Jane.

O espectador recebe o sacrifício de Travis como auto-penitência e compreende, como ele, as leis de ação e reação, absolvendo Jane de qualquer incapacidade relacional e a aceitar a sua nova condição como uma nova oportunidade: a nova vida com Hunter numa nova relação com a verdade da sua identidade, sem novas personagens, a se libertar do ecrã, da janela fantasiosa e a regressar para aquilo que foi visto no seu reflexo, no espelho. É esta a história que Jane acaba de contar a si própria. Nas palavras de Ricoeur acerca dos conceitos de refiguração, na sua tripla mimese: "A história de uma vida não cessa de ser 'refigurada' por todas as histórias fictícias (ficcionais) ou verídicas que um sujeito conta sobre si próprio. [RICOEUR, 2010, III, p. 425, 428]

Todo o movimento das personagens de "PARIS, TEXAS" é um regresso ao gesto natural das suas vidas em sociedade, e num caminho de abandono deste *mise en abyme* familiar de Sam Shepard. O desastre nas vidas de Travis, Jane e Hunter é-nos mostrado como condição para fazer parte deste jogo estrutural. Neste âmbito, identifica-se esta possibilidade emocional no espectador diante do filme: a identificação ou a adesão com o desafio de Travis em repor a harmonia que ele próprio quebrou, nos conflitos humanos da sua vida. Aqui, a resolução através deste sacrifício somente aumenta a potência e intensidade do conflito na sua resolução, e por consequência, a densidade emocional da leitura por parte do espectador.

Certamente que é também no cinema, que o ser contemporâneo vai buscar estas variações imaginativas e elementos narrativos clássicos comparáveis aos da literatura para a configuração das suas próprias histórias, que posteriormente serão mescladas com o fator

acontecimental: o 'destino' de cada um de nós, incontornável, e que, posto em intriga, trama, será visto, sentido, identificado, aderido pelo espectador.

Mas no caso de "PARIS, TEXAS", o controlo deste transfert entre personagem e espectador é feito a partir de tantos layers, em tantas compreensões e identificações possíveis: é através deste 'road movie como a vida é', onde a viagem é sempre um momento de esclarecimento espiritual e não um simples transferir-se de um lugar para outro que, através de uma temporalidade construtiva, vive-se esta experiência auto-conscientizadora e enriquecedora.

"PARIS, TEXAS" é esta história sobre a transcendência da perda, onde a auto-omissão de Travis no desfecho é a forma mais honesta de aceitar a transformação. E é, assim, na postura ética de Travis, na sua capacidade reconciliadora e na sua humildade na compreensão e cumprimento do seu próprio sacrifício que o espectador se revê, e procura também nesta experiência, uma certa auto-regeneração.

2.3. O ato ritual de provação em 'RUMBLE FISH' de Francis Ford Coppola

Também encontramos o ato ritual na estrutura narrativa de "RUMBLE FISH" de Francis Ford Coppola, adaptado de um romance de S. E. Hinton escrito em 1975, ainda em linha com os filmes sobre a iniciação dos jovens e adolescentes, como o anterior "THE OUTSIDERS" (1983)[92] , também adaptado do romance homônimo da mesma autora. Apesar de seu fracasso financeiro inicial, "RUMBLE FISH" é um filme que foi crescendo nos próximos anos e, até ganhar o estatuto de filme de extrema importância para a década que foi produzido, porque traz um estilo arrojado pouco habitual no cinema destas décadas anteriores a viragem do milénio. O filme traz-nos uma história de seguir e liderar, lutar e deixar de lutar, sabedoria e ignorância, liberdade e reclusão, tudo ambientado em um *continuum* vicioso que evoca o tempo sempre presente do tiquetaquear: o ritmo musical criado por Stewart Copeland, numa banda sonora precisa e marcante. Há muitos indícios de transcendência mística neste filme que vão para além do óbvio: a experiência fora do corpo de Rusty James durante a cura da sua ferida, a figura de Benny, um 'cronos' referenciando em poesia quotidiana o que o tempo é, entre outras referências textuais à mitologia grega. A utilização de um preto e branco de baixo contraste e sombrio, onde só os peixes (lutadores)

[92] O título em português do filme é "OS MARGINAIS". https://www.imdb.com/title/tt0086066/

observados na *pet store* da cidade revelam cor, e colocam-nos numa incorporação na diegese da condição de daltonismo da personagem *Motorcycle Boy:* aliás, daltônico e parcialmente surdo, este ídolo local de 21 anos passou um longo tempo longe dali, transmitindo uma contínua presença em travessia de deserto, de algum lugar para outro, e impondo um ar misterioso, especulativo e pensativo, perfeito para a deusificação natural daqueles jovens oprimidos pelos ciclos de violência imparáveis. Ele, logo no fim do primeiro ato, regressa a cidade: parece ter vindo do nada, como se fosse enviado por Deus como um libertador divino e providencial.

Em contraste com a maioria dos outros, o seu irmão mais novo, Rusty James, é menos perceptivo ao significado da vida e da interação humana. Intrigado com as conversas do seu irmão com o seu pai intelectual, não é sábio o suficiente para se manter longe de problemas, de integridade física ou sociais. A fim de compreender o seu irmão mais velho, ele o admira com uma devoção quase religiosa, e porventura, cega.

Um símbolo da lei, dos limites de autoridade (e da morte), é o polícia, obcecado pelo *Motorcycle Boy*, com a intenção de o destruir. Quase sempre que o polícia entra em cena, sua sombra o precede, como se ela fosse mais proeminente do que sua figura real, a estranheza que busca no espectador a referência simbólica direta no mito.

O pai filosófico e alcoólatra dos irmãos *Motorcycle Boy* e Rusty James mantém uma família apoiada pelo bem-estar, com poucos móveis, mas muitos livros. O que falta a este desamparado em responsabilidade pessoal e social, ele compensa em compreensão literária e filosófica. A mãe fugiu para a Califórnia. Com importância narrativa há ainda a jovem bonita e apaixonada pelo *Motorcycle Boy*: Cassandra tem uma queda por heroína e um apego aos mesmos livros lidos do seu companheiro. Seu papel é mais significativo em sua importância mítica de referência, como a Cassandra da mitologia clássica que sabe prever e anunciar profecias, mas é constantemente desacreditada por todos.

No início do filme, este ambiente inicial com a apresentação da cidade e do espaço diegetico da história gera ao espectador uma inevitável estranheza: a imagem recorrente dos relógios que progridem de forma aleatória, o tempo que desempenha um papel particular no filme, representado pelas nuvens em fast-motion, o tiquetaquear dos relógios cria uma sensação de urgência, simbolizando o tempo limitado que as personagens têm para fazer escolhas que podem alterar suas vidas. Os relógios também servem como um lembrete da natureza cíclica de sua existência, onde o tempo se repete, enjaula e a mudança se torna uma noção ilusória. Cada vez que vemos um relógio, ele é progressivamente acertado para um horário posterior, lembrando-nos da aceleração do tempo sempre comentado pelo

companheiro de Rusty James desde o jardim de infância, Steven. Ele é um seguidor tímido e leal, embora relutante, das tumultuadas lideranças de Rusty James. Este devoto atrapalhado toma notas de todos os eventos importantes e é um observador imparcial. remete-nos ao eventual escriba, que documenta o presente, cria a futura memória a ser contada como história no futuro.

Para além do tempo como elemento narrativo marcante, vemos também naquele espaço, pedaços de *graffiti* por toda a cidade a nos lembrar: "O Motociclista Reina". A criação de uma certa iconografia que atesta a reverência atribuída ao estatuto de herói entre o *Motorcycle Boy* e os jovens da comunidade. Os rituais simbólicos de "RUMBLE FISH" não se limitam apenas a ações; eles permeiam a paisagem visual do filme, contribuindo para a atmosfera geral e narrativa. Esses rituais atuam como marcadores de transformação para os personagens, guiando-os em suas jornadas individuais. Os "peixes-lutadores"[93] representam as próprias personagens, presas em seus próprios ciclos de violência e luta. Assim como os peixes, a agressividade daqueles jovens parece estar relacionada com o seu confinamento naquela cidade de interior e da sua organização em gangues num círculo de constante *pathos*. A teoria do Motorcycle Boy é a de que quando os peixes forem retirados do seu ambiente confinado e colocados no leito do rio, deixam de procurar a violência e fluem junto do rio. Aqui, as personagens também anseiam por escapar dos seus destinos predeterminados, e sem ter consciência disso, procuram a divindade a todo custo, seja quem for, para os libertar.





Figuras 25 e 26 - "RUMBLE FISH", de Francis Ford Coppola: Num cenário de constante alusão ao tempo, o polícia antagonista, e os irmãos, que também passam algum tempo na loja de animais a observar os peixes-lutadores, onde The Motorcycle Boy os vê a cores e planeia o seu ritual de libertação.

[93] Em Portugal são conhecidos por peixes Betta ou Betta Splendens: uma espécie de peixe da família Osphronemidae e do gênero taxonômico Betta, originária do Sudeste Asiático. A espécie é conhecida popularmente como betta, peixe-beta ou combatente e peixe-de-briga-siamês, devido à sua agressividade contra outros peixes.

Na ideia fulcral deste ritual, o irmão mais velho expressa o seu desejo de se libertar das garras de uma vida repleta de violência e assim, libertar Rusty James antes que seja tarde demais. Ao soltar os peixes no rio, ele sinaliza a sua intenção de libertar a si mesmo e aos outros das restrições de seus papéis predeterminados. Este ato ritual simbólico sugere a possibilidade de quebrar o ciclo de destruição do outro e a oportunidade de crescimento e mudança pessoal.

Tipo de ritual: Ritual de transformação e libertação.

Feito através de sacrifício autoinfligido, dissimulado, programado. A personagem talvez não esperasse pelo sacrifício de morte, mas a sua convicção no poder do ritual faz com que ele não hesite.

Agentes: A personagem *Motorcycle Boy*.

Participantes: Numa primeira fase, o plano inicial conta com a presença de Rusty James que deve testemunhar a teoria de libertação dos peixes. Antes que o ritual pareça se consumar, surge a presença do polícia que parece o interromper. Vemos no decorrer da cena que a interrupção não acontece e o ritual é finalmente consumado.

Duração: O ritual tem uma duração de 13'.

Propósito: O ritual serve para que Rusty James compreenda finalmente o porquê da sua sede de violência e o seu desencanto para com a própria vida. Através da metalepse direta, e de uma posterior prova da teoria de Motorcycle Boy, o objetivo é conseguido. Para além de que a própria e inesperada consequência da morte do irmão mais velho gerará outro importante ritual: a fuga de Rusty James na motocicleta e o seu primeiro contacto com o Mar da Califórnia.

A meio do terceiro ato, vemos *The Motorcycle Boy* a visar a libertação do irmão mais novo, Rusty James, das 'correntes' de violência das gangues da pequena cidade industrial que vivem. Para isso, propõe-se a um estranho ritual: a libertação dos animais na *pet store* da cidade, porque através deste ato irá contar-lhe uma história (para ele e para si próprio): será que os 'peixes-lutadores' que se destruiriam mutuamente num mesmo aquário, lutariam e seriam violentos postos em liberdade no leito de um rio?

Rusty James encontra seu irmão na loja de animais, obcecado pelos peixes e resmungando esotericamente. O irmão mais velho explica que os peixes lutadores siameses vão até tentar lutar contra seu próprio reflexo no espelho. O polícia comenta: -"Ele é louco!" O 'louco' responde com palavras mais estranhas: -"Mas o lugar deles é no rio. Não acho que

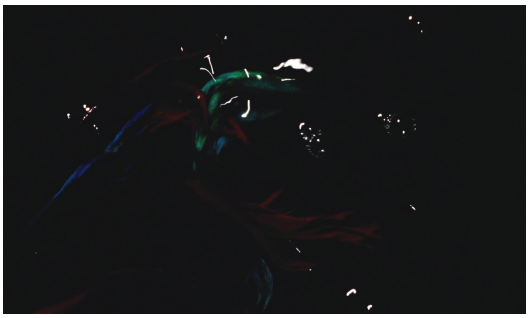
eles brigariam se estivessem no rio" Furioso, o policial diz: -"Alguém deveria tirar você daqui as ruas." Ele responde: -"Alguém deveria colocar o peixe no rio". O *Motorcycle Boy* sai da loja de animais e aguarda pacientemente o momento certo do desfecho do ritual: quando a loja fecha e o irmão mais novo continua a acompanhá-lo como um cachorrinho ingênuo, os dois encontram o pai em um bar, e Rusty James pergunta se a mãe dele é louca, a essa altura sem ter certeza de muitas coisas. Como era de se esperar, o pai responde com palavras absolutamente abstratas: -"Rusty James, de vez em quando, parece ser uma pessoa que tem uma visão de mundo diferente de uma pessoa normal". O pai continua: -"Sua mãe não era louca. E também, ao contrário da crença popular, seu irmão não é louco. Ele apenas errou a peça. Ele nasceu na época errada - no lado errado do rio". Rusty James lentamente começa a ter uma ligeira mudança de fé. Ele confessa: -"Na verdade, sinto que estou desperdiçando minha vida esperando por alguma coisa". Poucos minutos antes da meia-noite, o Messias da Motocicleta conta ao irmão seus planos malucos. Ele diz que vai colocar o peixe no rio e ele instrui Rusty James a subir na motocicleta naquele ponto e seguir o rio até o oceano. Sem entender toda essa loucura, Rusty James segue confuso seu irmão mais velho de volta a *pet store* fechada. Depois do início da invasão, a câmara mostra-nos um lobo taxidermizado, que simboliza 'a hora do lobo'.

O ritual acontece: *Motorcycle Boy* solta a maioria dos pássaros e animais e carrega os peixes coloridos em direção ao rio. De repente, a sombra do policial aparece. Ouvimos um tiro. O motociclista está no chão e o policial guarda a pistola fumegante de volta no coldre e acende um cigarro com satisfação mordaz, quase pós-orgásmica. Rusty James completa a missão do seu irmão morto, pegando os peixes do chão e colocando-os no rio. Observa-os: cada um vai para um dos lados do leito. Não há violência. Dois policiais começam a prender Rusty James. Ele vê seu reflexo colorido na janela do carro de polícia e dá-lhe um soco. O polícia dá sinais para que o rapaz possa ir em liberdade. O Motociclista morto. Seu pai se afasta silenciosamente. Steve faz anotações. E Rusty James surge em sombra, com a motocicleta do irmão… e desaparece. Seguirá o rio até o oceano. Agora o círculo está fechado e concluído. Como outros mestres de "percepção aguçada", o Messias da Motocicleta é acusado de ser louco e está predestinado a sofrer seu destino trágico. Somente por meio dessa morte preordenada, Rusty James pode ser libertado de sua própria destrutividade. As nuvens da história surgem do oceano e a linha de água toca na da terra, que flui para o rio, que flui de volta para o oceano. Assim também Rusty James finalmente aprendeu com as parábolas do seu ambíguo irmão, *The Motorcycle Boy*.




Figuras 27 e 28 - “RUMBLE FISH”, de Francis Ford Coppola: A cena da libertação dos animais: um começo inspirado pronto para se transformar em tragédia. Mas o que estará feito, transformará todas aquelas personagens para sempre.



Figuras 29 a 32 - “RUMBLE FISH”, de Francis Ford Coppola: O ritual é consumado por Rusty James, que completa o percurso dos peixes até o rio. Lá, ele testemunha a evidência: cada peixe em liberdade, segue o seu caminho particular.

Assistimos então, ao típico ritual de sacrifício, onde a morte transcende o significado de perda para ganhar uma nova função, necessária à libertação. Este acontecimento prepara o irmão mais novo, livre da sombra inexorável do irmão para um outro ritual, este final: uma nova trajetória tão sonhada na tão lendária motocicleta do irmão até a linha do mar. O mesmo percurso iniciático percorrido pelo irmão há anos atrás, para a transformação drástica do seu ponto de vista e respetivo alargamento das ideias determinantes para uma mudança na sua vida.





Figuras 33 e 34 - "RUMBLE FISH", de Francis Ford Coppola: Ainda este ritual adjacente de Rusty James com a moto herdada, a seguir o percurso do rio até ao mar. O momento da compreensão e da mudança de estatuto de Rusty James.

Os rituais de "RUMBLE FISH", tais como os rituais dos outros seis filmes observados aqui, estão absolutamente distantes de qualquer ritual religioso ou de uma ligação estreita a uma qualquer divindade. É importante o contraste com o primeiro ritual antropológico comentado (o de Jean Rouch) e salientar esse detalhe para a compreensão da independência do ritual e da sua ligação substancial com a intuição humana. Aqui, nestes rituais narrativos ou, através da narratividade destes rituais, a sua função é a de organizar a vontade humana e criar uma metodologia de apresentação desta vontade ao mundo da personagem (e da história) numa clara manifestação ordenada ao universo. Os processos de subjetivação necessários para estas personagens se libertarem de um sistema de normas e regras para desenvolverem os seus rituais é parte da jornada natural do ser humano, que com a sua vontade, adquire uma coragem incontornável para vencer o conflito. Nada pode mais os travar na progressão das suas vidas, observadas através do *plot* por nós, leitores / espectadores / *viewers* deste universo de uma amplitude incomensurável das histórias.

2.4. O ritual postular de 'INCENDIES' de Denis Villeneuve

Nawal Marwan, a protagonista de "INCENDIES" vai usar um procedimento muito interessante para criar a 'refiguração' da sua própria história e a preparação da estratégia de uma manifestação ética reativa, na sua revelação e conclusão.

O universo do cinema contemporâneo utilizou por diversas vezes, o discurso epistolar como uma poderosa ferramenta transformadora, reveladora, com a sua enorme potência enunciativa, a mediar a comunicação com o destinatário e a subjetividade do eu discursivo, remetente. É certo que também tem sido utilizado como criador de efeito, emocional e visual, a mediar ou dramatizar a informação, facilitar a surpresa ou o suspense na fluidez do

filme. Do ponto de vista da estrutura, cartas podem ser simples dispositivos de contingência, de desaceleração, um elemento que decompõe ou cria confusão na linearidade do tempo, mesmo fílmico. Por fim, podem ser mediadores valiosos na mera comunicação entre autor e espectador.

No caso de "INCENDIES", adaptada para o cinema por Denis Villeneuve a partir da peça teatral escrita originalmente por Wajdi Mouawad em 2009, a utilização do discurso epistolar nesta impressionante história de guerra, trauma violento e reconciliação é feita com uma precisão cerimonial que nos remete diretamente à forma como contamos e recontamos as nossas próprias histórias a nós próprios ou aos outros, como mensagem poderosa, transformadora, reorganizadora ou retificadora de equilíbrio. Aqui, o discurso epistolar diante da crueza trágica da mensagem, recorre a uma poética que legitima a mesma unidade narrativa de vida, de Alasdair MacIntyre (1929 -), tão trabalhada por Ricoeur.

Nesta trama, filho e filha - irmãos gémeos, após a morte da mãe são confrontados com três cartas deixadas por ela seguidas de severas instruções: três percursos iniciáticos meticulosamente instruídos e que visam um bizarro reagrupamento familiar que, segundo ela, é de extrema urgência: a consciência da verdade em desvelamento, que, por muito dura, deve sobrepor-se ao conforto conveniente da ignorância, e que será alcançada através destes três pequenos rituais discursivos em formato epistolar: três cartas, evocação da palavra dita, que embora inaudível, potencia ainda mais o discurso mágico da ação proposta.

Mesmo com a utilização de "INCENDIES" e da amplitude de uma história que existe à meio de dois tão potentes meios como o teatro e o cinema, seria essencial afastar-se da mera criação ou configuração mimética de uma história apropriada pelo indivíduo, e ainda mais, de filmes sobre autores que desenvolveram personagens a partir das suas próprias histórias de vida. (i.e. 'As Horas', sobre o universo de Virginia Woolf)

Pareceu definitivamente haver mais interesse na ideia de poder articular as cartas escritas por Nawal, que através da sua vontade e por seu pedido expresso, deveriam ser lidas numa perspectiva de ritual *post mortem*, permitindo-lhe criar uma grande história reconciliadora, que permitiria a todos que a recebessem, compreender profundamente a sua promessa, a sua estrutura ética e a força intencional transformadora da sua última mensagem.

Ricoeur em *"Soi-même comme une autre"*[94] refere que o mesmo personagem pode ser, em momentos diferentes da narrativa, agente (aquele que inicia um processo) e paciente

[94] Primeira edição em português publicada em 1991 pela editora brasileira, de Campinas, Papirus. O título seria "O Si-mesmo como um outro".

(o que sofre com um processo - o participante dos rituais). Somente depois da leitura por todos os três pacientes (que foram agentes da intriga, no passado), é que ela permitiria que fosse colocada uma lápide sobre a sua sepultura: para além de pacientes da 'agente' Nawal, ela ainda possibilita com esta ação, que eles possam intervir naquilo que ficou da sua presença unificadora. Eles sentem-se co-criadores desta mudança de estatuto, mesmo anos após a sua morte: uma forma muito hábil para transformar o poder reconciliador numa espécie de performance ritual e garantir a adesão e manifestação total do seu objetivo.

Tipo de ritual: Ritual de transformação ou restauração (da verdade ou da harmonia), programado para ser feito *post mortem*.

Agentes: A personagem Nawal Marwan.

Participantes: Numa primeira fase, o ritual global envolve três cartas e uma quarta, de exclusiva leitura pelo notário Jean Lebel e que apresentava as regras do ritual epistolar. O participante principal será Abou Tarek, o primogénito, com a leitura das duas cartas a si destinadas. Mas também, posteriormente, os gémeos, com a leitura da terceira carta.

Duração: O ritual tem uma duração de 17'.

Propósito: O ritual, segundo Nawal, serve para quebrar o círculo de violência que consumiu aquela família. O ritual visa a restauração (provavelmente impossível) daquela família, diante da sua colossal tragédia.

No filme, num ambiente completamente neutro simbolicamente (a frente de um edifício, numa das periferias de Montreal), os filhos gémeos de Nawal após uma incansável busca, entregam finalmente as penúltimas duas cartas a um estranho: ao filho primogénito da própria mãe (e que acabam de conhecer), que o destino escreveu em tragédia: este filho é o irmão mais velho mas também o próprio pai dos gémeos: Abou Tarek foi o primeiro filho de Nawal, tragicamente separado da mãe ainda em criança e em pleno conflito de guerra civil libanesa. Acabou por ser, décadas mais tarde, o seu torturador (e violador) numa prisão à sul do país.

Abou Tarek agora lê a primeira carta reveladora escrita por Nawal, esta representada pela identidade narrativa da mulher que ele torturou por longos anos, em cativeiro, sodomizando-a. É lida na porta de entrada do seu prédio de periferia, com as suas mãos trêmulas:

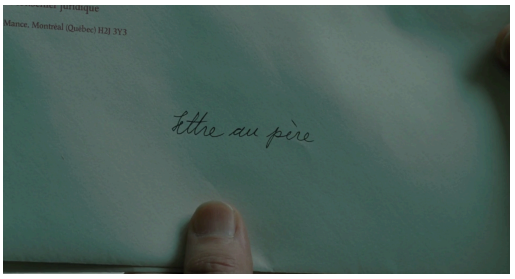
“Eu lhe escrevo tremendo.
As palavras, queria elas enfiadas no seu coração de carrasco.
Seguro meu lápis e vou marcando cada letra.
Tendo na memória o nome de todos aqueles que expiraram sob suas mãos.
Minha carta não vai espantá-lo.
Ela só está aí para lhe dizer pronto:
Sua filha e seu filho estão na sua frente.
Os filhos que tivemos juntos estão na sua frente.
O que você vai dizer a eles? Vai cantar uma canção pra eles?
Eles sabem quem você é.
Jannane e Sarwane.
Ambos filho e filha do carrasco e nascidos do horror.
Olhe para eles.
A carta lhe foi entregue por sua filha.
Através dela, quero lhe dizer que você ainda está vivo.
Em breve você se calará.
Eu sei.
O silêncio é para todos diante da verdade.”

É assinada pela forma pujante mas infeliz que ele se referia a ela, naquela relação no passado:

“A mulher que canta.
Puta n° 72.
Cela n° 7.
Na prisão de Kfar Rayat.”

Ele sai abruptamente do hall de entrada do seu edifício: tenta buscar os filhos, mas não os encontra.








Figuras 35 a 38 - “INCENDIES”, de Denis Villeneuve: O ritual inicia-se com a entrega das cartas pelos gémeos (seus filhos e simultaneamente seus irmãos: ele os desconhece) e a leitura da, entitulada por Nawal, “carta ao pai”. Abou Tarek a lê, despretensiosamente e sem fazer a menor ideia do seu conteúdo, no hall de entrada do edifício onde mora.

A segunda carta, que lida minutos depois, já na sala do seu humilde apartamento num primeiro andar sem elevador, tem a mesma caligrafia, mas é escrita por outra identidade narrativa daquela mesma mulher: agora a da mãe. Um discurso de amor e compaixão, intenso, dramático, poderoso. Ele lê, já não treme: está em choque, desentendido mas pleno e revigorado pela presença assustadora da verdade:

Te procurei por toda parte.
Lá longe, aqui, em todo canto.
Te procurei sob a chuva,
Te procurei à luz do sol
No fundo dos bosques
Na cavidade dos vales
No alto das montanhas
Nas cidades mais sombrias
Nas ruas mais sombrias
Te procurei no sul,
No norte,
No leste, no oeste,
Te procurei cavando a terra para enterrar meus amigos mortos,
Te procurei olhando para o céu,
Te procurei no meio das nuvens de pássaros
Pois você era um pássaro.
E o que há de mais lindo do que um pássaro,
Do que um pássaro voando no brilho do sol?
O que há de mais só do que um pássaro,
Do que um pássaro sozinho no meio das tempestades
Levando para os confins do dia seu estranho destino?
Nesse instante, você era o horror.
Nesse instante você se tornou a felicidade.

Horror e felicidade.

O silêncio está na minha garganta.

Você duvida?

Me deixa te dizer.

Você se levantou

E você tirou este narizinho de palhaço[95].

E minha memória explodiu,

Não treme.

Não apanha friagem.

São palavras antigas que vêm do mais longe de minhas lembranças.

Palavras que sussurrei tantas vezes pra você.

Na minha cela,

Eu te contava o teu pai.

Eu te contava o rosto dele,

Eu te contava minha promessa feita no dia do teu nascimento.

Aconteça o que acontecer, te amarei pra sempre,

Sem saber que no mesmo instante, estávamos derrotados, você e eu

Já que eu te odiava com toda minha alma.

Mas ali onde há amor, não pode haver ódio.

E para preservar o amor, escolhi cegamente me calar.

Uma loba defende sempre os seus filhotes.

Você tem Jeanne e Simon diante de você.

Ambos teu irmão e tua irmã

E já que você nasceu do amor,

Eles são irmão e irmã do amor.

Escuta

Essa carta estou escrevendo com o frescor da noite.

Ela vai te contar que a mulher que canta era tua mãe

Talvez você também venha a se calar.

Então seja paciente.

Estou falando com o filho, pois não estou falando com o carrasco.

Seja paciente.

Para além do silêncio.

Tem a felicidade de estar junto.

Não há nada mais lindo do que estar juntos.

Pois tais foram as últimas palavras do teu pai.

---

[95]Na carta de Nawal apresentada no filme, não há alusão a este elemento narrativo: ele serve de elemento de reconhecimento de memória de Nawal para o reconhecimento, no presente, do filho. No filme, o elemento que manifesta o reconhecimento é uma tatuagem feita pela avó: três pequenos pontos alinhados no pé do então, bebé recém-nascido.

Prisioneira nº72.

Tua mãe.



Figuras 39 a 42 - “INCENDIES”, de Denis Villeneuve: Segundos depois, acontece a leitura da segunda carta, entitulada por Nawal, “carta ao filho”. Toda a verdade é agora compreendida.

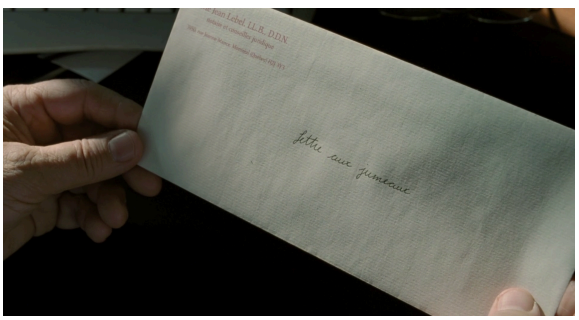
Ele e o espectador estão perante esta enorme revelação, naquele preciso momento. Conhecer o teor discursivo e até poético das cartas[96] é essencial para avaliarmos o poder da palavra dita (ou lida) neste ritual narrativo.

Nesta adaptação para o cinema, o potencial ritual desta cena é optimizado: a carta transforma lugares banais da vida quotidiana de Abou Tarek em espaços estruturantes que permitem a transformação da personagem. Na peça original de teatro, tudo acontecia num mesmo espaço, ainda com a presença testemunhada dos gémeos: ouvíamos a voz de Nawal e a iluminação cenográfica selecionava a personagem receptora. Ainda, Abou Tarek na peça, rasgaria a primeira carta num olhar afrontador aos gémeos, emoção que foi reconfigurada na adaptação cinematográfica. Na peça teatral, somente a segunda carta é absolutamente transformadora: ele se levanta e fica diante dos gémeos com uma proximidade nova e surpreendente. A gémea começa a rasgar as páginas do seu caderno de anotações, uma a uma. No filme, não vemos a reação dos gémeos com este impacto emocional.

[96] Cartas extraídas da peça original. O filme poderá ter algumas omissões ou edições. A tradução foi feita por Angela Leite Lopes, originalmente para português do Brasil.

Após o ritual, a transformação da própria história, trágica ou não, é profundamente influenciada pelo fator acontecimental: diversidade, variabilidade, descontinuidade e instabilidade naquilo que Ricoeur adotaria como a 'concordância discordante'. Nawal, aqui, reescreve a sua própria história num regime estratégico para que seja contada no momento crucial, baseada na 'promessa' e no campo ético da sua unidade narrativa de vida. Diante deste desafio, Nawal tem que instaurar um processo de subjetivação e usar a sua própria história como discurso restaurador do equilíbrio daquela família, destruída pela tragédia. Como se não bastasse o poder da história em si, ela tem que criar também um recurso de trama que potencie ainda mais o lado ético do discurso. Ela quer ser completamente eficaz na comunicação da mensagem neste *'mythos'*: para isso irá usar delicadamente cada um dos elementos inerentes à tragédia: o *'phobos'* e o *'eleos'* que provocarão incontornavelmente, a *'khatarsis'* restauradora e purificadora.

Dias depois das leituras de Abou Tarek, é feita a leitura da última carta destinada aos filhos gémeos: ela escreve, assumindo e agradecendo o cumprimento daquele ato ritual por todos, cada um com a sua diferente função: "Graças a vocês, finalmente hoje consegui cumprir a nossa história: a corrente de ódio está rompida." O ato ritual, cujo motor aqui foi este grande 'jogo epistolar' termina com absoluto sucesso, agindo e dissolvendo um oponente poderosíssimo: o ódio e o ressentimento. Sem este jogo-motor narrativo que pressiona a progressão dos personagens e sem este ritual catártico discursivo, carta a carta, tudo teria permanecido estático, sem busca da paz, sem busca da causalidade e das necessárias consequências que irão restituir o controlo emocional daquela família, próxima do seu próprio 'renascer'.





Figuras 43 e 44 - "INCENDIES", de Denis Villeneuve: O ritual é finalmente consumado a partir da leitura da "carta aos gémeos". A carta final do ritual epistolar de Nawal.

No âmbito do espectador, este 'descortinar' emocional corresponde exatamente a esta análise da *katharsis* aristotélica: a catarse das personagens diante do poder ético e

restituidor é extensível à compreensão permitida das várias unidades narrativas de vida, pelo espectador. Através do visionamento como um processo de subjetivação, o espectador está, certamente, inspirado pela retidão e poder de sacrifício de Nawal para a configuração das suas próprias narrativas.

Outra característica interessante deste filme-processo é a capacidade de acabamento narrativo de Nawal: a 'clôture' de Ricoeur. Claro que orientada por uma estratégia formal, alimentada pela sua 'palavra dada' e ética, esta protagonista controla de forma exímia a sua própria história contada no fim da sua vida, não somente pela revelação integral das relações de causa e efeito, mas também porque 'não deverá haver nada que possa ficar de fora' e que prive, agente ou paciente, de uma total compreensão de toda a trama e das suas consequências.

2.5. O ritual coletivo de 'TRÊS CARTAZES À BEIRA DA ESTRADA' de Martin McDonagh

Em "THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI", escrito e realizado por Martin McDonagh, a ação da protagonista Mildred Hayes em publicar mensagens escritas nos outdoors à beira da estrada, junto a cidade fictícia de Ebbing, local exato onde a filha Angela foi assassinada há anos atrás, é claramente um ato ritual proposto a uma comunidade inteira, legitimada pela falta de fluência do conflito e pela urgência na sua resolução. Para que outra "corrente de ódio seja rompida".





Figuras 45 e 46 - "THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI", de Martin McDonagh: Os três cartazes abandonados da Rodovia Drinkwater, à saída de Ebbing.

Tipo de ritual: Ritual de luto e transformação.

Agentes: A personagem Mildred Hayes.

Participantes: Visto a sua natureza, todos os habitantes da cidade fictícia de Ebbing. Como atores diretos, destacaria o chefe Willoughby e o seu vice Jason Dixon.

Duração: O ritual é provocado pela transformação dos cartazes e isso acontece de forma fragmentada no filme: de uma noite para um dia. As consequências ativas do ritual durarão todo o filme.

Propósito: O ritual, segundo Mildred, serve para criar uma ideia de choque para que a progressão do plot saia do estado dormente em que se encontra: provocar uma convulsão pública em Ebbing que obrigue as autoridades locais a atuarem finalmente na investigação da morte violenta da filha e assim, quebrar o círculo de violência que impossibilitou qualquer possibilidade de luto, por parte da mãe.

O simbolismo é uma ferramenta poderosa na narrativa e, quando usada de forma eficaz, pode elevar a narrativa e fornecer evoluções mais profundas nas personagens dinamizando o *plot*. Mas aqui, este simbolismo conflui com o meio de comunicação contemporâneo utilizado no filme: não há nenhum mecanismo metafórico na mensagem, sendo que ela é praticamente literal, ela é quase um diálogo que espera uma interlocução. Toda a ambiguidade se desloca para a força própria do meio, o outdoor, que aqui esvazia a mensagem. Visibilidade e apelo, requisitos próprios da mensagem publicitária, passam a ser de extrema importância para que o ritual prossiga. Uma vez criado, evocado, o ritual coletivo flui ressignificando os outdoors: eles desempenham um papel central como símbolos de protesto contra a injustiça. Esses espaços públicos transformam-se em palcos de resistência, assumindo significados profundos para Mildred Hayes, a protagonista, que encontra nos outdoors não apenas o ponto geodésico da morte sacrificial da filha (e um consequente santuário), mas também um símbolo poderoso de empoderamento pessoal.

Este ato de Mildred da colocação de uma mensagem nos outdoors tem múltiplas direções, mas sobretudo visam atacar o trabalho do chefe de polícia e sua equipa e desafia o *status quo*, convocando a comunidade a participar ativamente, quase em substituição da esfera pública, na sua busca por justiça. Esse ritual coletivo une as pessoas em reações individuais e partilhadas, destacando o poder simbólico dessa ação ritualística em redefinir o papel do cidadão na sociedade. Mas a sua ação incita a raiva em Ebbing e muito deste poder transformador se diluirá em pequenas diferenças e desavenças que existem naquela micro sociedade.

A personagem do chefe Willoughby, que está a morrer de cancro pancreático, simpatiza com a dor de Mildred, mas, a acreditar ter feito todo o possível para ‘caçar’ o assassino da filha, vê os outdoors como um ataque pessoal injustificado. Enquanto isso, o ex-marido abusivo de Mildred, Charlie, a agride fisicamente, afirmando que 'aqueles

outdoors não vão trazer Angela de volta', e seu filho, Robbie, protesta: ele prefere bloquear a memória da morte de sua irmã do que vê-la anunciada à beira da estrada. Quando um jornalista de televisão pergunta a Mildred sobre a motivação por trás dos outdoors, ela responde: 'Parece-me que a polícia está muito ocupada torturando negros ao invés de solucionar crimes reais.' Sua afirmação encontra justificativa no racismo de Jason Dixon, vice de Willoughby - e, no início do filme, principal antagonista de Mildred - que anteriormente torturou impunemente um homem negro sob custódia. McDonagh retrata a omnipresença de sua atitude estrutural e visual: personagens negros desempenham apenas papéis menores e tendem a aparecer nos cantos ou periferias dos quadros. Mas como o próprio explicou, esta foi uma decisão consciente e realista, com previsíveis resultados polémicos.



Figuras 47 a 50 - “THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI”, de Martin McDonagh: O ato de Mildred e o poder transformador da vontade humana. O ritual é consumado. A mensagem dos slogans: 'RAPED WHILE DYING', 'STILL NO ARRESTS?' e 'HOW COME, CHIEF WILLOUGHBY?'[97] em ordem narrativa de leitura, letras pretas em negrito contra fundos vermelhos brilhantes.

A multidimensionalidade de Mildred é evidente não apenas no seu comportamento, mas também nos seus valores. Como salienta McDonagh, ela é “tecnicamente” a heroína comum, uma mulher oriunda da classe trabalhadora que enfrenta estruturas de autoridade construídas sobre o sexismo e o racismo.

A cerimônia fúnebre cristã é comumente apresentada como uma experiência coletiva, um momento partilhado que transcende diferenças e aproxima as pessoas em sua humanidade comum. O enterro, enquanto símbolo de encerramento e avanço, oferece uma

[97] A tradução para os slogans seria: os slogans 'VIOLADA ENQUANTO MORRE', 'AINDA SEM PRISÃO?' e 'COMO FICAMOS, CHEFE WILLOUGHBY?'

perspectiva simbólica crucial para a narrativa, destacando a inevitabilidade do ciclo vida-morte.

Aqui, os rituais de luto diante da tragédia são explorados profundamente no filme, revelando como diferentes personagens, como Mildred, Chief Willoughby e Dixon, enfrentam a dor e a perda de maneiras únicas. Esses rituais tornam-se ferramentas de enfrentamento, evidenciando a complexidade emocional dos personagens diante da adversidade.

Os rituais simbólicos que cercam a redenção desempenham um papel significativo no *plot* do filme. Mildred aceita gestos simbólicos como pontes para a redenção, revelando a complexidade das relações humanas e a possibilidade de renovação pessoal. O ato ritualístico de confissão e perdão entre Mildred e Dixon demonstra que, mesmo em meio ao caos, há espaço para a regeneração. O perdão emerge como uma força transformadora no processo de cura individual, simbolizando autoperdão e atos redentores que promovem crescimento pessoal. O poder do perdão se manifesta como uma força motriz para a resolução rica e multifacetada do filme.

No contexto dos rituais de justiça, o filme explora o processo de investigação como uma dança ritualística dentro do sistema legal, destacando as complexidades e imperfeições inerentes. O simbolismo da justiça é representado em suas diversas formas, seja obstruída, atrasada ou, eventualmente, alcançada, proporcionando uma reflexão profunda sobre o funcionamento do sistema.

As consequências da busca de vingança são apresentadas, revelando as complexidades morais envolvidas nesse desejo ardente por justiça. O ato simbólico de queimar os outdoors, a meio do segundo ato, representa a renúncia à vingança em favor da verdadeira busca pela justiça, marcando uma transformação crucial na narrativa e na evolução dos personagens. Não apenas as contradições de Mildred estão de acordo com essa transformação e confusão, mas também sua mudança dramática de papel no filme. Mesmo que ela comece como esta heroína aparente - embora imperfeita -, sua raiva gradualmente a transforma em uma anti-heroína, culminando com ela a atear fogo na Esquadra de Polícia de Ebbing, presumindo a autoria do incêndio dos cartazes à Dixon.

Enquanto a soprano americana Renée Fleming canta a triste *"Last Rose of Summer"* - um poema composto pelo poeta irlandês Thomas Moore para a música tradicional *'The Young Man's Dream'* - Mildred declara guerra e lança *cocktails molotov*. A melodia melancólica dá à cena um poder operístico, enquanto a letra transmite a vulnerabilidade por trás do exterior duro de Mildred: *"When true hearts lie withered, / And fond ones are flown,*

/ Oh! who would inhabit / This bleak world alone?"[98] Vingativa, tomada pela dor e ainda a culpar a polícia pela inação, ela não tem a quem recorrer senão à destruição. É o resultado lógico da raiva desenfreada.

Intensificando o poder desta cena violenta, porém triste, está a sua ironia dramática: sem o conhecimento de Mildred, Dixon está na delegacia enquanto lê a carta que o, entretanto falecido chefe Willoughby deixou para ele. As palavras de seu ex-chefe - que, ouvimos em discurso indireto (voice over), incentivam-no a buscar o amor em vez do ódio, pois "através do amor vem a calma, e através da calma vem o pensamento" - misturam-se com o canto comovente de Fleming e o crepitar das chamas, que Dixon não ouve porque ele está a usar *headphones*. Ele desconhece as ações de Mildred tanto quanto ela, as dele. Porém, a câmara garante a omnisciência do espectador ao fazer o corte entre os dois personagens. Nesse ponto, o espectador percebe que, embora Mildred e Dixon estejam em conflito desde as cenas iniciais, eles têm mais em comum do que imaginam: ambos estão presos pela sua raiva cega.

Assim como Mildred, Dixon é uma personagem complexa, McDonagh não subestima sua capacidade de brutalidade: em uma cena desconfortável para o espectador, Ele, em luta com Red Welby, o agente de publicidade que aluga os outdoors para Mildred, e o joga pela janela afora.

No entanto, a raiva de Dixon não é produto de um vazio. McDonagh apresenta ao espectador, o ambiente da sua casa: a casa de sua mãe, que parece fazer pouco além de beber, assistir televisão e fazer comentários racistas. Além disso, o incêndio, ao qual Dixon sobrevive, mas com queimaduras e cicatrizes horríveis, atua como um catalisador para a mudança. Em um arco dramático surpreendente, Dixon decide perseguir o assassino de Angela, abrindo assim o potencial para um momento de graça - e para Dixon e Mildred unirem forças.

A partir daí, na parte final do terceiro ato do filme, Dixon assume o efeito reativo do ritual: ele transforma-se no esboço do efeito transformador inicialmente pretendido na concepção da performance ritual, na parte inicial do filme: colocar ativas as forças que se deixaram pacificar na busca das consequências do assassinato de Angela. É surpreendente a convicção das suas forças: após ter se envolvido numa luta no bar da cidade com o único objetivo de recolher com as unhas algum DNA de um potencial suspeito, e a descobrir após testes e resultados que ele não era o assassino de Angela, Dixon convida Mildred para criar

[98] O último verso do poema irlandês, que teria a seguinte tradução: "Quando os verdadeiros corações murcham / E os afetuosos voam / Oh! quem habitaria / Este mundo sombrio sozinho?"

alguma justiça pelas próprias mãos num processo de transferência do objeto-problema: não importa mais se é o assassino de Angela, mas se for alguém que assassina e viola mulheres como aconteceu com ela, importa aniquilar esta força do mal da face da terra. Na última cena do filme, Mildred e Dixon partem numa viagem ao estado vizinho de Idaho, em busca de serem os instrumentos de ação e reação de um potencial violador.

Em sua essência, Three Billboards Outside Ebbing, Missouri é uma exploração cinematográfica de perda, tristeza e raiva, impulsionada pela experiência da personagem e ambientada entre o isolamento, o racismo e o sexismo das pequenas cidades americanas dos dias modernos. Em vez de perseguir um tema específico, enviar uma mensagem específica ou cumprir uma fórmula, McDonagh mergulha o espectador num universo incerto, por vezes confuso, onde personagens complexos, movidos pela emoção e pelos relacionamentos, realizam movimentos imprevisíveis. O resultado é uma comédia negra que se transforma no coração sombrio da raiva descontrolada: linha narrativa pessoal e única que tem sido a marca da sua escrita narrativa para teatro e cinema.

2.6. A travessia do tempo diegético da história humana como ritual de iniciação em 'A GHOST STORY', de David Lowery.

Já em "A GHOST STORY", de David Lowery, a evolução da personagem no âmbito do tempo diegético e a sua transfiguração extra-humana, faz-nos espectadores-viajantes num tempo que ultrapassa as barreiras dos atos, do comportamento humano e do 'fechamento'[99] habitual da vida. Utilizando-se do universo imaginado do "fantasma" e do potencial narrativo do quebrar de regras utilizadas (ou obedecidas) por seres humanos, o tempo de vida do fantasma transcende a longevidade da vida humana e obriga-o a confrontar-se com o sacrifício que é habitar num mesmo espaço, físico e emocional, por centenas de anos. Ele, em uma das suas muitas limitações de causa e efeito, pode viajar no tempo, mas não no espaço, segundo as conhecidas mitologias da assombração.

Mas a partir de uma narrativa nada linear, pouco usual e enigmática que vai para além da compreensão convencional do tempo e da existência. O simbolismo consagrado do fantasma, na sua vida pós-humana, explorando a natureza do seu novo mundo, reforça ainda

[99] Uma referência a *'clôture'* ricoeuriana.

mais as limitações dos seus acessos e o seu inevitável impacto nas personagens e no *plot*. A opção estética do frame 1.33:1 com cantos arredondados, remete o espectador em mais de um século de fantasmagoria e talvez seja uma citação visual ao "primeiro cinema" e as suas relações de proximidade e ativação para com a fantasmagoria do mundo. Esta janela visual também gera um efeito restritivo ao espectador: um 'estar a espreitar' a vida de outra pessoa através de uma fresta, de um 'buraco de fechadura'.

Através desta representação, deste fantasma que experimenta a temporalidade, "A GHOST STORY" convida os espectadores a testemunhar a experiência deste ritual de sacrifício, que começa no momento da morte da personagem e se estenderá no decorrer de toda a sua vivência na sombra das suas lembranças e emoções humanas.

Aqui, a transcendência das limitações humanas são, na realidade, o seu dispositivo de tortura e, somente após a sua consciencialização, (através do estranho ritual da sua companheira, que coloca algo escrito numa ranhura do batente de uma das portas da casa) tal sacrifício, como uma crisálida, permitirá uma experiência de liberdade.



Figuras 51 a 53 - "A GHOST STORY", de David Lowery: Após o acidente de C, e o reconhecimento por M, o fantasma surge, levanta-se e procura por um caminho.

Tipo de ritual: Ritual de libertação e transformação.

Agentes: O personagem C.

Participantes: A personagem M, indiretamente. E porventura, alguns outros figurantes que reconhecem a sua presença no decorrer das próximas décadas.

Duração: O ritual é provocado pela morte de C. Desde então vemos em cerca de 80' a sua trajetória até a sua libertação. O tempo diegético do ritual é incerto, mas supomos algumas décadas.

Propósito: Este ritual é a única saída possível para a resolução da personagem, visto a transição para a sua atual condição ter sido involuntária. Ele não parece ter uma constante consciência da progressão do ritual, mas vive a condição da busca da sua libertação. Há um aprendizado durante este processo, que faz com que C., fantasma há

décadas, saiba que experimentou um ritual a partir do momento que toma o controle da sua própria libertação.



Figuras 54 a 56 - "A GHOST STORY", de David Lowery: O regresso à casa, horas, dias depois do seu despertar.

O protagonista C., passa então a ser um fantasma que permanece preso dentro dos limites de uma casa, que outrora foi sua, com a sua companheira M. O fantasma observa silenciosamente a vida dos habitantes subsequentes, tornando-se uma testemunha de seus rituais. Através de sua perspectiva voyeurística, ele é exposto a diferentes momentos quotidianos, que para ele, ressignificados, funcionam como pequenos rituais simbólicos. A presença do fantasma nesses rituais fornece uma compreensão cada vez mais profunda de seu significado.

O símbolo, então, passa a ser experimentado através de uma estranha e incomum temporalidade: um novo edifício é construído no local da casa original, fazendo-o experimentar o significado da transformação e da progressão. Este ritual de reconstrução simboliza o ciclo da vida e a impermanência das estruturas físicas. O seu testemunho neste ritual, faz o fantasma perceber que a vida continua e evolui, mesmo diante da perda e da destruição. Mas há também um ritual da espera: após perceber o abandono do tempo cronológico, ao longo do filme o fantasma espera pacientemente por um evento significativo ou uma revelação que o liberte do reino terreno. Este ato de espera torna-se um ritual adjacente e contínuo, enfatizando a natureza efêmera da existência e a experiência universal de antecipação. O ritual de espera do fantasma é também o seu ritual de transcendência porque reflete a vontade humana de encontrar significado e propósito para além das limitações da vida mortal.

E é aqui neste ritual de transcendência, que Lowery aceita a ideia de que o tempo fílmico pode ser também um tempo fantasmagórico e que transcende a narrativa linear. É através do dispositivo do cinema e do seu tempo próprio, que ele nos põe diante da percepção do fantasma de que a vida é um processo contínuo, estendendo-se além das restrições do tempo linear. Em última análise, esta percepção do fantasma é a percepção

apurada do espectador diante de um filme e da sua experiência transgressora de um tempo cronológico: o abandono de um *kronos* para a chegada deste *Aion*.[100]

Esta ideia remete-nos à importância da sala de cinema como espaço propulsor desta transformação temporal.



Figuras 57 a 59 - "A GHOST STORY", de David Lowery: O estranho ritual de M, que trará a libertação futura de C: A escrita de algumas palavras numa tira improvisada de papel e a colocação numa das frestas do batente de uma das portas da casa.

Há dois traços formais que, para além de interesse narrativo, são fundamentais na figuração desta história em filme e a imersão do espectador: a decisão de manter C. sob o lençol durante toda sua experiência pós-morte pode parecer uma decisão óbvia, mas poderia haver uma tendência romântica de associar a sua imagem à personagem humana, num determinado momento do filme. O lençol também nega ao protagonista do filme a maioria das ferramentas que ele normalmente usaria para comunicar emoções. Um segundo elemento importante é a opção de montagem sem efeitos alegóricos: Lowery move sua história a partir de *hard cuts,* preterindo o uso de *dissolves* ou *fade ins* e *fade outs,* que trariam outros significados nas passagens de tempo, a potenciar o uso da linguagem fílmica para a experiência sensorial do espectador. Os *hard cuts* que nos movem ao longo da história, transmitem eficazmente a ideia de que C. percebe o tempo de maneira diferente de nós. Quanto mais o espectador se aprofunda na história de C., mais o realizador provoca um estranhamento nas percepções do tempo, para que, cada vez mais, faça-os questionar a ideia de experiência singular e linear.

"A GHOST STORY" parece revigorante, porque traz ao espectador uma experiência alienante e nova. Há momentos em que o filme parece entregar-lhe as chaves

[100] Os gregos usavam pelo menos três palavras para designar tempo: aion, kairós e kronos. Kronos é o tempo chamado cronológico, medido pelo relógio: segundos, minutos e horas. Kairós indicava um bloco de tempo, uma ocasião adequada ou uma oportunidade: o tempo das "águas de março que fecham o verão", a estação da sua fruta predileta, o período da adolescência ou a hora certa de observar questões relacionadas com o casamento. Aion indicava o tempo de longo ou muto longo prazo, que o apóstolo usa quando diz que Jesus é Senhor não apenas neste século ou era, isto é, aion, como também no vindouro.

para a interpretação, mas os espectadores desistem de procurar olhar para estas cenas em busca de respostas: é um filme mais propenso a fazer perguntas do que a respondê-las. Um longo monólogo de um convidado da festa (numa das passagens dos diversos inquilinos da tal casa assombrada) sobre as tentativas condenadas da humanidade de deixar vestígios duradouros, especialmente através da arte, faz-nos pensar sobre o próprio filme e a sua tentativa de documentar tais observações da condição humana. A apresentação do filme da fantasmagoria como um estado intermediário purgatorial, habitado por indivíduos que se recusam a abandonar a vida que não podem mais ter, está de acordo com as ideias de muitas religiões ocidentais sobre a vida após a morte. Numa observação mais sensata, o filme coloca-nos numa ideia de paz com a possibilidade de nunca sabermos as respostas para estas grandes questões.



Figuras 60 a 65 - "A GHOST STORY", de David Lowery: Após o acidente de C, e o reconhecimento por M, o fantasma surge, levanta-se e procura um caminho.

O filme é tão simples na narrativa e suas situações são observadas num *pace* tão paciente que o resultado tem uma pureza desarmante, como se Lowery tivesse deixado fluir do seu subconsciente uma ideia dos seus sonhos diretamente para o filme. É provavelmente o mais próximo que muitas pessoas chegarão de ver um filme mudo tardio em um grande ecrã - uma história quase melodramática que lida com grandes ideias e símbolos, e que apresenta conceitos fantásticos, como um fantasma assombrando a paisagem ao longo de décadas, como se tratasse de quase processo laboral. O diretor de fotografia Andrew Droz Palermo divide o *frame rate* do fantasma do das outras personagens e ações: filma o fantasma a 33 fps (fotogramas por segundo) gerando um subtil efeito de *slow motion*, e mantendo o tradicional 24/25 fps para os restantes movimentos das personagens humanas.

Como microcosmo de todo este universo, é importante salientar o ritual libertador final: o fantasma, numa primeira abordagem a tentar resgatar o pequeno pedaço de papel escrito colocado por M. é interrompido e impossibilitado por uma máquina que faz, naquele exato momento a demolição da casa (imagens 59 a 61), mas após o longo aprendizado da sua impermanência e viagem no tempo, ele regressa à casa original e consegue extrair o pedaço de papel. Lê a mensagem e neste momento desmaterializa-se: a conclusão do ritual que o liberta desta corrente dos ciclos vida - morte - vida, da nossa condição humana.



Figuras 66 a 71 - "A GHOST STORY", de David Lowery: Na segunda abordagem à leitura da pequena mensagem de M., C. é bem sucedido, lê e desaparece naquilo que seria a sua condição material numa espécie condenação causal. É o momento da libertação.

De acordo com as funções narrativas que o ritual poderá ter dentro da estrutura de uma destas histórias no cinema (e considerando somente aquelas que não fazem um uso meramente manipulatório deste elemento na trama), estes mesmos rituais, a serviço da linguagem cinematográfica, procuram reorganizar os vários níveis de consciência do ser na sua condição humana, aproximando-o do seu complemento divino, mostrando-o múltiplo, plural e potencializando as relações de causalidade, fé e intuição.

Como vimos nestes sete estudos de caso, não haverá ser humano que não tenha à mão, a possibilidade de usar a sua intuição como se fosse um dos seus sentidos mais sensíveis e espontâneos. O seu uso poderá depender das suas escolhas éticas. O que pretendo aqui, e talvez seja a tarefa mais exigente desta proposição, é a constante

manutenção da verosimilhança da história, mesmo daquelas que dependem do elemento mágico para a resolução do conflito.

Como vimos aqui, com as inúmeras teorias e ideias apresentadas: quando a representação do ritual necessário à personagem é expressa na obra cinematográfica, a sua verosimilhança não pode ser contestada: não se trata de nenhuma manobra de ilusão neste universo ficcional, mas sim de mera representação do real, e do exercício prático da realidade

.

PARTE IV - O RITUAL DO ESPECTADOR

1. O espectador como objeto de estudo

A investigação do espectador e o conceito de espectatorialidade começa uma trajetória à centralidade das discussões e debates nos estudos de cinema, desde a década de 1960 e este desenvolvimento foi ganhando relevo nos estudos de recepção como resultado do que chamou-se o "impacto da semiótica e da psicanálise na teoria do cinema". A relação do espectador com o texto fílmico no processo de visualização do filme, até às questões envolvidas ideologicamente como resultado do procedimento de codificação na criação do filme narrativo, leva-nos a uma discussão sobre por que os espectadores, de fato, escolheram ser *filmgoers*[101] ou cinéfilos e o eventual prazer ou necessidade desta prática de descodificação. De facto, o termo *filmgoer* foi importante no início destes estudos, mas hoje é um termo que precisa de ser revigorado: a ação 'ir' e toda a sua complexidade mecânica e logística, nos dias de hoje, pode ser desvanecida pela ação 'ver' que pode acontecer em qualquer lugar, usando um comando remoto de uma TV ou um simples gesto ou clique no seu próprio dispositivo de comunicação pessoal ou telemóvel, normalmente à distância do seu bolso. Os desejos subjacentes e motivadores, resultantes consequentemente na satisfação derivada do visionamento de filmes, fazem-nos buscar uma análise psicológica e a ideia do 'indivíduo subjetivo': um *container* de relações subjetivas na relação do ser com a sua identidade. Para além disso, este intenso desejo de assistir filmes formou certos subprodutos fílmicos, como a estrela de cinema e o cinema de gênero. Uma observação da celebridade serve, então, como um meio para ampliar cada aspecto desse sistema de recepção do filme - um sistema que depende da espectatorialidade - e igualmente centrado no "indivíduo subjetivo".

O público

O termo 'público'[102] nos estudos de cinema refere-se aos "coletivos de pessoas" que assistem às exibições de filmes [PHILLIPS, 2003: 92]. A presença do público é necessária para o funcionamento de um mercado em grande transformação, de forma direta ou indireta e, como tal, alguns cineastas constroem seus filmes muito especificamente na esperança de receber uma participação substancial do público. Filmes, deste ponto de vista, têm sido feitos com objetivos predominantemente dirigidos pelo público".

[101] Uma pessoa que 'vai' com alguma regularidade ao cinema.
[102] 'Audience' no inglês.

> Numa frente mais ampla podemos dizer que existimos como espectadores de um filme bem longe do cinema. Somos constituídos como membros de um público "potencial" de pelo menos duas maneiras. Ficamos expostos ao *hype* promocional e de marketing projetado para criar expectativas. Também somos atraídos para uma conversa sobre questões relacionadas a um filme que pode estar a circular na nossa cultura [PHILLIPS, 2003: 93].

Assim, ao criar um filme, os operadores da indústria cinematográfica são forçados a desenvolver uma imagem mental do público esperado ou desejado. Ao fazê-lo, "os espectadores potenciais, embora compostos de indivíduos únicos, são agrupados em diversos públicos" [JOWETT & LINTON 1980: 29]. Assim, os gostos pessoais dos potenciais espectadores são desconsiderados e substituídos por uma suposição simplificada do que os cineastas supõem que a maioria das pessoas gostaria de assistir. A expressão "imagem do público" emerge como um conceito mais coerente com a abordagem generalista no contexto do estudo da recepção, em contraposição à noção de "coletivos de pessoas", que sugere a reunião de indivíduos singulares.

Nos estudos cinematográficos, portanto, o estudo da recepção divide o espectador em três categorias: o "público", o "espectador" e o "indivíduo subjetivo". Estas três categorias podem ser vistas como conceitos importantes na recepção de filmes, de onde derivam todas as ideias sobre descodificação.

Uma vez que o conceito de 'público potencial' no contexto do cinema engloba todas as pessoas da sociedade em geral (importa notar, que para um filme específico, este 'público potencial' é mais restrito, devido às preferências individuais dos espectadores, sistemas culturais e condições ideológicas), o estudo das audiências revela-se abrangente e generalizado. "O cinema é uma indústria dependente da escolha do consumidor, o que implica que os cineastas têm provavelmente uma atenção minuciosa às preferências de seu público; na prática, porém, o público apresenta-se potencialmente vasto e diversificado em suas inclinações, resultando em uma tendência de responder ao que é denominado como público 'central' - ou seja, os chamados 'ávidos'[103] que frequentam com mais assiduidade as salas de cinema." [PHILLIPS, 2003: 95].

Nesse sentido, o termo 'público' está associado a uma certa parcialidade geral, referindo-se a um "público de gosto" [FRITH, 2000]. Isto quer dizer que, ao abordar as preferências do público, os estudos de audiência podem muitas vezes concentrar-se nos

[103] Phillips refere-se a eles com o termo em inglês: *'avids'*.

hábitos e preferências daqueles que se mostram mais assíduos nas suas idas ao cinema, ao invés de representar a totalidade da diversidade de públicos que poderiam potencialmente interessar-se pelo filme em questão.

Pode-se dizer então que o público "desaparece quando as luzes se apagam" no cinema; "teorias de espectador... entram em ação neste ponto, com o público desagregado em indivíduos antes da experiência diante do ecrã" [PHILLIPS 2003: 94].

O espectador

O 'espectador', em termos simples, é o indivíduo que assiste ao filme. "Você e eu somos referidos como espectadores quando nos posicionamos em frente a um ecrã e assistimos a um filme" [PHILLIPS 2003: 92].

Os estudos do espectador tratam de indivíduos, enquanto os estudos do público tratam de grupos. Os estudos de recepção sobre a espectatorialidade podem, a princípio, parecer mais fáceis de analisar, ou talvez serem mais precisos, mas na verdade o dilema é amplo. “O campo minado que está tentando fazer generalizações sobre um público só pode se tornar ainda mais complicado quando se lida com espectadores individuais" [ROBERTS & WALLIS 2001: 149].

Um espectador é um indivíduo que tem suas preferências. Além disso, desde o primeiro momento da relação com o futuro filme e o simples ato de escolha torna-o um espectador. "Ao passar de membro 'potencial' para membro 'real' de uma platéia, temos um senso individual e coletivo do que estamos fazendo - somos autoconscientes" [PHILLIPS 2003: 93]. Como espectadores então, agimos por nós próprios e, portanto, pensamos por nós próprios. Não fazemos mais parte da concepção de massa de "público" e agora devemos ser considerados agentes pessoais:

> Mesmo que as teorias da espectatorialidade isolem o eu, esse eu é um conceito abstrato, ao invés de um eu com individualidade e diferenças de outros espectadores. Em outras palavras, o interesse não está em observar e explicar a resposta de pessoas reais, mas sim na tentativa de generalizar sobre um 'estado de ser' comum a todos: pessoas quando se posicionam diante de uma tela e assistem a um filme.
> [PHILLIPS: 2003; 93]

Numa nota muito generalizada, o adolescente, tanto como espectador quanto como público de adolescentes do sexo masculino, é percebido como quem prefere um filme cheio de ação, enquanto a adolescente (tanto como espectador quanto como público) é percebida como quem prefere comédias românticas. Em cada caso, "o espectador desse filme já é especificado ao entrar no cinema como alguém que está curioso ou esperançoso sobre uma enigma particular, e nega que essa curiosidade deva ser satisfeita de uma maneira particular" [ELLIS, 1988].

A distinção entre os conceitos de 'público' e 'espectador' não está ancorada na abordagem dos estudos de recepção, mas sim na sua localização dentro do contexto da exibição cinematográfica, assim como na sua relação com a obra fílmica em si. Esta diferenciação é substancialmente atribuível aos mecanismos inerentes ao meio cinematográfico, ou seja, à forma como o ecrã é posicionado, dimensionado e mantido em obscuridade durante a projeção. Estes elementos, intrínsecos à experiência cinematográfica, configuram o ato de visualização como um ato de voyeurismo individual (principalmente quando o espectador está na sala de cinema). O meio cinematográfico estabelece, então, uma relação específica entre o espectador e a imagem em movimento, com base no próprio ato de observar. “Um público pode olhar, mas, "só porque todos estão olhando na mesma direção, não significa que estejam todos a ver o mesmo." [ROBERTS & WALLIS 2001: 148].

O espectador é colocado nessa posição, e generalizado como espectador "ideal" (vê aquilo que os cineastas desejam que ele/ela veja). É aquilo que o espectador, como indivíduo, realmente vê, que forma a base do conceito de “indivíduo subjetivo”.

Assim, o espectador, embora um indivíduo, é uma versão estereotipada de indivíduos, ao invés da subjetividade pessoal particular de qualquer indivíduo. A subjetividade pessoal difere de pessoa para pessoa, porque nenhuma pessoa pode saber exatamente o que outra pessoa está pensando, sentindo ou experimentando em um filme.

1.1. O espectador como indivíduo subjetivo

Todos os tipos de textos, incluindo textos de natureza cinematográfica, são submetidos a uma estruturação e codificação de acordo com os códigos de comunicação preexistentes na sociedade, com o intuito de viabilizar a eficácia da comunicação entre os diversos elementos textuais. Estes códigos, constituídos por sistemas de signos, encontram-se dispostos de maneira específica, permitindo assim ao espetador uma integração

fluida dos mesmos e a compreensão da mensagem veiculada pelo texto. Assim, cada indivíduo que assiste a um filme, numa situação normal, detém a capacidade de descodificar a mensagem do filme ou, pelo menos, de interpretar o conteúdo narrativo subjacente. A utilização destes códigos de comunicação pelo público ocorre de forma intuitiva durante o seu envolvimento com a projeção cinematográfica.

O 'indivíduo subjetivo', esta parte deste espectador participante que leva em conta a individualidade de cada espectador, é um conceito frequentemente marginalizado nos estudos de recepção cinematográfica em detrimento de generalizações amplas. Este termo não fornece ideias aos cineastas; em vez disso, complica a forma de preferência do espectador ao ponto da impossibilidade. No entanto, o 'indivíduo subjetivo' é um componente decisivo do estudo da recepção - um estudo que envolve três noções principais: o texto do filme, a ideologia e a satisfação.

No entanto, apesar de cada indivíduo ser um eu social capaz de atribuir significado de maneiras não muito distintas de outros com uma formação ideológica semelhante, "cada espectador individual estabelece uma relação única com o filme que está a assistir." [PHILLIPS 2003: 96]. Ainda, se este espectador fizer diversos visionamentos de um mesmo filme, essa relação é suscetível de sofrer alterações subtis de uma exibição para a seguinte. As razões para esta interação exclusiva entre o indivíduo e o filme devem-se ao complexo sistema pelo qual o indivíduo forma uma opinião do filme. Todos só podem julgar e determinar com base no que já conhecem. Deste modo, o conhecimento prévio de cada espectador individual, seja em termos de experiência de vida, educação, interação social, circunstâncias ou crenças, entre outras influências que afetam a condição psicológica humana, influencia a sua resposta ao filme. A resposta de cada espectador individual a cada texto fílmico, portanto, vai divergir de pessoa para pessoa e também ao longo do tempo, à medida que as atitudes pessoais do indivíduo se alteram devido a uma ou várias influências.

Este conceito abrangente compreende o que David Bordwell (1947 -) designa como *schemata,* no seu *"Narration in the Fiction Film"*[104]*,* de 1985: grupos de conhecimento organizados em, que orientam as hipóteses que formulamos sobre o mundo e as inferências que extraímos daquilo que experienciamos [TURNER 2003: 107]. Assim, o nosso conhecimento e experiência prévios consistem em *schematas* - que auxiliam em todos os processos perceptivos ou cognitivos e desempenham um papel importante na compreensão da narrativa [BORDWELL apud TURNER 2003: 107]. O ângulo através do qual

[104] Sem edição em português.

percebemos as coisas está diretamente relacionado com as nossas experiências anteriores. Correspondentemente, a nossa avaliação de qualquer coisa ocorre de acordo com o que sabemos como certo ou errado, aceitável ou inaceitável, e assim por diante. Como John Berger (1926 - 2017) destaca, "o espectador vê as coisas e é afetado pelo que nós (como indivíduos) sabemos ou pelo que nós (como indivíduos) acreditamos" [BERGER: 2018; 8].

Segundo Bordwell, temos quatro tipos de *schemata* em ação ao assistir a um filme. As *schemata* de protótipo permitem-nos identificar agentes como personagens, adereços e locais, contribuindo com algo para a história. Uma personagem com uma arma será percebido de uma certa forma, por exemplo. As *schemata* de modelo representam abstração: estruturas narrativas que permitem ao espectador encaixar informações na sequência correta ao reconstruir uma história. As *schemata* de procedimento têm a ver com a compreensão da história pelo espectador; as relações entre as partes da história que não necessariamente se relacionam por lógica, mas porque são típicas de um gênero específico, ou porque são necessárias à construção de uma história elegante. As *schemata* de estilo têm a ver com o elementos de estilo do meio cinematográfico, como a dramaturgia de câmara, detalhes de iluminação, etc. As schemata ajudam na lembrança das histórias e permitem que os espectadores sejam surpreendidos por um evento da história que não está de acordo com a hipótese que eles realizaram subjetivamente. Permitem que a hipótese do espectador seja validada por uma história que segue as expectativas do espectador.

O termo "subjetivo" nos estudos cinematográficos aplica-se, portanto, não apenas à opinião pessoal do espectador individual, mas ao processo de visualização como uma "experiência privada" [SULEIMAN, 1980]. A história de vida pessoal de cada espectador é composta por narrativas que transcenderam as fronteiras geográficas e familiares. Cada visionamento de um filme constitui uma experiência intrinsecamente privada, e a interação destas narrativas com a história recente de vida do espectador inevitavelmente acarreta consequências singulares. A noção de história abrange a totalidade dos acontecimentos e circunstâncias que um indivíduo vivenciou ou testemunhou desde o seu nascimento, abrangendo igualmente as dimensões mais abstratas, como os sistemas de práticas sociais e princípios morais que norteiam o seu comportamento quotidiano.

Quando se acrescenta a dimensão da experiência à já complexa privatização desses conhecimentos adquiridos ao longo da vida, emerge um retrato em constante mutação do indivíduo. Este não apenas detém uma narrativa personalizada, que evolui não só em termos de trajetória de vida e estilo de vida, mas também na forma como percepciona, recorda e

responde aos eventos, circunstâncias e posições sociais que marcam a sua trajetória no mundo.

Portanto, mesmo que dois sujeitos (por exemplo, um irmão e uma irmã) tenham participado e presenciado o mesmo evento, isso não significa que ambos interpretaram acontecimentos da mesma maneira. Cada sujeito interpreta cada situação de maneira diferente, como resultado dos *schemata* adquiridos e tal como acontecerá com a interpretação do texto do filme.

Para clarificar, menciono os três exemplos dados por Patrick Phillips (1970 -) que ilustram como as *schemata* influenciam a forma como os espectadores individuais interpretam o filme: a) o"eu cultural" que faz referências a outros filmes, diferentes tipos de imagens e sons com base no seu repertório de conhecimento; b)"eu privado" que traz consigo as memórias das suas próprias experiências, podendo atribuir significados pessoais ao filme de maneiras distintas dos outros na sua comunidade de interesse; c) o"eu desejante" que traz consigo energias e intensidades conscientes e inconscientes para a experiência do filme, as quais podem ter pouca relação com o conteúdo superficial do mesmo. [PHILLIPS, 2003: 96].

No entanto, o conceito de "subjetividade" é complexo, e faz ser necessário considerá-lo em três contextos distintos, embora interligados: no âmbito do próprio texto fílmico, como parte do debate estruturalista e pós-estruturalista sobre o assunto e, por fim, no contexto da teoria psicanalítica. Estes três aspectos constituem os principais pontos de abordagem na maioria dos estudos que se debruçam sobre a teoria da recepção.

O espectador e a sua subjetividade sob os conceitos do 'si-mesmo' de Paul Ricoeur

Paul Ricoeur dedicou uma parte significativa de sua obra à exploração da noção de "si-mesmo". Ricoeur analisou as complexidades da subjetividade humana, investigando como os indivíduos interagem com seu eu interior em relação às experiências e ao mundo externo. Nesse contexto, buscamos alguma compreensão acerca da preparação do espectador de cinema como um indivíduo subjetivo em relação com a experiência cinematográfica, relacionando-a ao conceito ricoeuriano.

No ato de assistir a um filme, cada espectador traz consigo uma bagagem única de influências culturais, sociais e psicológicas, moldando sua percepção e interpretação da obra. Ricoeur conceitua essa dinâmica como "hermenêutica produtiva", na qual o espectador

ativamente constrói significados com base em suas experiências e crenças pessoais, influenciando suas respostas emocionais e cognitivas à narrativa. A subjetividade individual possibilita uma conexão emocional e intelectual com o filme, ampliando a compreensão da história. À medida que o espectador se prepara para a experiência cinematográfica, ele recorre ao seu próprio soi-même, sua subjetividade. Ricoeur enfatiza a interação entre a identidade pessoal e as influências sociais, destacando que a subjetividade age como uma lente pela qual o indivíduo interpreta o filme. Essa relação dinâmica envolve a identificação e desidentificação, permitindo ao espectador sentir empatia e, ao mesmo tempo, distanciar-se crítica e reflexivamente da narrativa. A subjetividade também desempenha um papel crucial na apreciação estética do cinema, afetando a interpretação de elementos visuais e auditivos.

Coesão e Permanência do Eu

Mas qual é o suporte de permanência da identidade? O que a justificaria se considerássemos o sujeito da ação, o mesmo, ao longo de uma vida que se estende de um nascimento até à morte? Quando cada um põe esta questão acerca de si próprio, já não se trata de saber quem é o agente, mas sim: quem sou eu?

Coloquemos o problema em dois lados de um mesmo 'corpus': o primeiro seria o da relação entre identidade e temporalidade: o de uma permanência do eu em múltiplos estados e ações através do tempo. O segundo, o da sua coesão, da identidade 'inteira', da completude, da sua constância aplicada na história da vida.

Paul Ricoeur, a partir destas duas primeiras ideias, cria dois conceitos distintos, confronta-os e analisa-os a partir da sua relação dialética: a identidade como mesmidade (idem, mêmeté, sameness, gleich) e a identidade como ipseidade, como si-próprio (soi) (ipse, ipséité, self, selbst, e ainda: ecceidade). A identidade, aplicada a uma narrativa, oscila entre estes dois conceitos-limites, um inferior, onde a permanência no tempo abarca o conflito idem-ipse, e outro, superior, onde o ipse põe a questão da identidade de forma autónoma, sem o apoio do idem. A evolução deste movimento abrirá o ipse, sob os conceitos de carácter e promessa, a um espaço de encontro com a alteridade, como já veremos a seguir.

Mesmidade e Ipseidade

A mesmidade (idem), é definida como um conceito de relações entre modalidades que a compõe. [RICOEUR, 1990, p. 140] A mesmidade poderia ser o 'que' do indivíduo e é

a primeira permanência temporal da identidade, responsável pelo carácter estático da pessoa. Se decompõe através da: a) identidade numérica: a pessoa seria identificada quantitativamente como o mesmo. Duas ocorrências de uma coisa, referida por um nome invariável em linguagem comum, faria com que não disséssemos que são duas coisas distintas mas 'a única e mesma coisa'. Uma forma de olharmos para a identidade, neste caso, através da sua unicidade. Segundo as palavras do próprio Ricoeur, a noção de identificação aqui é a re-identificação do mesmo: conhecer algo é reconhecer. [RICOEUR 1990, p. 140]; b) identidade por semelhança extrema: o processo de identificação é qualitativo. X e Y são semelhantes. O mesmo (os mesmos dois) como refortalecimento em mostrar que o indivíduo é o mesmo. A semelhança do indivíduo, agora identificado com o anterior, faz-nos crer que se trata do mesmo; c) continuidade ininterrupta: casos onde o crescimento e o envelhecimento operam como fatores de dessemelhança, e por implicação, de diversidade numérica. Essa continuidade se vincula a da semelhança extrema, se este for um modo de preservação desta semelhança. Entretanto substitui esta, se possuir uma ideia de substrato pertencente a ideia de mesmo, mas, a se alterar sem romper com este tipo de identidade: i.e.: retratos de distintos momentos de uma família no tempo, quando vistos juntos, por um mesmo observador; d) permanência no tempo: o tempo nunca cessa de nos mostrar a diferença, ou seja, um certo afastamento entre um estágio da nossa vida até outro, na própria continuidade ininterrupta entre os mesmos. Ricoeur defende uma espécie de permanência de um código genético em um organismo biológico, ou seja, um substrato capaz de suportar a mudança no tempo.

A ipseidade, por sua vez, poderia ser o 'quem' do indivíduo. A identidade do 'soi': o si-mesmo. Ipse é "o idêntico a si, no sentido de não estranho", ou seja, ser diferente mas ao mesmo tempo ser mutável. Porém, ipseidade não se torna um outro, mas adere a mudança interna conservando-se enquanto si próprio. [RICOEUR, 1988b, p. 79]. Essa distinção entre os conceitos de identidade-idem e identidade-ipse é essencial, na medida em que se trata de uma análise temporal do sujeito, isso é, o problema central que vem a surgir em 'Soi-même comme un autre' é exclusivamente a permanência no tempo da identidade pessoal [RICOEUR, 1990, p. 140]. E ainda: Ricoeur salienta que quando não feita tais distinções entre as permanências no tempo da pessoa [ipse e idem] o perigo é obscurecer ainda mais a problemática da identidade pessoal [RICOEUR, 1988].

No entanto, faz-se a pergunta pelo agente de tal ação: quem fez isto? E não: o que fez isto. Atesta-se então, que a ação é de posse de quem a pratica. Pertence ao seu 'quem'. A

utilização do ‘ipse’ remete-nos imediatamente a reflexividade do termo: significação de designar a eu próprio (eu mesmo), tu próprio (tu mesmo), etc…

Temos, então, nessas duas noções de permanência um interessante ‘entrelaçar’ que se desenvolve em outras duas noções orientadas por estas primeiras: caráter e promessa (manutenção de si), donde a pergunta pelo ‘que’ (mesmidade) estará interna a pergunta pelo ‘quem’ (ipseidade). A importância destas perguntas são definidas pela possibilidade de permanecermos numa leitura direta da identidade pessoal: é sobre a esteira da ipseidade que os problemas da identidade vão se tornar decisivos para uma compreensão de quem somos: como expressar uma identidade que aceita a mudança, mas, ao mesmo tempo, é a identidade de um mesmo sujeito? Em língua inglesa há uma expressão que remete com exatidão essa permanência que a ipseidade causa na pessoa: ‘oneself as selfsame’. Em sentido literal seria ‘si mesmo como eu mesmo’ [SIMMS, 2003, p. 102].

Ora, para Ricoeur, existe uma dialética que vincula identidade-idem e ipse, na vida humana: uma se torna indiscernível a outra [RICOEUR, 1995a]. Essa manobra frutuosa e até mesmo harmoniosa entre as duas permanências temporais pode ser observada na noção de caráter, onde ipseidade e mesmidade recobrem-se, tendo um maior aparecimento da mesmidade, mas, na noção de promessa (palavra dada, manutenção de si) a ipseidade se liberta da mesmidade e se abre para a alteridade [RICOEUR, 1990, 146-147]. Nestes dois vetores, reconhecemos uma permanência no tempo de uma vida inteira, em termos de carácter da pessoa que dizemos ser nós próprios. Somente a mediação da narrativa coloca-os potentes e devidamente ligados.

Carácter e Promessa

A permanência do carácter exprime o recobrimento mútuo do idem e da ipse. É o ‘que’ do ‘quem’. A permanência das marcas digitais, humanas e físicas de uma pessoa refletem a sua manifestação psicológica através do carácter: marcas distintas que permitem re-identificar um ser humano como o mesmo, através de disposições duráveis com que reconhecemos uma pessoa e, simultaneamente, nos torna semelhantes ao outro.

Ao mesmo tempo, é a rigorosa distinção de uma pessoa para a outra, que atua como constituinte de uma crença, onde nos identificamos como únicos. Muda-se de país, cultura, religião, língua, política, mas não mudamos o carácter.

Curioso que a palavra ‘carácter’, tanto na sua incidência portuguesa como na inglesa, correspondem a manifestação psicológica da identidade, mas também ao caractere

tipográfico, ícone ou forma invariável no mapa de símbolo e significado. Ainda, no inglês, remete-nos à personagem de outras histórias. A 'dramatis persona'. Uma identidade mimética, uma identidade-tipo, apropriada pelo outro, no universo das representações literárias, teatrais ou fílmicas.

Ainda deixaria aqui, a noção de hábito: o carácter pode ter uma história conferida e legitimada, implicando uma sedimentação que recobre a mesmidade pela ipseidade.

A promessa, por sua vez, é pensada e adscrita como uma qualidade do 'homem capaz'. Prometer é tomar a iniciativa acerca do que se responsabilizou em fazer: resulta em ser responsável por outro, em proporcionar uma entrada à problemática do outro. A iniciativa como uma ação de sentido, presente em uma ordem simbólica. Do lado do falante em: 'comprometer-se com' e do lado do alocutário: 'contar com' a promessa feita.

A fidelidade a si próprio na manutenção da palavra dada legitima a separação extrema entre o si-mesmo e o mesmo, afirmando a irredutibilidade de um ao outro. Tais como os hábitos contraídos e adquiridos, aqui há as 'identificações', que colocam o outro na composição do mesmo: a identidade de um si-mesmo, de uma comunidade, de um país… identificações-com: identificação com normas, costumes ou heróis. Reconhecer-se em comunidade, atesta a ligação do si com a alteridade: 'uma causa acima da sua própria vida.'

Neste sentido, a noção de identidade narrativa é, somente assim, explicitamente filosófica diante da grelha desta distinção. O ato de prometer é estritamente linguístico - um ato performativo da linguagem. A promessa representa um desafio ao tempo: 'Je maintiendrai'. Ricoeur fala em termos heideggerianos sobre a natureza 'quase substancial' da promessa. A promessa exprime a apropriação pelo sujeito de uma imagem unária de si, que desafia o tempo. O si, procura a identidade 'à escala de uma vida inteira.' A unidade narrativa de uma vida' macintyreana. É aqui que ela liberta-se da mesmidade e inicia uma relação dialética com a alteridade.

Estas últimas noções de carácter e promessa são um processo de assimilação importante tanto para a autoanálise do espectador como para a análise constante que este faz da personagem na trama do *plot* que visiona. Quando a experiência cinematográfica ressoa profundamente na subjetividade do espectador, ela pode provocar respostas emocionais intensas e estimular o pensamento crítico. Essa interação dialética entre imersão e reflexão pode levar a experiências catárticas, onde o espectador se entrega à narrativa, ou a momentos de questionamento e auto descoberta no si-mesmo ativo no processo de apreensão da narrativa, bem como na eventual identificação que faz com a sua personagem nas questões

de carácter e promessa. Em última análise, o espectador, como um indivíduo com sua própria subjetividade, desempenha um papel ativo na preparação para os efeitos do cinema, enriquecendo sua experiência pessoal e emocional com as narrativas cinematográficas. Compreendendo essa relação como uma entidade subjetiva, ganhamos uma apreciação mais profunda do poder transformador do cinema e de sua capacidade de moldar, desafiar e expandir nossa percepção do mundo e de nós mesmos.

1.2. O espectador no contexto dos estudos de comunicação

Neste contexto, a figura do espectador tem sido observada e frequentemente estudada como um dos aspectos-chave dos estudos de recepção fílmica.

Isto remete-nos à teoria da recepção, também conhecida como teoria do receptor ou teoria dos efeitos limitados: uma abordagem nos estudos de comunicação que se concentra na recepção e interpretação das mensagens pelos indivíduos que compõem o público-alvo. Ao contrário das teorias tradicionais de comunicação que priorizam a análise da produção e emissão das mensagens pelos meios de comunicação de massa, a teoria da recepção coloca o foco na audiência e nos processos de descodificação das mensagens por parte dos receptores.

Essa teoria surgiu como uma crítica às concepções mais passivas do público, que viam os indivíduos como meros destinatários passivos das mensagens transmitidas pelos meios de comunicação. Ao contrário, os teóricos da recepção argumentam que os receptores são ativos e desempenham um papel crucial na construção de significados a partir das mensagens e dos *media* associados.

A teoria da recepção defende que a interpretação das mensagens é influenciada por diversos fatores, como o contexto social, cultural, histórico e pessoal dos receptores. Cada indivíduo possui sua própria bagagem de conhecimento, crenças, valores e experiências que moldam a forma como ele percebe e atribui significados às mensagens que recebe.

Além disso, a teoria da recepção também aborda a ideia de que o público não é homogêneo. Pelo contrário, os receptores são diversos e podem reagir de maneiras distintas às estas mensagens, dependendo de seus backgrounds individuais. (semelhantes as *schematas* de Bordwell) Essa diversidade de respostas pode resultar em diferentes interpretações e até mesmo resistências ou apropriações das mensagens por parte dos receptores. Os estudos da teoria da recepção frequentemente utilizam métodos qualitativos, como entrevistas e grupos de estudo, para compreender como o público percebe e atribui

significados às mensagens e qual a influência da incorporação destas nos *media* disponíveis. Essa abordagem possibilita uma análise mais profunda e contextualizada das respostas dos receptores.

Stuart Hall (1932 - 2014), um dos principais teóricos da comunicação e cultura, enfatizou a importância da recepção ativa na interpretação das mensagens mediáticas. Ele nos traz um contributo essencial para a compreensão deste processo de comunicação no seu ensaio *"Encoding, Decoding"* de 1993, que, consciente dos sistemas de significação que operam no processo de comunicação, define a criação da narrativa como um processo de codificação, e sua recepção como uma prática de descodificação.

Hall explica esse processo em uma teoria da comunicação em quatro estágios: a) produção; b) circulação; c) uso (distribuição e consumo); e d) reprodução" [HALL 1993: 90]. O autor afirma que se nenhum significado for assumido, não pode haver consumo, isto é, se não houvesse nada embebido no filme para comunicar, nenhuma comunicação ocorreria e, como tal, não haveria recepção - os "momentos de codificação e descodificação são, então, momentos determinantes" [HALL 1993: 91]. Esses momentos podem ser vistos como "posições de personificação", codificador-produtor, descodificador-receptor [HALL 1993: 93]. Mensagens mediáticas são codificadas pelos produtores (emissores) com determinados significados, valores e ideologias, com base em suas posições sociais e culturais. Quando essas mensagens são recebidas pelo espectador (receptor), elas são descodificadas e reinterpretadas de acordo com seus próprios conhecimentos, experiências e posicionamentos culturais. Em última análise podemos, talvez, afirmar que o cineasta codifica uma mensagem que o público posteriormente descodifica. Assim, a possibilidade de sentido está no sentido do filme (formulado e organizado pelo cineasta); o observador deve decifrá-lo (uma tarefa de processamento, independentemente de ser instintiva e automática para o observador).

Aqui, Hall identificou três posições de descodificação possíveis: a) a leitura dominante: onde o receptor aceita e reproduz a mensagem conforme a codificação original do emissor; b) a leitura negociada: onde o receptor aceita alguns elementos da mensagem, mas também interpreta e recontextualiza de acordo com suas próprias perspectivas; c) a leitura oposicionista: onde o receptor contesta e rejeita a codificação original, criando uma interpretação contrária à intenção do emissor.

Esse modelo de Hall enfatiza que a recepção da mensagem não é passiva, mas sim um processo interativo e dinâmico, onde receptores participam ativamente na construção de significados. Além disso, essa abordagem também ressalta a importância do contexto social, cultural e político na interpretação das mensagens, enfatizando que diferentes grupos de

pessoas podem interpretar as mesmas mensagens de maneiras diversas, o que leva a uma complexidade na comunicação e na formação de significados.

Hall desenvolverá também outra ideia fundamental: a “leitura preferencial”. Esta abordagem destaca o papel ativo dos receptores na interpretação das mensagens mediáticas, mostrando como seleccionam, reinterpretam e atribuem significado às informações de acordo com as suas preferências individuais e contextos culturais. Hall argumenta que os receptores não são passivos face às mensagens dos meios de comunicação, mas têm a capacidade de resistir, apropriar-se e transformar o conteúdo recebido segundo os seus interesses e identidades.

A leitura preferencial é influenciada por diversos factores, como as experiências pessoais, as crenças, os valores, as identidades culturais e as motivações dos receptores. Ao seleccionar determinadas informações e ignorar outras, os indivíduos constroem uma interpretação singular e subjectiva das mensagens. Assim, uma mesma mensagem pode dar origem a compreensões e respostas muito distintas, resultando numa ampla diversidade de significados atribuídos por diferentes públicos.

Esta perspectiva desafia a visão tradicional da comunicação de massas, que via o público como mero destinatário passivo das mensagens transmitidas. Ao destacar o papel activo dos receptores, a leitura preferencial reconhece a complexidade e a riqueza das interacções entre os meios de comunicação e o público, abrindo espaço para a pluralidade de vozes e perspectivas na construção do significado da cultura mediática. Tal abordagem é essencial para uma análise mais completa e situada dos processos de comunicação, permitindo compreender como a cultura é constantemente reinterpretada e ressignificada pelos indivíduos no seio das suas vivências e contextos específicos.

Raymond Williams (1921 - 1988) também cria um conceito que desenvolve numa outra perspectiva os estudos anteriormente publicados. Ele sugere que usemos um conceito que ele chama de "estruturas de sentimento". Segundo ele, estas estruturas são padrões culturais e emocionais que emergem numa determinada época e local, refletindo a forma como as pessoas vivenciam e dão sentido às suas experiências e sentimentos. Elementos culturais mais profundos e difusos do que simplesmente ideologias ou conceitos abstratos. Elas se enraízam nas práticas quotidianas e nas experiências emocionais dos indivíduos, influenciando a forma como percebem e reagem ao mundo ao seu redor. Elas podem estar presentes nas expressões artísticas, nas linguagens populares, nos modos de vida e nas tradições de uma comunidade.

Para Williams, elas não são universais, mas dinâmicas e específicas de cada contexto histórico e cultural, refletindo as transformações sociais, políticas e culturais ao longo do tempo. Ao analisar as estruturas de sentimento de uma sociedade, é possível compreender melhor os sentimentos, valores e sensibilidades que moldam a visão de mundo e a cultura de determinado grupo ou época. Esse conceito permite uma análise mais abrangente e contextualizada das práticas culturais e da subjetividade humana, fornecendo uma perspectiva crítica e profunda sobre a relação entre cultura e sociedade.

Ainda, com base nas ideias de Stuart Hall, Ien Ang (1954 -) desenvolveu uma abordagem chamada "negociação cultural", que destaca como a interação ativa e complexa entre os receptores e as mensagens mediáticas, destacando a forma como os indivíduos negociam e reinterpretam conteúdos de acordo com suas próprias perspectivas e contextos culturais. Ang argumenta que o público, sendo diverso e heterogéneo, interpretam e respondem às mensagens através das experiências, valores e identidades dos receptores, e destaca o quanto isto é significativo para estes estudos.

Essa negociação é influenciada por fatores como a posição social, a identidade cultural, as experiências pessoais e os valores individuais. Ao negociar a receção das mensagens, os indivíduos podem resistir ou apropriar-se dos conteúdos mediáticos, e intervir ativamente na construção de significados para que se adequem ao seu contexto e compreensão.

A negociação cultural permite uma análise mais aprofundada das respostas do público e das formas como as práticas culturais e a identidade são negociadas e transformadas no contexto das mediações comunicacionais. Além disso, essa abordagem também contribui para a compreensão da diversidade de vozes e perspectivas dentro da audiência, sublinhando a riqueza e a complexidade dos processos de comunicação.

Esses são apenas alguns dos principais pensadores associados à teoria da recepção. Ao longo do tempo, diversos estudiosos têm contribuído para o aprofundamento dessa abordagem, ampliando nosso entendimento sobre a relação entre audiência e comunicação midiática. É importante destacar que a teoria da recepção é uma área de estudos dinâmica e em constante evolução, com novos *insights* e perspectivas emergindo continuamente.

1.3. O espectador no contexto das teorias do cinema

No campo do cinema, aqui entendido como laboratório narrativo, com mais de 100 anos de teoria fílmica, fazemos aqui uma brevíssima antologia das relações entre a experiência fílmica e a apreensão do mundo por parte do espectador.

Entre as características formais dos primeiros filmes de narrativa ficcional, e particularmente os de Georges Méliès (1861 - 1938), os *performers* olhavam diretamente para a câmara parecendo reconhecer o público, o que marcaria este cinema como um sinal da sua "teatralidade". Muitos historiadores tentaram não encarar isso como um sinal de primitivismo, mas antes como uma característica definidora do chamado 'cinema de atrações', e parte de uma estratégia para solicitar a atenção do espectador. Tal interpretação é corroborada por Méliès no seu artigo de 1907, onde trata deste endereçamento direto da mensagem tão frequentemente encontrado em seus filmes. Num debate sobre o tipo de desafio que é, atuar diante de uma câmera para atores vindos do teatro, Méliès declara:

> Não há mais uma audiência para o ator se dirigir, seja verbalmente ou com gestos.
> A câmera é o único visualizador, e nada é pior do que olhar e realizar para ele.
> Isso é o que invariavelmente acontece a princípio com atores acostumados para o palco,
> mas não para o cinematógrafo.
> [MÉLIÈS, 1907]

Hugo Münsterberg sugeria a ideia de que o filme não seria um *medium* do mundo, mas sim um *medium* da mente. Louis Delluc (1890 - 1924), propõe: "O cinema é o único espetáculo em que todas as multidões se encontram e se unem. (…) Não atrai as pessoas, mas a multidão." Serguei Eisenstein surge com a sua ideia de um cinema que é essencialmente fragmento e montagem, implicando a multiplicação intensiva de unidades mínimas de espaço-tempo voltadas para a produção de um efeito sobre o espectador. Numa primeira instância, ele concebe o espectador como uma máquina de reflexos, onde procura determinar cientificamente como ter impacto sobre essa máquina. Mais tarde, os seus conceitos dão margem à subjetividade e a consciencialização pelo espectador através da emoção. Esta emoção será essencialmente um êxtase, ou seja, um "sair para fora de si", um estado que se apodera do indivíduo quando este se sente pertencente a um momento transcendente da História. Mas sempre sem tirar valor de uma certa criatividade do espectador, com quem o realizador procura uma comunhão de sentido.

Ao mesmo tempo, outra noção marcante aparece (ainda com Eisenstein e também com Abel Gance): a criação do choque. Um choque geral, no primeiro contacto com o dispositivo de projeção; mas, sobretudo, o choque quando confrontados com as imagens e os planos necessários para provocar aquela emoção a partir de uma experiência tratada à luz de qualquer crença ou ideologia. O termo 'choque', é a palavra usada por Walter Benjamin quando descreve o cinema como o principal local de destruição da aura que tinha por tanto tempo associado à obra de arte. É também a palavra usada para descrever uma arte que afeta as massas. O cinema foi sentido como a arte da multidão e das massas.

Ou, um pouco mais tarde, vindo da análise crítica do filme, André Bazin propunha o que chamava "verdadeira continuidade": o uso dos planos-sequência em contraposição com o uso intenso da montagem ou efeitos especiais: "A essência do cinema não está no expressionismo da imagem ou da montagem, mas em uma linguagem capaz de transmitir a verdadeira continuidade da realidade e que esta interpretação fosse deixada ao espectador." [BAZIN: 2018, 105]

Rudolf Arnheim propunha que os nossos olhos deixassem de ser meros instrumentos de medição ou identificação e observássemos o invisível. Ou com Siegfried Kracauer (1889 - 1966) e a sua ideia de que o cinema deveria nos guiar no mundo do real, uma vez que todos nós já perdemos as reais noções de identificação da realidade:

> "Os filmes, então, tendem a enfraquecer a consciência do espectador. Esta transição pode ser favorecida pela escuridão das salas de cinema. A escuridão reduz automaticamente nossos contatos com a realidade, privando-nos de muitos dados ambientais necessários para julgamentos adequados e outras atividades mentais. Isso acalma a mente. Isso explica por que, desde os anos 20 até os dias de hoje, os devotos do cinema e seus opositores compararam o meio a uma espécie de droga e chamaram a atenção para seus efeitos entorpecentes - aliás, um sinal claro de que a palavra falada não mudou muito esta característica do cinema"
>
> [KRACAUER, 1960: 159]

Mais tarde, Jean Mitry (1907 - 1988) e a sua busca no puro significado poético através do cinema e das participações psíquicas do espectador. Ou Henri Agel, acerca do espiritual no filme, como espectador acede ao divino através do cinema, o mundo onírico e a mitologia na experiência do visionamento.

Por fim, ainda refiro aqui, os trabalhos de Christian Metz, ex-aluno de Jacques Lacan e o seu inevitável olhar sobre um sistema de significação na linguagem cinematográfica e

como o filme comunica sentido ao espectador. Em sua obra, Metz discutiu a relação entre o cinema e o espectador, propondo que o processo de identificação entre o espectador e o filme é fundamental para a compreensão do cinema como um meio de comunicação. Segundo as suas ideias, a identificação ocorre quando o espectador se projeta na personagem, assumindo sua perspectiva e experienciando as emoções e ações do personagem como se fossem suas próprias.

> O espectador está ativamente envolvido no processo de compreensão da narrativa - o espectador 'constitui o significante do cinema' na medida em que une os elementos significantes e regista os códigos, formando assim a narrativa e a acessar a mensagem do filme
> [METZ, 1985: 31-33]

Segundo Metz, o espectador de cinema vive uma situação semelhante à da criança em frente ao espelho. O sentido de domínio que a criança sente nessa fase é como aquele que o espectador tem ao ver as imagens no ecrã. Mas, contrariamente a essa criança, como o espectador está ausente do ecrã, é sempre com o outro que pode identificar-se e assume apenas a posição do sujeito, aquele que vê:

> "Neste sentido o ecrã não é um espelho. Desta vez, o observado está inteiramente do lado do objeto e deixa de existir qualquer equivalente da imagem do próprio, dessa mistura única de observado e sujeito (de outro e eu) que era precisamente a figura necessária para distinguir uma da outra. No cinema, é sempre o outro que está no ecrã; quanto a mim, estou ali para olhar para ele. Não faço parte do observado, pelo contrário, sou totalmente observador."
> [IDEM: 31-33].

2. O espectador em busca da transformação e a sua relação com a sala de cinema

Quando uma pessoa se move numa vila ou cidade com os seus hábitos quotidianos pessoais ou profissionais e entra numa sala de cinema, ela confere uma mudança de estatuto no seu sentido de ser-no-mundo: ela se torna um espectador mas não só: ela prepara-se para a apreensão de um mundo que é diferente do mundo vivido lá fora; ela propõe-se a uma certa

ativação de outros canais sensoriais para receber informações deste novo mundo que é representado ou reorganizado através de um dispositivo tecnológico e de um trabalho artístico e autoral, uma visão particular da vida que pode não ser muito diferente da sua: uma codificação do tal mundo como ele é, e que permite uma descodificação específica para uma compreensão deste mundo que não se manifesta no seu próprio. Há uma certa apropriação de um mundo através deste novo estatuto.

Esta também poderia ser a descrição de alguém, outro transeunte desta mesma vila ou cidade que se prepara para entrar numa catedral cristã: um ambiente diferente, mais escuro, que faz necessariamente uma alteração de posicionamento, uma sensação de ser-se pequeno diante da majestosidade do espaço. Subitamente, surge um raio de luz a entrar de uma das janelas, que parece uma mensagem complexa de uma qualquer narrativa divina. No cinema, este raio de luz projeta uma representação do real em forma de narrativa, através de um dispositivo tecnológico de uma enorme complexidade. No cinema, este é um fenômeno que tem ocorrido ao longo da história da arte (e do cinema) e que se relaciona com as transformações sociais, culturais e tecnológicas que aconteceram ao longo destes séculos desde a sua invenção.

Quando este espectador entra numa sala de cinema, ele se desconecta do mundo externo e a sua concentração no filme que está sendo exibido é, na maioria das vezes, plena. A escuridão da sala, combinada com o som surround de alta qualidade, permite a este mergulhar profundamente na narrativa e sentir as emoções que estão sendo transmitidas pelas personagens e enredo.

Além disso, esta experiência também é influenciada pelo ambiente social: a sala de cinema proporciona um ambiente imersivo e socialmente rico, permitindo que os espectadores se conectem com a história e as emoções transmitidas pelos filmes de maneira coletiva, profunda e significativa.

Inicialmente, o espectador de cinema era visto como um sujeito passivo, que se limitava a assistir ao filme sem interagir com a obra. Nesse sentido, o cinema era uma forma de entretenimento que oferecia ao público uma experiência coletiva, mas que não estimulava a participação ativa dos espectadores. Com o tempo, no entanto, o cinema passou a ser visto como uma forma de arte e como um meio de expressão cultural, e com o enriquecimento desta cultura, os espectadores passaram a ser vistos como sujeitos ativos, capazes de interpretar e descodificar as mensagens, os significados e significantes presentes nos filmes.

Além disso, a evolução das tecnologias digitais e da internet permitiu que os espectadores se tornassem produtores de conteúdo, em partilha das suas opiniões e interpretações sobre os filmes nas redes sociais e em outros canais de comunicação.

Isto porque, talvez este mesmo espectador, produza histórias sobre as suas experiências pessoais de vida e partilhe-as como conteúdo narrativo em outros ecrãs: a criação de mensagens que utilizam linguagem cinematográfica, comunicação audiovisual e o meio ecrã, as vezes, compartimentam experiências muito próximas das do cinema.

Assim, pode-se dizer que o estatuto do espectador na sala de cinema passou de um sujeito passivo para um sujeito ativo e participativo, que interage com a obra e com outros espectadores, criando uma experiência coletiva mais rica e diversa.

No contemporâneo, o ser busca assumidamente uma aproximação à resolução dos seus conflitos quotidianos utilizando processos terapêuticos que podem incluir atos rituais dissimulados: meditação, contemplação, observação da arte, visionamento de filmes, ou uso de narrativas ficcionais dedicadas e, eventualmente, de funcionamento psicanalítico.

O cinema pode ter um grande potencial transformador para o espectador, oferecendo a possibilidade de estimular a reflexão sobre diferentes aspectos da vida, questionar valores e padrões sociais e emocionais, promover a empatia e a compreensão do outro, e até mesmo mudar comportamentos.

Ao assistir a um filme, o espectador pode se identificar com personagens e situações, experimentar diferentes perspectivas e visões de mundo, e se conectar com emoções e sentimentos que talvez não tenha vivenciado antes. Essa experiência pode ser transformadora, na medida em que o espectador pode sair da sala de cinema com uma nova compreensão sobre si mesmo, sobre os outros e sobre o mundo.

No entanto, é importante lembrar que a transformação não é garantida, e que cada espectador reage de forma diferente aos filmes. Alguns espectadores podem se sentir tocados e inspirados, enquanto outros podem sair da sala de cinema sem ter mudado sua perspectiva ou comportamento. Além disso, a transformação não acontece de forma instantânea ou mágica, mas pode levar tempo e esforço para ser incorporada na vida quotidiana.

Ou seja, o potencial transformador do cinema depende tanto da qualidade do filme quanto da abertura e receptividade do espectador. Para aqueles que estão dispostos a se deixar envolver e impactar pela arte narrativa cinematográfica, a experiência pode ser profundamente enriquecedora e transformadora.

A considerar as funções narrativas que este ato ritual de dupla via poderá ter dentro da estrutura de uma destas histórias no cinema (e considerando somente aquelas que não fazem um uso meramente manipulatório deste elemento no *plot*), o espectador tende a procurar reorganizar os vários níveis de consciência do ser na sua condição humana, na sua imanência aproximando-o do seu complemento transcendente, mostrando-o múltiplo, plural e a potencializar as relações de causalidade, casualidade, fé e intuição, seja na identificação ou adesão à personagem, seja na apreensão e contemplação da obra como prática holística de subjetividade.

Não haverá ser humano que não tenha à mão, a possibilidade de usar a sua intuição, como se fosse um dos seus sentidos mais sensíveis e espontâneos. Ele ter praticado ou não, depende das suas escolhas éticas. O que pretendo aqui, e talvez seja a tarefa mais exigente desta proposição, é a constante manutenção da verossimilhança da história, mesmo daquelas que dependem do elemento sobre-humano para a resolução do conflito. Como vimos aqui, com as inúmeras teorias e ideias apresentadas: quando a representação do ato ritual necessário à personagem é expressa na obra cinematográfica, a sua verossimilhança não pode ser contestada: não se trata de nenhuma manobra de ilusão neste universo ficcional, mas sim de mera representação do real, e do exercício prático da realidade.

2.1. As projeções-identificações de Edgar Morin

Edgar Morin, na sua obra *"O Homem Imaginário e o Cinema"* apresenta-nos a magia e o encantamento da alma do cinema, que há muito capturam a atenção do público global, transportando-o para um mundo de imagens hipnotizantes que evocam emoções diversas, incitam reflexões profundas e alimentam a imaginação. Edgar Morin, proeminente filósofo e sociólogo francês, dedica-se apaixonadamente a investigar a natureza intrigante do cinema e seu profundo impacto nos espectadores, explorando o conceito de projeções-identificações. Morin argumenta que o cinema estabelece uma ligação íntima entre o público e o ecrã iluminado, permitindo que os espectadores projetem suas experiências pessoais e emoções nos personagens e narrativas vibrantes do filme. Essa fusão, denominada projeção-identificação, dissolve as fronteiras entre ficção e realidade.

Nestes conceitos de projeções-identificações polimórficas, ele define com clareza fazendo-nos a distinção entre a identificação: "o espectador vive intensamente a diegese

como se fosse uma das personagens participantes", e a adesão: "o espectador, que mesmo sem se identificar com qualquer personagem, vive todo o ambiente e todas as situações da obra com alta intensidade emocional." [MORIN, 1980: 82].

O cinema, segundo ele, possui um poder único devido à sua capacidade de combinar elementos visuais e auditivos com narrativas elaboradas, criando uma experiência imersiva que permite a identificação dos espectadores em múltiplos níveis. Num determinado estágio desta relação personagem - espectador, puramente imaginária, chegamos ao que ele chama de 'duplo': "a projeção do nosso próprio ser individual numa visão alucinatória na qual o nosso espectro corporal nos aparece." Na identificação, o sujeito não se projeta no mundo. Ele absorve o mundo em si mesmo. Ele incorpora o meio ambiente no ego e o integra afetivamente.

A interação artística entre imagens envolventes e paisagens sonoras cuidadosamente selecionadas provoca reações emocionais específicas, aprofundando a conexão entre o espectador e o filme. A resposta emocional intensa diante do que ele chama 'a participação afetiva' pode levar a experiências catárticas, enquanto o envolvimento reflexivo estimula o pensamento crítico e a introspecção.

Nesta mesma obra, Morin apura este conceito salientando que as emoções num determinado grau podem converter-se em magia, na compreensão subjetiva do espectador.

> "A vida subjetiva, a alma íntima, por um lado, e a alienação, a alma animista, por outro, polarizam as participações afetivas embora estas possam englobar, diversamente, tanto umas como outras. Dissemos nós que a magia não se deixa reabsorver inteiramente pela alma, e que esta é, por si própria, um resíduo semi fluido, semi-reificado da magia." [MORIN, 1980: 85]

A manipulação magistral da estética, da cinematografia e do *mise-en-scène* por cineastas talentosos molda a percepção do espectador, evocando uma ampla gama de emoções e sensações profundas. Através do cinema, somos convidados a explorar nossos próprios mundos internos, a questionar e a desafiar nossas perspectivas e a abraçar a magia da arte cinematográfica como uma forma inspiradora e profundamente transformadora de expressão. Somente ao compreender as complexidades da experiência do espectador podemos apreciar plenamente a profunda magia da alma do cinema e o encantamento que ela proporciona a públicos em todo o mundo.

Edgar Morin crê, então, que a visão subjetiva, ativa na absorção da experiência fílmica por parte do espectador, é a visão mágica no seu estado primordial:

> "Não é senão a alienação e a reificação dos processos psíquicos postos em causa o que diferencia a magia da vida interior. Uma provoca a outra. Esta prolonga aquela. A magia é a concretização da subjetividade. A subjetividade é a seiva da magia."
> [MORIN, 1980: 83]

A fusão entre o espectador e o mundo do cinema desafia a concepção tradicional de realidade objetiva, expandindo as percepções individuais do mundo. No entanto, Morin observa que o impacto do cinema varia com base nas experiências pessoais, culturais e sociais de cada espectador. Assim, diferentes espectadores podem ter reações distintas ao mesmo filme. O cinema, com seu poder transformador, convida à reflexão, à introspeção e ao crescimento pessoal, levando para além da adesão e da participação afetiva ou cinematográfica: a participação polimórfica, que ultrapassa o âmbito das personagens:

> "Assim o espectador que vê na tela alguma distante corrida de automóveis é, de repente, jogado sob as enormes rodas de um carro, ou chega a escrutar o velocímetro, quase pega o volante em suas mãos. Torna-se ator."
> [CLAIR, 1965: 15 apud MORIN, 1980: 132].

> Mais ainda: ele se torna um pouco também o próprio carro. Num baile, a câmera está em toda parte: travellings atrás de colunas, panorâmicas, plongées, plano nos músicos, volteios seguindo um casal. O espectador é a dança, ele é o baile, é o salão. Não somente esse mundo é aceite, como o meio no qual vivemos momentaneamente, substituindo assim nosso meio físico real, a sala de cinema" mas, também, nós próprios somos aquele mundo, somos nós próprios aquele ambiente, assim como, de repente, podemos ser o foguete estratosférico ou o navio que afunda.
> [MORIN, 1980: 132]

2.2. A função efabuladora de Henri Bergson

Bergson foi um filósofo obstinado, controverso e brilhante, que trouxe luzes a um conhecimento que acaba por ser importantíssimo para a esfera do *film studies* em diferentes *layers* da sua complexidade, mas também à nossa compreensão dos aspectos dinâmicos do

tempo, da intuição, criatividade e consciência humana nas décadas iniciais do século XX. A sua teoria da efabulação começa a ser desenvolvida, desde obras como *"A Evolução Criativa"* (1907)[105], mas é sobretudo na sua última obra *"As Duas Fontes da Moral e da Religião"* (1932)[106] e mais especificamente no capítulo "A Religião Dinâmica" que ela ganha força e clareza, fornecendo *insights* valiosos sobre a capacidade humana de efabulação.

Esta teoria filosófica afirma que os seres humanos possuem uma faculdade inata de fabulação, a capacidade de criar narrativas ficcionais e projetar de forma imaginativa realidades alternativas. Segundo Bergson, essa capacidade está profundamente enraizada na nossa intuição, um aspecto intrínseco da nossa consciência que ultrapassa o pensamento racional. A fabulação surge da necessidade utilitarista de desenvolvimento e adaptação às novas circunstâncias, permitindo-nos ir além do mero instinto e conceber soluções inovadoras para os problemas.

Em *"A Evolução Criativa"*, Bergson já havia sugerido que a capacidade humana de fabulação está no cerne do nosso impulso criativo. Ele argumenta que essa faculdade é o que permite aos seres humanos transcender os padrões fixos observados no comportamento animal e se adaptar a novos ambientes. A efabulação, portanto, desempenha um papel crucial na condução do progresso cultural, científico e artístico. Além disso, Bergson afirma que esta faculdade tem o potencial de moldar a nossa compreensão da realidade e desafiar as narrativas convencionais.

A teoria da fabulação de Bergson nos coloca em sintonia com muitas das narrativas do século XX, que desafiam as estruturas narrativas tradicionais e introduzem novas possibilidades. Essa influência pode ser observada em vários meios, incluindo literatura, cinema e arte.

Na literatura, autores como James Joyce, Virginia Woolf e Marcel Proust rompem nestas décadas a narrativa linear e passam a transmitir em estruturas narrativas mais criativas, as complexidades da experiência humana. Os seus trabalhos, caracterizados por técnicas narrativas de fluxo de consciência e narrativas fragmentadas, exibem uma maior consciência da percepção subjetiva e da natureza temporal da realidade. A narrativa torna-se uma ferramenta para explorar as dimensões multifacetadas da consciência, capturando os pensamentos, memórias e emoções fugazes que constroem as nossas realidades subjetivas.

[105] Primeira edição em português publicada em 1973 pela Editora Opera Mundi (Brasil).
[106] Primeira edição em português publicada em 2005 pela Editora Almedina (Portugal).

Da mesma forma, estas ideias de Bergson encontram ressonância no domínio do cinema. Cineastas contemporâneos experimentam narrativas não lineares, imagens oníricas e elementos surreais para explorar a consciência humana e as distorções do tempo. Estes realizadores desafiam os espectadores a questionar as noções convencionais da realidade, encorajando-os a envolver-se na sua própria efabulação, a construir significados e interpretações alternativas.

A teoria da efabulação de Henri Bergson oferece uma compreensão profunda da capacidade humana de criar narrativas que desafiam noções fixas de realidade, consciência e moralidade. Ao destacar o papel instrumental da efabulação na promoção da criatividade e da adaptabilidade, Bergson expande a nossa compreensão da imaginação humana.

> Desta função efabuladora, seria defini-la mal fazer dela uma variedade da imaginação. Chamamos imaginativas as representações concretas que não são nem percepções nem recordações. Como estas representações não desenham um objeto presente nem uma coisa passada, são todas encaradas da mesma maneira pelo senso comum e designadas por uma só e mesma palavra na linguagem corrente. Mas nem por isso, o psicólogo deverá agrupá-las na mesma categoria nem ligá-las à mesma função. Deixemos, pois, de lado a imaginação, que não passa de uma palavra, e consideremos uma faculdade bem definida do espírito, a de criar personagens cujas histórias nos contamos, Esta faculdade toma uma singular intensidade de vida entre os romancistas e os dramaturgos, Alguns destes verdadeiramente obcecados pelos seus heróis, são por eles conduzidos mais do que os conduzem; chega a custar desembaraçar-se deles depois de terem acabado a sua peça ou o seu romance.
> [BERGSON, 2021: 189]

Bergson descreve a função efabuladora como um processo de "intuição criativa", que ocorre quando a mente é capaz de transcender a realidade imediata e captar as possibilidades ocultas da vida. Ele acreditava que essa capacidade de criar novas formas e ideias era uma característica única da vida, que a distinguia da matéria inerte. Que a intuição é a função espiritual destinada a superar a condição humana, recuperando as certezas vitais do instinto (que ignora o que sabe) para uma inteligência desperta e ativa (que sabe o que ignora).

Ele acredita também que a função efabuladora desempenha um papel importante na sociedade, pois permite que as pessoas se conectem e se compreendam melhor por meio da partilha de histórias e narrativas. Ele também argumenta que as histórias podem ser usadas

para transmitir valores e ideias importantes. Bergson acredita que a função efabuladora é diferente da razão, que é uma faculdade mais racional e lógica. Ele argumenta que a função efabuladora é mais intuitiva e emocional e que desempenha um papel diferente na forma como percebemos o mundo.

Assim, não surpreende que Bergson possa terminar o seu último livro vinculando a sua famosa (e inquietante) definição do universo a um desafio (e não a uma profecia) lançado à humanidade, à qual se lhe impõe unicamente:

> A necessidade de tomar uma decisão. A humanidade geme, meio esmagada sob o peso dos seus próprios progressos. Não tem a consciência suficiente de que é dela que depende o seu futuro. A ela compete, portanto, ver se quer continuar a viver. A ela perguntar-se, depois, se só quer viver ou, pelo contrário, fazer o esforço necessário para que se cumpra, até no nosso planeta refratário, a função essencial do universo, que é uma máquina de fazer deuses.
>
> [BERGSON; 2021: 303]

2.3. A identidade narrativa de Paul Ricoeur

A identidade narrativa é um conceito central na filosofia de Paul Ricoeur. Para ele, a identidade pessoal é construída através da narrativa que fazemos sobre nós mesmos ao longo do tempo. Somos seres em constante mudança e a nossa identidade é moldada por nossas experiências e pelas histórias que contamos sobre elas. Ele argumenta que a identidade não é algo fixo ou essencial, mas sim uma construção narrativa que é continuamente reescrita e reinterpretada ao longo da vida.

Ricoeur também acredita que a identidade pessoal é formada em relação aos outros, ou seja, nossa identidade é delineada pela forma como os outros nos veem e como nos relacionamos com eles. Ele enfatiza a importância da linguagem na construção da identidade, argumentando que a linguagem é fundamental para a criação de narrativas que nos permitem compreender quem somos e nossa relação com o mundo.

Ele ainda identifica as categorias de identidade às quais um indivíduo acede, graças à mediação da linguagem e da sua função narrativa, à noção de si-mesmo: um ‘eu’ proposto numa outra articulação enunciativa, um deslocamento do próprio num ‘eu’ objetivado, capaz

de individuação pura e não subjetiva e que vislumbra a contingência de um processo posterior de reflexividade.

A constituição da identidade narrativa de uma pessoa individual ou de uma comunidade, segundo este processo, tem como centro orbital as próprias histórias que são contadas sobre si próprio. Como Paul Ricoeur refere: "A história de uma vida não cessa de ser refigurada por todas estas mesmas histórias fictícias ou verídicas que um sujeito conta sobre si mesmo. Essa refiguração faz da própria vida um tecido de histórias narradas." [RICOEUR, 2010, p. 425, 428]

Diante destes complexos objetos: a noção desta identidade assente na sua 'permanência no tempo', a constituição ontológica do 'homme capable'[107] e as quatro dimensões fundamentais do testemunho de si próprio no mundo: a linguagem; a ação; a narrativa e a ética; ou o conceito da tripla mimese: prefiguração, configuração e refiguração e a relação com o *'mise en intrigue'*: uma articulação do *'mythos'* aristotélico. Ricoeur mostra-nos que é também no cinema, que o ser contemporâneo vai buscar estas variações imaginativas e elementos narrativos clássicos comparáveis ao da literatura para a configuração das suas próprias histórias, que posteriormente serão mescladas com o fator acontecimental: o 'destino' de cada um de nós, incontornável.

Para Ricoeur, a refiguração é um processo pelo qual os significados se renovam e se transformam. Ela ocorre quando uma nova figura, um novo símbolo ou uma nova narrativa é usada para reinterpretar e dar novos sentidos a uma experiência ou a um texto. A refiguração é, portanto, um processo de renovação e de enriquecimento da interpretação.

A refiguração é, portanto, um processo importante na interpretação e permite-nos observar as possibilidades de aplicação e de encontro destes conceitos no discurso fílmico, levando este desafio até à uma abordagem, embora superficial, dos processos de subjetivação realizados pelo próprio espectador, aquando do visionamento, apreensão e identificação com a peça fílmica.

É importante salientar, que a relação do indivíduo com as narrativas ficcionais no trabalho de Paul Ricoeur, são trabalhadas no âmbito da literatura, deixando de fora as manifestações performativas teatrais ou projetadas ao espectador da sala de cinema.

A fazer uma abordagem, mesmo que superficial, às obras fundamentais de Paul Ricoeur, originárias deste tema: os volumes de *'Temps et Récit'* e a obra *'Soi-même comme une autre'*, trabalhamos com a tradução portuguesa do texto publicado com o título

[107] Ricoeur, P.; Soi-même comme un autre, Paris, Seuil, 1990.

'L'Identité Narrative' no ano de 1988, produto da conferência realizada pelo autor na Faculdade de Teologia da Universidade de Neuchâtel a 3 de novembro de 1986 e com outras publicações realizadas entre os anos de 1983 e 1990 pelo autor e que foram trabalhadas em várias dissertações e ensaios académicos. Em busca de alguma luz às questões da identidade narrativa, parte deste processo de subjetivação e apreensão de histórias, inspiradora na produção do discurso fílmico aquando do seu processo de criação, e que cria o universo desta grande história (story) cinematográfica, sempre ligada à 'grande história arquetipal' e que atinge toda a história (history) do cinema, com maior potência no cinema contemporâneo.

Mythos e mimese da ação em 'mise-en-intrigue'

Acerca dos vários 'layers' da análise das narrativas trágicas, na Poética de Aristóteles, verificamos que a tragédia é uma arte mimética (*mimesis*) que é figurada, diferente da diegese (*diegesis*) que narra sem figurar: uma ação de carácter elevado, que suscita o terror (*phobos*) e a piedade (*eleos*), mas que, por fim, visa a purificação ou a catarse (*khatarsis*) destas emoções. Na criação de um 'container' estruturante: o mythos, que chamamos enredo, intriga ou trama. Ou mesmo 'plot', no universo da narratologia.

Paul Ricoeur diz-nos que a reconciliação entre identidade e diversidade só pode ser feita na 'dialética interna da personagem, contrapartida de 'mise en intrigue', ou seja, na sua tradução em intriga.

A unicidade da totalidade de histórias de vida é constantemente ameaçada pelos acontecimentos imprevisíveis que as pontuam. Ricoeur descreve esta totalidade como a 'síntese do heterogêneo': a contingência de um acontecimento contribui para a necessidade, de algum modo retroativa, da história de vida, a qual se iguala à identidade da personagem. Enquanto personagem da narrativa, a pessoa não é uma identidade distinta das suas experiências: ela adquire uma identidade dinâmica, decorrente da trama.

Por isso, aqui, o acaso (*hasard*) é transmutado em destino (*destin*).

Ao contar a história, o sujeito envolve-se com a sua dialética ipseidade-mesmidade, que transporta o plano da ação para o plano da condição narrativa (a sua própria identidade narrada por si, sendo este simultaneamente narrador e construtor da sua própria intriga). A concordância entre a narrativa e a identidade do sujeito que narra, e a admissão de discordâncias que põem em causa esta concordância, os chamados elementos díspares da narrativa que criam o que Paul Ricoeur chama de 'concordância discordante': uma característica de toda a narrativa e de todas as identidades narrativas.

No universo das proposições, tão interessantes nos estudos de Paul Ricoeur, eis mais uma, em que a identidade é ação, intriga e, que também vislumbra a ética. Exemplifico com uma proposição: "Quem sou eu para que, seja quem possa ser, aqui esteja sem poder fazer de outro modo, mas conseguindo reunir-me e apropriar-me de mim próprio?"

A narrativa constrói a identidade da personagem (identidade narrativa), ao construir a história contada. É a identidade da história que faz a identidade da personagem. A identidade da personagem, ao longo da história, que conta é assegurada exatamente pelo facto de ser ela a contá- la, e de esta ação encerrar em si, um poder unificador.

Neste tópico, Ricoeur cruza o conceito com os estudos de Propp, que no seu 'Morfologia do Conto' analisa as funções dos personagens, a usar como objeto, o conto folclórico russo. Neste sentido, percebe-se que a noção de função representa aquilo que está para além das personagens e das ações: os papéis das personagens não existem dissociados das suas funções, cada personagem cumpre a sua respectiva função no decorrer da narrativa. Dado isto, Ricoeur interroga-se quanto à ideia de a narrativa derivar da progressiva evolução de um personagem, interligada com a história que está a ser relatada simultaneamente.

Tripla mimese: prefiguração, configuração e refiguração das narrativas

Paul Ricoeur pretende aqui, mostrar-nos como se relaciona a atividade de narrar uma história e o caráter temporal da experiência humana: o tempo humaniza-se à medida em que é articulado com um modo narrativo. A narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal. A mediação entre tempo e narrativa constitui-se a partir deste conceito dos três tempos miméticos.

Toda a narrativa pode ser inventiva: reconstitui a realidade que descreve, mas contém em si os tais elementos díspares, discordantes: a concordância discordante. A isto, o autor chama 'configuração', que não é mais que uma arte de composição; um agenciamento dos factos sedimentados, mise en intrigue que se torna mediadora entre os acontecimentos e uma história. Da pluralidade de acontecimentos cria-se a história. Aqui, novamente, nesta síntese do heterogêneo.

Mas, em primeiro lugar, temos a prefiguração, que representa uma pré-compreensão do mundo, o momento em que a ação se apresenta como uma descrição em potência através de traços estruturais, temporais ou simbólicos.

A terceira operação, então, é o lugar do leitor. Ele é o sujeito operador por excelência que assume na sua leitura a unidade do percurso de prefiguração e da refiguração através da configuração. A composição efetuada nesta fase tem seu sentido pleno quando é restituída ao campo do leitor, que fará sua composição tendo como referência o seu mundo pré-configurado e o mundo configurado por outro alguém, e do qual irá lê-lo. Daí a refiguração ser a intersecção entre o mundo do texto e do leitor.

O caminho realizado da prefiguração à refiguração por meio da configuração é circular e espiral. Este é o círculo hermenêutico entre a narrativa e o tempo.

"É precisamente o encontro com a literatura que levanta a questão da identificação com personagens e histórias ficcionais, ou com o texto para além das personagens e histórias", diz Heinz-Jürgen Görtz (1948 - 2020) sobre a identidade narrativa de Paul Ricoeur e a ideia das variações imaginativas diante do imenso laboratório que é a literatura.

Ser-para-a-morte e o problema da *'clôture'*

Paul Ricoeur, entretanto, admite que existe um 'largo fosso' entre a literatura e a vida. No entanto, quer reaproximá-las e problematizar a sua relação é interrogar-se sobre 'como podem as experiências de pensamento suscitadas pela ficção (...) contribuir para o exame de si próprio na vida real'.

Colocando vida e literatura unidas pelo 'ato de leitura', ele identifica imediatamente o problema do 'regresso da ficção à vida' através da: a) equivocidade da noção de autor: somos autor, narrador ou personagem neste jogo complexo? Seremos mesmo os três como nas narrativas autobiográficas? Ricoeur reconhece: somos narrador e personagem, mas não somos autor: só podemos aspirar ao estatuto de co-autor/responsável de Aristóteles: o *suination*; b) a questão do inacabamento narrativo da vida: a *'clôture'*, o fechamento, o começo e o fim existem na literatura mas não na unidade narrativa da vida: citando o próprio Ricoeur: "Nada na vida real tem valor de começo narrativo; a minha própria concepção pertence à história dos outros". Ora, quanto ao fechamento: "Ainda estou a caminho da morte, o que me impede de aproveitá-la como fim narrativo." Ou "Quanto à minha morte, ela só será contada nas narrativas dos que me sobreviverem"; c) imbricação das histórias de vida umas nas outras: "As histórias vividas de uns imbricam-se nas histórias vividas de outros". Ricoeur constata que zonas inteiras da história de vida de uns fazem parte das histórias de vida de outros, tornando tal abertura, mais um problema para a unidade narrativa da vida; d] inclusão das narrativas de vida numa dialética de rememoração e de antecipação: na história

da vida, só podemos tratar da sua parte já vivida. Quanto ao futuro, nada podemos contar: somente podemos problematizar uma relação dialética entre 'espaço de experiência' e 'horizonte de expectativa', segundo o esquema de Reinhart Koselleck, ou levar o problema ao que J. P. Sartre chamava de ‘o projeto existencial’ de cada um.

Toda esta problemática serve-nos para integrar o tema à uma compreensão do mecanismo de ‘apropriação’, que sendo um mecanismo de identificação, faz-nos regressar à questão da narrativização do carácter: “Na narrativa de ‘vida de que não sou autor’ quanto à existência, sou co-autor quanto ao sentido”. Mas a noção de co-autor conserva a de autor, mesmo na unidade narrativa de uma vida.

O espectador como o ‘leitor’

Neste âmbito, a obra de Paul Ricoeur parece nos dar uma chave valiosa para a abertura desta complexa teia de relações no processo de subjetivação do espectador. É através do seu conceito de ‘refiguração’ na tripla mimese, e nos seus próprios termos, que aqui repito: “A história de uma vida não cessa de ser refigurada por todas as histórias fictícias (ficcionais) ou verídicas que um sujeito conta sobre si próprio. [RICOEUR, 1997, p. 425, 428]

Certamente que é também no cinema, que o ser contemporâneo vai buscar estas variações imaginativas e elementos narrativos clássicos comparáveis ao da literatura para a configuração das suas próprias histórias, que posteriormente serão mescladas com o fator acontecimental: o ‘destino’ de cada um de nós, incontornável.

O cinema também é parte da sua infinita fonte de referências, com as suas personagens densas e verticais. Talvez menos no cinema ‘mainstream’, filme de entretenimento que marcou negativamente o cinema dos últimos 30 anos, mas certamente no cinema ‘art house’, rico, que trabalha de forma incansável, verdadeira, os conflitos da humanidade, e claro, na ‘long-form stories’, que permite a personagem ter incontáveis ‘layers’ de profundidade e conflito: falamos das séries televisivas, que na verdade se tratam de filmes com enormes durações.

Um bom exemplo atual e culturalmente global é o da personagem Walter White, da conhecida série ‘Breaking Bad’ que, nada mais é do que um ‘Fausto’ transposto para o conflito social do Novo México americano e no combate ao contrabando de drogas junto à fronteira. O devir desta personagem é profundo e amplamente trabalhado em mais de 140

episódios com uma média de uma hora cada. Estamos a falar de uma rede de 'storylines' numa trama desenvolvida em mais de 120 horas de construção narrativa.

2.4. O espectador em Gilles Deleuze

Embora os livros de Cinema de Gilles Deleuze (1925 - 1995) da década de 1980 sejam reverenciados como revolucionários no domínio dos *film studies*, a questão permanece: como podemos realmente compreender os seus inúmeros e complexos significados? Muitos tentaram dissecar o "*Cinéma 1. L'Image-mouvement."* (1983)[108] contrapondo com o "*Cinéma 2. L'Image-temps."* (1985)[109], enquanto outros mergulharam na dissolução dos paradigmas tradicionais da teoria do cinema. Mas poucos ousaram explorar a enigmática questão: quem, ou o quê, se envolve com filmes através da lente deleuziana?

Num mundo segundo Deleuze, é preciso ponderar: existem meros espectadores que vêem e ouvem filmes passivamente, ou a experiência do cinema é algo mais profundo? A noção de um sujeito singular submetido à experiência cinematográfica está sob o olhar minucioso do desdém de Deleuze pela subjetividade convencional. Se não for um sujeito, então que entidade se envolve com filmes nesta perspectiva única? A resposta permanece indefinida, convidando-nos a mergulhar profundamente no abismo filosófico do seu pensamento.

Embora alguns possam argumentar que a falta de uma teoria clara sobre o espectador por parte de Deleuze o coloca em desvantagem nas discussões no âmbito dos estudos fílmicos, os seus conhecimentos nesta área sugerem que pode haver uma teoria implícita da espectatorialidade incorporada nestes seus livros de cinema.

Num certo nível, sentiu-se que Deleuze havia introduzido uma perspectiva sobre estes estudos e que estava em desacordo com a *screen theory* instalada que conflui na insistência de uma certa passividade do espectador de cinema, uma noção que coloca o aparato cinematográfico como uma classificação do aparato ideológico do estado, segundo Louis Althusser e deve muito às teorias da psicanálise articuladas em vários caminhos de

[108] Primeira tradução em português, em Portugal, pela Editora Assírio & Alvim em 2004 com o nome "A Imagem-movimento - Cinema 1".

[109] Primeira tradução em português, em Portugal, pela Editora Sistema Solar em 2015 com o nome "A Imagem-tempo - Cinema 2".

Christian Metz, Laura Mulvey, Jean-Louis Baudry, Colin MacCabe entre outros. Em vez de retratar os espectadores como passivos, controlados por um aparato ideológico, os escritos de Deleuze abriram a possibilidade de espectadores engajados participarem ativamente com seus corpos e sentidos enquanto assistem a um filme. À luz disto, a teoria do ecrã parece limitada e míope.

Para analisar adequadamente a visão de Deleuze sobre a espectatorialidade, devemos olhar além dos seus livros de cinema e mergulhar nas suas interpretações da teoria psicanalítica com Félix Guattari, ou na sua análise do dispositivo, por exemplo. Embora possa ser tentador concentrar-se apenas nos seus livros de cinema, Deleuze desconsidera a linguagem associada à tal teoria do ecrã: conceitos como sutura, olhar, aparato ideológico e efeito de realidade, etc... A sua perspectiva limita-se a um espectador da imagem-tempo, ignorando o que poderia ter sido um da imagem-movimento na sua atual evolução como um cinema mais *mainstream*. Isto obriga-nos a compreender uma distinção entre dois tipos de envolvimento cinematográfico: passivo no *mainstream* e ativo num cinema de vanguarda ou *art-house*.

Numa relação das imagens com os conceitos como o movimento e o tempo, reside uma distinção trazida por Gilles Deleuze que é importante para a nossa compreensão diante deste tema: o regime orgânico *versus* o regime cristalino no que diz respeito à forma como os objetos são retratados. No regime orgânico, o objeto representado é visto como independente da sua imagem, uma realidade existente. Este regime está profundamente enraizado no cinema-ação, onde situações sensório-motoras são projetadas no ecrã, construindo um quadro indireto do tempo com códigos narrativos rígidos que orientam a linguagem, as ações e o padrão ação/reação/ação. Tudo neste regime orgânico é cuidadosamente escolhido para evocar uma sensação de verossimilhança – desde os diálogos aos cenários e até à montagem final. Embora a narração seja fictícia, ela busca continuamente a verdade. Espaço e tempo se fundem perfeitamente, garantindo uma experiência de visualização perfeita para o público, seguindo o conceito da "montagem invisível". A continuidade e a lógica espacial e temporal são imprescindíveis para este regime, sendo refletidas na montagem. Quaisquer cenas inesperadamente surreais ou surpreendentes são retratadas como narrativas externas, como visão, sonho ou alucinação, existindo de maneira descontínua em oposição à norma.

Por outro lado, o regime cristalino representa cenários puros divorciados do prolongamento motor. Neste domínio, forma-se um circuito mínimo entre realidade e imaginação de uma maneira distinta, mas indiscernível. As imagens cristalinas no cinema de duração conectam-se diretamente a uma perspectiva única: viver num regime temporal

alternativo onde o virtual persiste e coexiste com sua imagem atual, atuando como extensões virtuais do passado e pontas do presente. A complexidade narrativa aumenta e o plano fixo é redefinido. Pode-se dizer que neste regime a narrativa não impulsiona mais o movimento, mas o impede, tecendo ambiguidades e regressões que fragmentam e reconstroem o *plot*.

Segundo Deleuze, nos filmes de Andrei Tarkovski, particularmente em "SOLARIS" (1972)[110], o movimento já não dita o ritmo do tempo. Em vez disso, este movimento esparso depende do tempo, com o plano a espelhar o olhar do ator e a durar tanto quanto esse olhar dura, corporizado pelo plano-sequência. Esta inversão na relação entre movimento e duração também permite a intervenção do falso movimento, trazendo à tona regiões temporais ausentes do presente, como o passado e o futuro. É a montagem que molda o movimento do filme, mas não dita a sua duração.

> Na passagem de regimes das imagens cinematográficas para a imagem-tempo, Deleuze vai afirmar que "por um lado, a imagem cinematográfica torna-se uma apresentação direta do tempo, segundo as relações incomensuráveis e os cortes irracionais. Por outro lado, esta imagem-tempo põe o pensamento em relação com um impensado, o não evocável, o inexplicável, o indecidível, o incomensurável"(I.T.: 279). O choque entre imagens cinematográficas coloca o próprio pensamento perante a possibilidade de pensar o impensável e, ao fazer isto, reavalia o cinema como a nova imagem do pensamento, capaz de elaborar uma crítica concreta à imagem dogmática do pensamento. O cinema impõe movimento ao pensamento, faz do espectador um autómato espiritual, e, simultaneamente, reproduz o movimento automático das imagens. Esta é a grande diferença entre o cinema e as outras artes e que será o ponto de viragem da filosofia do cinema em Deleuze. O cinema não é um instrumento necessário para se pensar melhor porque ele próprio é pensamento, é interface, "membrana cerebral"(I.T.:164 e 268), termo utilizado para falar do cinema de Stanley Kubrick, permitindo a passagem para um plano de imanência: intervém o pensamento do exterior, o choque do impensável entre imagens. "Kubrick renova o tema da viagem iniciática porque qualquer viagem no mundo é uma exploração do cérebro" (I.T.:267).
>
> (VIEGAS, 2010:12)

A partir deste rápido mergulho nos conceitos dos dois livros, em essência, o espectador na perspectiva de Deleuze não existe antes do filme. Eles são quase inteiramente criados pelo próprio filme. Não há nenhum "assunto" preexistente a ser colocado como existente antes do evento cinematográfico; ou se houver, então esta subjetividade é

[110] O título não sofreu tradução para o português. https://www.imdb.com/title/tt0069293/

completamente desmantelada pelo filme que se desenrola diante dessa entidade espectatorial que, para todos os efeitos, é um "não-sujeito".

No *Cinema 1*, Deleuze já havia oposto a filosofia de Henri Bergson às concepções da filosofia fenomenológica: ele resume o conflito afirmando que, para a fenomenologia, a consciência é a consciência de algo, enquanto para Bergson, a consciência é algo. Em vez de a consciência estar separada daquilo de que tem consciência, Bergson e Deleuze, seguindo-o, concebem a consciência como algo que está unido com aquelas coisas com as quais entra em contato. A consciência, portanto, não concebe as coisas tornando-se consciente delas, mas sim, a própria consciência é moldada pelas coisas.

Se estendermos esta compreensão da consciência ao cinema – como faz Deleuze – então o nosso envolvimento com um filme não é um processo de tomada de consciência do que está a acontecer num filme, mas sim, a nossa consciência é moldada pelo que se desenrola no filme. A mencionada "membrana cerebral": "os circuitos e conexões cerebrais não preexistem aos estímulos, partículas ou grãos que os traçam." Esta é verdadeiramente uma forma de dizer que, para Deleuze, o espectador está fundido com o filme; não há espectador que assista (e ouça) um filme, pois o espectador só se forma assistindo (e ouvindo) um filme.

Poderíamos dizer que para Deleuze não há sujeitos que vão ao cinema; as identidades, origens, gostos e preferências daqueles que assumem que vão ao cinema são irrelevantes. Em vez disso, existem apenas subjetividades formadas pelo cinema, pelo ato de ir ao cinema e vivenciar um filme. Este é verdadeiramente um processo de fusão, uma fusão entre o espectador e o ecrã, de uma forma que Bertold Brecht (1898 - 1956) ou qualquer teórico da *screen theory* jamais poderia ter imaginado. Da perspectiva de Deleuze, contudo, todos os termos negativos empregados por Brecht podem ser tomados como positivos: o cinema é uma espécie de feitiçaria que induz hipnose, intoxicação e neblina. Estas, para Deleuze, são algumas das coisas positivas que o cinema pode alcançar."

Para compreender a intenção por detrás das teorias, devemos nos aprofundar numa distinção fundamental na forma como percebemos a relação do espectador com qualquer filme. Esse delineamento gira em torno dos conceitos de absorção e imersão. A absorção implica que o espectador entre no filme, sendo absorvido por ele, enquanto a imersão faz com que o filme se estenda para o envolver. Esses movimentos divergentes oferecem modos distintos de envolvimento, atraindo o espectador para dentro do filme, em vez de o filme se estender em direção ao espectador.

A noção de absorção, articulada pelo historiador da arte Michael Fried (1939 -), postula a noção de absorção, a fim de denotar o modo de tratamento central para a história e concepção da pintura modernista. O termo, para Fried, significa algo como a representação de um mundo do qual o espectador / *viewer* é excluído, mas cujo efeito e sucesso dependem de o mesmo espectador / *viewer* acreditar ou imaginar que está, de fato, incluído naquela representação de um mundo. Este modo de envolvimento, rotulado como experiência absortiva, cria a ilusão de presença ao mesmo tempo que reconhece a distância inerente entre o espectador / *viewer* e a pintura / ecrã.

Por outro lado, a imersão imbui a sensação de que o filme se infiltra no espaço do espectador, talvez até permeando o seu ser físico. Esta conceptualização permeou o discurso contemporâneo em diversos géneros e meios de produção cinematográfica, desde o 'cinema expandido', novos *media,* até aos géneros mainstream e de terror. As explorações de afeto e imagem-afeto de Deleuze, baseadas na noção de afeto de Bergson como um aspecto interno misturado com corpos externos, oferecem uma lente através da qual podemos ver a experiência imersiva.

Deleuze postula o cinema como um meio de transcender a identidade de alguém e incorporar outra pessoa ou entidade. A imersão diverge da absorção ao colocar em primeiro plano a individualidade do espectador, apresentando a opção de permanecer dentro de seus limites. Um modo de imersão é aquele em que o filme chega até mim para me atrair, me excitar, me solicitar; e só pode fazê-lo com base num acordo ou contrato – ele só pode me angariar na medida em que um acordo seja atingido e o consentimento acordado.

Em outras palavras, se for imersivo, o filme existe para mim; não oferecer a possibilidade de eu me tornar algo ou alguém outra coisa, mas oferecer apenas a afirmação do eu que sou eu. É uma dança de reciprocidade, com o filme existindo para ressoar com a essência do espectador, conferindo validação à sua própria existência em vez de acenar para uma realidade alternativa.

Os conceitos de imersão e espectatorialidade de Gilles Deleuze oferecem um repensar radical da nossa relação com o cinema. Ao ir além da absorção passiva e abraçar a imersão ativa, os espectadores podem mergulhar no mundo dinâmico do cinema, criando uma experiência cada vez mais profunda: podemos desbloquear o potencial do cinema como forma de arte transformadora e transcendente, enriquecendo as nossas vidas e expandindo a nossa compreensão do mundo.

2.5. A vida como narrativa de Marc Augé

Marc Augé é um antropólogo e sociólogo francês conhecido por seus estudos sobre antropologia urbana e antropologia da globalização. Além disso, ele também é reconhecido por suas reflexões sobre a vida quotidiana e as narrativas que as pessoas criam sobre si mesmas e sobre o mundo que as cercam.

Augé cunhou o termo "não-lugares" para se referir a espaços que não possuem significado ou identidade cultural definida, como aeroportos, shoppings centers e estações de trem. Esses espaços são caracterizados por serem lugares de passagem e trânsito, onde as pessoas estão temporariamente e não criam vínculos emocionais ou culturais.

Estes não-lugares são transitórios e efêmeros, mas ainda assim o escritor não deixa de exercer seu ofício, ainda que não esteja em seu ninho, universo particular, os não-lugares não invalidam a arte do fazer literário. Marc Augé propõe que:

> (...) acrescentemos que existe evidentemente o não-lugar como lugar: ele nunca existe sob uma forma pura; lugares se recompõem nele; relações se reconstituem nele (...) O lugar e o não lugar são, antes, polaridades fugidias: o primeiro nunca é completamente apagado e o segundo nunca se realiza totalmente – palimpsestos em que se inscreve, sem cessar, o jogo embaralhado da identidade e da relação.
>
> [AUGÉ, 2001, p. 74].

Em seus estudos sobre a vida quotidiana, Augé defende que as pessoas criam narrativas sobre suas vidas e sobre o mundo ao seu redor, que são influenciadas pelas estruturas sociais e culturais em que vivem. Essas narrativas são criadas a partir de experiências, memórias e representações culturais e podem ser moldadas por fatores como gênero, classe social, raça e religião.

Segundo Augé, essas narrativas podem ser vistas como um meio pelo qual as pessoas dão sentido às suas vidas e tentam encontrar significado em um mundo cada vez mais complexo e fragmentado. No entanto, ele também alerta para o perigo de se criar narrativas que sejam excessivamente simplistas ou que ignorem as complexidades do mundo real.

Mas é no capítulo "A Vida como Narrativa" do livro "As Formas do Esquecimento" de Marc Augé, o autor explora a perspetiva de que o que propulsiona o motor narrativo das nossas vidas, o que é o operador principal deste “pôr em ficção” é o medo do esquecimento.

O medo que sentimos do abandono desta configuração narrativa e da quebra desta linha cronológica do tempo que se desapega da nossa história: “ São as modalidades do esquecimento, as encenações e ativações que ‘configuram’ o tempo na própria vida para fazer dele uma espécie de narrativa que contam a si próprios os que o vivem ao mesmo tempo que o vivem”. [AUGÉ, 2001, p. 43] Os seres humanos tendem a estruturar suas vidas e experiências como narrativas. Augé argumenta que a construção de uma narrativa pessoal é uma estratégia fundamental para dar sentido à complexidade e ao fluxo constante de eventos e experiências que caracterizam a existência humana.

"Como duvidar que vivemos simultaneamente várias narrativas? Sabemos bem que em cada uma destas narrativas representamos um papel diferente e que nem sempre nos cabe o melhor papel. Além disso, também sabemos que certos papéis são mais íntimos do que outros, mais pessoais. Nem sempre resistimos ao desejo de re-interpretá-los, remodelá-los a fim de adaptá-los àquele que estamos a viver no momento. (...) Escritas ou não, estas narrativas são sempre o fruto da memória e do esquecimento, de um trabalho de composição e recomposição que traduz a tensão exercida sobre a interpretação do passado e a expectativa do futuro."

[AUGÉ, 2001: 48]

Neste contexto, Augé considera que as pessoas recorrem à criação de narrativas para tornar as experiências passadas mais significativas e compreensíveis. As histórias pessoais, muitas vezes, seguem uma estrutura linear que inclui elementos como início, meio e fim, heróis, obstáculos e resoluções. Essa estruturação permite que as pessoas organizem e deem sentido às suas memórias e experiências, criando um senso de continuidade e identidade ao longo da vida.

Além disso, o autor argumenta que a construção de narrativas pessoais desempenha um papel importante na preservação da memória e na construção de identidades individuais e coletivas. As histórias que contamos a nós mesmos e aos outros contribuem para a nossa compreensão do passado, do presente e das nossas expectativas para o futuro.

“A ficção dos outros, porém, muda de sentido a partir do momento em que tomamos consciência que todos vivemos em ficções. Se consigo desfazer-me da ‘unilateralidade do ponto de vista’, parece-me que o facto dos outros viverem na ‘ficção’ - digamos, para desfazer ambiguidades, no ‘narrativo’ - contribuirá antes para aproximá-los de mim e para me aproximar deles,

porque também eu vivo na ficção e no narrativo."
[AUGÉ, 2001, p. 47]

Com este texto, Marc Augé enfatiza como a narrativa é uma ferramenta poderosa para dar forma à nossa compreensão do mundo e da nossa própria existência, permitindo-nos criar significado e coesão em meio à complexidade da vida.

O esquecimento nos remete ao presente, mesmo que seja para viver em outra dimensão as experiências circunscritas de nossa vida. Afirma o autor que: "É preciso esquecer para continuar presente, esquecer para não morrer, esquecer para permanecer fiel" (1998, p. 106). Corroboramos com a idéia do referido autor, quando entendemos que o conceito de esquecimento como ausência de recordação ganha outro significado, quando o vê como um componente indissociável da memória, visto que "O esquecimento, em suma, é a força viva da memória e a recordação o seu produto" [AUGÉ, 2001, p. 27].

2.6. A busca espiritual do espectador em Andrei Tarkovski

Já no âmbito prático do pensamento filosófico, mas simultaneamente artístico e fílmico, Andrei Tarkovski apresentou-nos a sua bem conhecida ideia sobre o papel funcional da arte e, que reconhecerá mais tarde, do seu próprio cinema:

"Só o confronto com a dor, com este 'pathos' mais profundo,
permite o contraste purificador da catarse.
O indiscutível papel funcional da arte reside na ideia de saber,
onde o efeito se exprime como choque, como catarse."
[TARKOVSKI, 1989: 36]

Nas relações do cinema com o seu público, tanto na obra de Tarkovski como na de muitos realizadores contemporâneos destes últimos quarenta anos, podemos observar a busca incessante do espectador nesta identificação com a procura de respostas às indagações da personagem que visam libertá-lo de um elemento narrativo aprisionador, dando assim a resolução necessária aos conflitos, os 'motores' da sua progressão.

O mecanismo desta progressão da personagem é a sua própria trajetória arquetípica na estrutura do filme. Na sua consequente 'iniciação', este trajeto de aventuras e tragédias quase síncronas, a presença do ato ritual tem permitido evocar, no meio desta certa 'burocracia' humana de processos e diligências sociais e relacionais, alguma religação à substância espiritual do ser que é o ingrediente principal para a sua evolução material e espiritual neste devir constante. Como relembra João Maria Mendes:

> "A ideia de que o homem está condenado a viver na nostalgia do convívio divino perdido, e de que essa falta ontológica o leva a procurar constituir-se como identidade metafísica e ética, está profundamente enraizada na literatura e na cultura russa. Tarkovski cresceu nessa filosofia, para a qual a experiência humana é marcada pelo dualismo profundo entre espírito e natureza, ou entre indivíduo e mundo — dois pólos magnéticos distintos que a atraem irresistivelmente: todos os seus personagens, de Ivan e Rublev a Kelvin, a Alexei, ao stalker, a Gorchakov e Alexander, tocados pelo numinoso.
> [MENDES, 1989: 2]

Para Tarkovski, o Ocidente deixou-se corromper pelo materialismo e perdeu-se o sentido poético de abordagem ao mundo tangível. Isto transformava as obras de arte em meras mercadorias, objetos de consumo ou propriedades do consumidor. Este leitor/espectador, em geral, não tinha capacidade para compreender as grandes obras, pois para isso, teria de se submeter a uma tarefa inalcançável a que chamava 'um trabalho espiritual'. Segundo ele, "o estado da cultura no Ocidente impossibilitava o desenvolvimento espiritual das pessoas". [TARKOVSKI, 1989: 37]

> Não se compra Thomas Mann, não se compra Hesse, Faulkner, Dostoievsky. Vejam, isto é assim: pode comprar-se tudo. Porém, para absorver a cultura tem de se fazer um esforço igual ao do próprio artista quando estava a criar a sua obra. E isto nem sequer ocorre a um tal consumidor. Ele pensa: eu posso comprar; tudo o que tenho a fazer é pagar. É a isto que leva a falta de espiritualidade. Não lhe ocorrerá que a arte é aristocrática – no sentido espiritual da palavra, repito. Deus proíbe que a use num outro sentido.
> [TARKOVSKI, 1989: 37]

Segundo o realizador/autor russo, a arte é necessária para pôr-nos diante do mundo em que vivemos de uma forma ativa e ampla: o mundo material não pode ser o nosso único espaço de ação e o homem, no decorrer dos últimos séculos, se distanciou do seu mundo espiritual pouco a pouco, dando espaço para as narrativas do ego, do status quo e de dogmas religiosos que pouco tem algo de transformador no corpo espiritual do ser, se não algumas regras facilitadoras da observação de um mundo subjetivo e interiorizado. A tendência de certas interiorizações do ser é a de resvalar para um produto egóico e sem comunicação com a natureza e o universo. Para Tarkovski, é através da natureza que somos colocados diante do universo e de nós próprios na condição de seres atuantes e agentes de um ecossistema essencial para a evolução da humanidade.

> Digo isto porque quero sublinhar a minha crença de que a arte tem de prolongar o desejo de ideal do homem, tem de ser uma expressão da sua busca desse ideal, que a arte tem de dar ao homem esperança e fé. Quanto mais desesperado for o mundo na versão do artista, talvez de forma mais clara possamos ver o ideal que se lhe opõe. De outro modo, a vida tornar-se-ia insuportável!
> [TARKOVSKI, 1989: 192]

Ainda na sua ideia sobre a arte, ele sugere que num sentido muito real, cada indivíduo, através da sua vivência, conhece a vida, a si mesmo e os seus objetivos e soma-os com um somatório do conhecimento acumulado pela humanidade. Isto faz com que a experiência do autoconhecimento ético e moral seja o único objetivo na vida para cada pessoa e, subjetivamente, vai sendo vivenciado a cada momento como algo novo. “O ser humano correlaciona-se consigo mesmo e com o mundo, atormentado pelo desejo de adquirir e tornar-se um com o ideal que está fora dele. A inatingibilidade deste ‘tornar-se uno’, a inadequação do seu próprio eu, é a fonte perpétua da insatisfação e da dor humana.” [TARKOVSKI, 1989: 37]

Outra perspetiva desta busca, segundo Tarkovski, seria o regresso a um certo estado natural ou até um certo animismo: observamos o 'animal' ancestral que outrora fomos e que hoje, no limite, permitimo-nos sonhar com esta experiência: silenciar o mundo moderno desvairado da comunicação, da absorção intensa de conteúdos aleatórios e indesejados e regressar ao vazio e ao silêncio que estar em consonância com a nossa casa-natureza, algures lá atrás, nos proporcionou.

Tarkovski se posiciona sobre a forma como a espiritualidade humana engloba a arte como motor para o seu desenvolvimento: compara o ato criativo ao ato de fé, por este nascer no seio do artista por meio de forças exteriores à sua individualidade, por ser fruto de um contacto com o absoluto: "É um erro falar sobre o artista que 'procura' o seu tema. Na verdade, o tema cresce dentro de si como um fruto, e pede expressão. É como um parto... O poeta não tem nada de que se orgulhar: ele não é o mestre da situação, mas o servo" [TARKOVSKI, 1989: 43].

Toda esta experiência através da obra de arte, tal como também acontece com a ciência, é uma forma de assimilar o mundo: adquirir um instrumento para conhecê-lo no decorrer da jornada do ser humano em direção a tão ansiada 'verdade absoluta'. Mas o que é realmente surpreendente nesta visão de Tarkovski é a ambivalência destas experiências entre artista e visualizador, ou se quisermos, entre cineasta e espectador:

> "Tocado por uma obra-prima, uma pessoa começa a ouvir dentro de si
> o mesmo chamado da verdade que inspirou o artista ao seu ato criativo.
> Quando se estabelece uma ligação entre a obra e o seu observador,
> este experimenta um sublime trauma purificador.
> Dentro da aura que une obras-primas e público, os melhores lados
> das nossas almas são revelados, e ansiamos que sejam libertados.
> Nestes momentos, reconhecemos e descobrimos a nós mesmos,
> as profundezas insondáveis do nosso próprio potencial e
> os limites mais distantes das nossas emoções."
> [TARKOVSKI, 1989: 36]

Visto a partir de uma perspetiva histórica, os planos nos filmes estão continuamente a tornar-se mais curtos a cada ano que passa, graças à uma ideia de entretenimento e ritmo, sobretudo no cinema *mainstream*. A capacidade de atenção do espectador parece diminuir, e os filmes tentam agradar aos gostos dos públicos modernos. No entanto, o "plano-sequência" mantém uma forte presença em muitos filmes. Tarkovski é um dos mestres do plano-sequência e o utiliza para envolver o espectador e torná-lo participante imerso na experiência sensorial e interpretativa dos filmes. A ideia de uma experiência intensa num outro tempo: o tempo fílmico, que parece distender o tempo cronológico e alterar a nossa percepção da realidade no processo de recepção narrativa. O tempo sempre foi um elemento muito caro para este realizador/autor, como vemos nas longas teses do seu livro primordial

"Esculpir o Tempo" (1986)[111]. Mas como já foi referido, o verbo russo que Tarkovski usa em sua fórmula estética para 'esculpir' é *'vaiat'*, que remete-nos a 'tecer', isto é, 'tecer' uma teia contínua de fios entrelaçados. No tempo, teríamos uma 'textura de tempo', um 'labirinto têxtil' onde a relação entre fios temporais individuais [passado, presente e futuro] não são imediatamente fáceis de reconhecer, onde as fronteiras entre o presente e o passado são constantemente removidas e onde o passado é revisitado pelo presente e vice-versa.

Para Tarkovski, a ilusão de um outro tempo é uma ferramenta poderosa na construção dos seus filmes, sendo que temos muitos planos-sequência na sua filmografia. Também já mencionamos aqui um dos mais importantes, no seu "NOSTALGHIA": os mais de oito minutos do plano em que Gorchakov atravessa a Piscina de Santa Catarina semi-vazia, nas termas de Bagno Vignoni.

Como dizia Rui Manuel Brás, no cinema poético de Andrei Tarkovski, o espectador é chamado a participar ativamente, mais do que em qualquer outro tipo de cinema pela necessidade de ultrapassar o banal senso comum e ter ele mesmo de fazer o trabalho de interpretação do que vê no ecrã:

> O cinema de Andrei Tarkovski extravasa as convenções e os seus filmes adquirem uma coerência e um sentido do total que lhes advém do pensamento e do olhar do realizador sobre a vida. Para ele, o cinema devia ser o mais próximo possível da vida e, para tal, o naturalismo não era necessariamente o melhor caminho. As associações poéticas e as memórias do artista eram essenciais para uma representação da realidade que, pela sua autenticidade, poderiam tocar também o íntimo de cada espectador. Esta, como outras, é uma característica do cinema de Tarkovski que percorre toda a sua obra
> [BRÁS, 2016: 106]

[111] Primeira edição em português publicada em 1990 pela Editora Martins Fontes (SP - Brasil).

2.7. O espectador observa o invisível em Terrence Malick

Terrence Malick é um cineasta conhecido por sua abordagem poética e filosófica ao cinema, muitas vezes explorando temas como a natureza, a espiritualidade e a existência humana, o amor e a empatia. Uma das características mais marcantes do seu cinema é a forma como ele utiliza a dramaturgia de câmara para capturar o mundo ao seu redor, muitas vezes buscando revelar o que é invisível aos olhos do espectador.

Malick foi aluno atento do filósofo Stanley Cavell, em Harvard em meados da década de 1960. Cavell é um dos filósofos contemporâneos que estuda profundamente o cinema e os dois mantiveram contato enquanto este procurava e encontrava o seu caminho nesta filosofia para o cinema. Como sabemos, as práticas do cinema e da filosofia beneficiaram de vários diferentes tipos de relacionamento nos últimos cem anos. Houve filmes que se desenrolaram num registo filosófico, filmes sobre problemas filosóficos e filmes que tentam funcionar como a própria filosofia. Os maiores filmes, sem dúvida, muitas vezes se envolvem de maneira sutil e complexa com as questões mais desafiadoras da vida humana e é natural, portanto, 'pisar' deliberadamente em território tradicionalmente ocupado por filósofos e teólogos.

Além disso, Malick também explora temas espirituais e metafísicos em seus filmes, muitas vezes usando a potência da imagem para evocar sentimentos e emoções que não podem ser expressos por palavras. Ele frequentemente utiliza esta estratégia para explorar questões existenciais, como a natureza da vida e da morte, a existência de Deus e o significado da existência humana, e aqui, o espectador é convidado a contemplar o mundo de uma forma mais profunda e significativa, e a considerar questões que muitas vezes estão presentes, mas invisíveis aos nossos olhos.

A imersão do espectador nesta experiência deve-se ao uso de técnicas como câmaras de mão, planos detalhes, planos feitos com a estética do olho humano e com uso extensivo de lentes *wide angle* (grande angular) para criar um certo senso de imensidão e profundidade, imagens em *slow motion* e *close-ups* de elementos naturais, como a natureza vegetal, água e animais, para criar uma sensação de imersão no ambiente e na paisagem do universo em que vivemos neste planeta. Essas técnicas permitem que o espectador experimente o mundo de uma forma mais profunda e íntima, e muitas vezes o levam a

contemplar a beleza e a complexidade da natureza e da existência humana, que eventualmente ainda não tenham sido notadas.

Os mundos dos seus filmes são experiências vibrantes e sensuais, molduras experienciais abertas que desafiam os espectadores a refletir sobre as ideias trazidas e as ideias que transfiguram-se e ficam após cada visualização. Esses filmes talvez gerem ao espectador menos impacto como objetos estéticos e mais como experiências ricas que convocam uma diálogo filosófico ágil o suficiente para extrair significado, em vez de impor significação aos filmes em questão.

Este teor filosófico nos seus filmes atuam por duas diferentes vias: a primeira através do seu discurso filosófico e a experiência simbólica no visionamento: vemos imagens do nascimento do universo e simultaneamente poderemos ouvir o *Requiem* de Gabriel Fauré ou um *voice over* omnisciente de um salmo do novo testamento. O discurso nos seus filmes oscila entre uma possibilidade de presença de algo, alguém e, claro, o discurso das suas personagens, este conjunto de atores perceptuais e existenciais. Estas personagens não são, estritamente falando, filósofos, mas em sua luta para moldar significado e progredir no *plot* em termos de compreensão dos seus conflitos e dos conflitos da humanidade e a partir dos fragmentos de luz, som, movimento e beleza aos quais estão sujeitos, elas expressam suas próprias interpretações criativas dos mundos fictícios de Malick. Estas personagens de Malick encontram frequentemente a sua expressão de significado através da voz reflexiva e em primeira pessoa, uma técnica que aparece em cada um dos seus filmes, na forma de uma única narração em *voice over* como em “BADLANDS”[112] (1973) e “DAYS OF HEAVEN”[113] (1978), ou como múltiplas vozes, sem que nenhuma seja privilegiada sobre as outras como em “THE THIN RED LINE”[114] (1998) e “THE NEW WORLD”[115] (2005) ou mesmo em "THE TREE OF LIFE"[116] (2011). Neste último, Malick explora a dualidade entre o visível e o invisível, utilizando imagens da natureza e do universo para simbolizar o que não pode ser visto ou explicado. A narrativa também sugere a existência de um "plano divino", que não é facilmente compreendido pelas ferramentas analíticas da narratologia ou dos ‘*film studies*’ ou, sequer, pela observação do espectador.

---

[112] O título em português do filme é “NOIVOS SANGRENTOS”. https://www.imdb.com/title/tt0069762/

[113] O título em português do filme é “DIAS DO PARAÍSO”. https://www.imdb.com/title/tt0077405/

[114] “O título em português do filme é “A BARREIRA INVISÍVEL” https://www.imdb.com/title/tt0120863/

[115] O título em português do filme é “O NOVO MUNDO”. https://www.imdb.com/title/tt0402399/

[116] O título em português do filme é “A ÁRVORE DA VIDA”. https://www.imdb.com/title/tt0478304/

No cinema clássico, por outro lado, as personagens trabalham para uma "assunção da narração", como David Bordwell coloca, unindo as peças díspares e inerentemente fragmentadas de um filme por meio de uma cadeia causal e psicologicamente plausível de ação e efeito. Nos filmes de Malick, esta busca seria em vão: para apreciar os seus filmes, muitas vezes é necessário ter uma predisposição mental de sentido aberto e estar disposto a deixar de lado as expectativas convencionais sobre o que um filme deve ser. Seus filmes muitas vezes têm uma narrativa não-linear, e podem exigir do espectador um esforço consciente para seguir e compreender a história. Além disso, o ritmo de seus filmes pode ser lento e meditativo, com longos planos e pouco diálogo. Há uma eficácia muito particular na exploração do silêncio e dos sons ambientes nos seus filmes.

No entanto, aqueles que se envolvem com a obra de Malick muitas vezes acham a experiência profundamente gratificante e edificante. Seus filmes podem ser como uma jornada, uma viagem interior que desafia o esforço do espectador atento para interpretar este cinema, por sua vez, influenciado por estes significados que suas personagens, imersas em experiências afetivas e reflexivas próprias, se esforçam para expressar.

Poderíamos esboçar um exemplo deste cinema discursivo e filosófico, nos orientando para uma cena do seu “THE NEW WORLD”, onde a personagem principal, o capitão John Smith faz a expedição fundamental da história ao encontro do Rei *Powhaten*: enquanto Smith e seus homens viajam pela água em direção à floresta, o ciclo natural do dia (amanhecer, dia, anoitecer, noite) passa em uma série de imagens que representam a duração da jornada comprimida em apenas alguns segundos de tempo no ecrã. O efeito não é nos mostrar um protagonista a responder confiantemente, agindo dentro e, assim, constituindo o ambiente fílmico, mas sim exibir os afetos sensoriais do próprio ambiente, cada imagem vibrando de forma independente de quaisquer intenções que estes colonizadores europeus possam trazer para a paisagem. Enquanto a expedição avança, vemos os contornos recortados das árvores delineando contra o céu azul e a água ao anoitecer, uma extensão de nuvens pairando acima da paisagem, os picos das árvores se projetando contra o céu azul durante o dia e o reflexo de árvores sem folhas na água. Embora a ideia seja representar uma jornada linear em linhas gerais, os elos exatos que unem essas imagens são descontínuos. Malick, em vez de plasmar o espectador no *plot* e na composição psicológica das suas personagens, prefere nos imergir no ambiente afetivo da natureza sensível e na visão extasiada da natureza que ocorre no mundo diegético, enquanto Smith e sua tripulação contemplam a paisagem. No entanto, na banda sonora, enquanto Smith e sua tripulação estão

prestes a alcançar terra, ouvimos os pensamentos de Smith em voice over: ele evoca para o espectador, a sua visão de um plano, uma possível utopia:

> Vamos fazer um novo começo. Um recomeço fresco. Aqui, as bênçãos da terra são concedidas a todos. Ninguém precisa ser pobre. Aqui há boa terra para todos, e nenhum custo além do trabalho próprio. Vamos construir uma verdadeira comunidade, com o trabalho árduo e a autoconfiança como virtudes. Não teremos senhorios para nos explorar com alugueres altos ou extorquir os frutos do nosso trabalho. Nenhum homem se colocará acima de outro, mas todos viverão sob a mesma lei.

Essa complexa relação com a personagem é incomum na maioria do cinema narrativo. Uma obra clássica de cinema — ou um filme contemporâneo que opera pelas ainda prevalentes convenções da narrativa clássica, certamente usaria a visão idealista de Smith para modelar a própria construção do espaço do filme. Mas neste "THE NEW WORLD", John Smith — tão heróico quanto esta protagonista que o mito americano produziu — esforça-se por unir as peças díspares do mundo que Malick luminosamente nos apresenta, mas seu sucesso, como o equilíbrio do filme demonstra, está longe de ser garantido. Longe de ter assumido a narração, então, o Smith de Malick é mais como um espectador incorporado, imerso sensorialmente, observando a sua própria interpretação do mundo fictício em que vive — o mundo do filme que nós vemos — opera não a partir de um ponto de domínio e clareza psicológica assegurados e que o mantêm unido (apesar do seu estatuto privilegiado como colonizador europeu), mas sim a partir de um local onde essas mesmas qualidades da protagonista clássica (ou, do ponto de vista de Smith, o colonialista bem-sucedido), e a natureza e o significado do "mundo" fílmico em si, são postos em questão.

É desta forma que as paisagens nos filmes de Malick adquirem uma presença autônoma que abre uma questão interpretativa tanto para a personagem quanto para o espectador. Malick, nesse sentido, está cumprindo a promessa poética e fenomenológica do cinema, como Vivian Sobchack descreve em seu trabalho sobre a experiência cinematográfica: o filme não é simplesmente visto pelo espectador, nem seus ambientes são apenas cenários para a ação da personagem. Em vez disso, a própria câmara do filme (bem como seu aparato sonoro que a acompanha) tem o potencial de participar de uma intencionalidade existencial e encarnada projetada para o mundo. O cinema tem uma espécie

de visão subjetiva, uma existência-no-mundo não-humana (embora humanamente habilitada) que não é determinada por suas personagens, mesmo que as incluam.

Devemos lembrar que o filme é, claro, mecanicamente viabilizado pelos 24 *frames* por segundo que geram, no aparato do projetor, a ilusão de movimento. Assim, para Sobchack, embora a consciência transcendental de Husserl, pai da fenomenologia, informe a estrutura básica do cinema — isto é, o quadro individual em sua presença estática — no cinema, essa estrutura está sempre animada, tornada existencial, através da existência dos *frames*/quadros da película ao longo do tempo e em movimento (tanto o movimento ilusório do filme no ecrã quanto o movimento mecânico real da película ao longo do projetor que possibilita o primeiro).

Nos filmes de Malick, especialmente em seu trabalho “DAYS OF HEAVEN”, a autonomia da câmara - seu "ser e tornar-se" no tempo do filme e no espaço do filme, embora sempre em relação a personagem do filme - é enfatizada. No trabalho de Malick, a relação sensorial da câmara com a paisagem se torna evidente. Imagens da paisagem natural ao longo do filme, nem sempre estão vinculadas a uma perspectiva humana. Em particular, uma sequência impressionante que utiliza a fotografia em *time-lapse* para mostrar o brotar de uma semente que se torna uma planta, algo que nossos olhos não podem ver da mesma maneira sem a ajuda do cinema. Em outros momentos, a autonomia da câmara é sugerida através de metáforas que ajudam o espectador a produzir independentemente da personagem: nas sequências climáticas do filme, por exemplo, Malick dramatiza uma praga de gafanhotos em uma quinta e a subsequente tentativa de queimar a colheita destruída. O motivo do fogo durante esta cena sugere temas bíblicos acerca do apocalipse com os quais as personagens, neste momento da narrativa, dificilmente estão preocupados; é um privilégio do espectador inferir esses significados a partir da apresentação luminosa do mundo fílmico pela câmara, nestes níveis de compreensão.

2.8. Um olhar sobre o novo ‘Cinema as Therapy’

"Cinema as Therapy" é um conceito que se refere ao uso de filmes e outras formas de conteúdo audiovisual como meio de terapia ou cura. Envolve o uso de filmes para ajudar os indivíduos a entender e lidar melhor com suas emoções, conflitos e experiências. Essa abordagem terapêutica costuma também ser chamada de "cineterapia"[117].

Ela tem sido usada em vários ambientes terapêuticos, incluindo tratamento de saúde mental, tratamento de abuso de substâncias e aconselhamento de luto. Também pode ser usado como uma ferramenta de autoajuda para indivíduos que lutam com problemas emocionais ou resolução dos conflitos ou situações difíceis da sua vida.

O cinema representa uma poderosa ferramenta para engajar as pessoas em um diálogo virtual com seus inconscientes individuais e coletivos. Seu potencial é ainda mais profundo do que normalmente se percebe, oferecendo uma oportunidade única para explorar símbolos culturais e pessoais. De fato, assume-se um pouco das nossas ideias desta tese: de que o cinema pode ser visto como um espaço sagrado, comparável à igreja ou à sala de terapia, onde os indivíduos podem se encontrar com arquétipos poderosos e aliviar seus sofrimentos pessoais.

Os símbolos arquetípicos têm um impacto profundo nas emoções e conferem ao cinema um poder único de acessar diretamente o inconsciente, sem passar pelo estado consciente. Ao assistir a um filme, o processo de imersão distrai o ego de sua função usual de filtro primário da consciência. O ego está ocupado acompanhando a trama do filme e se ancorando nela, enquanto o inconsciente é estimulado pelos símbolos presentes na obra, liberando energias arquetípicas na psique do espectador. Ao se envolver nesse processo, os espectadores são libertados de suas inibições habituais, permitindo-lhes uma conexão plena com suas vidas emocionais.

Ao se identificarem com certas personagens ou situações retratadas no ecrã, os espectadores projetam partes de si mesmos que foram suprimidas ou negligenciadas. Isso permite que recebam o que o cinema propõe, pois reflete suas próprias projeções de volta para si próprios. Dessa forma, o cinema é um agente importante para estimular o crescimento interior e o processo de individuação junguiana. Ele tem a capacidade de fornecer aos espectadores uma experiência intelectual e psíquica transformadora, na qual a autodescoberta pode ocorrer.

---

[117] *Cinematherapy*, no original criado em inglês.

O grande ecrã, então, funciona como um espelho psicológico de imagens e sons que simultaneamente participam e investem nas duas realidades: a interna e a externa. Dentro do domínio psicológico carregado de afeto que o cinema sustenta, a auto-reflexão pode ocorrer e o significado da experiência evoluir.

Se for proporcionada a experiência na sala escura (mais rara nos dias de hoje), a fronteira entre a consciência e o inconsciente é suspensa, abrindo caminho para um encontro com um mundo além do visível. Como resultado, o espectador pode ser arrastado para um reino povoado por imagens que interagem com ele e refletem aspectos de sua psique. Em última análise, essa experiência pode facilitar o crescimento, a transformação e o amadurecimento da personalidade do indivíduo.

No entanto, as salas de cinema, sendo projetadas para promover a experiência partilhada e se tornar um templo ou recinto sagrado quando as luzes se apagam, são este espaço liminar ou recipiente, que cria condições culturais e sociais necessárias para lembranças coletivas de coisas esquecidas ou extraviadas. Os filmes são capazes de provocar experiências emocionais profundas e ajudam a processá-las de forma eficaz. O cinema nos permite acessar níveis mais profundos do nosso *container* psicológico e da nossa cultura, que muitas vezes são deixados de lado, no nosso quotidiano banal.

É claramente difícil experimentar essa intensidade emocional em qualquer outro ambiente que não seja o cinema: o ambiente de uma sala de cinema, sem intervalos ou interrupções, promove uma relação mais profunda e criativa com o filme (ou com o terapeuta), levando a uma conexão mais profunda com a vida interior do espectador. Vemos uma semelhança entre as experiências do cinéfilo e do paciente da psicoterapia clássica.

Explorar o reino sutil das imagens que o cinema pode oferecer requer uma abertura para o desconhecido, de forma criativa e nova. A psicologia profunda se destaca por acreditar que a transformação só é possível quando acompanhada por forte afeto. Apenas o conhecimento não é suficiente para gerar mudança; é necessário que haja uma assimilação dos novos insights com os sentimentos que os acompanham.

Marie-Louise von Franz (1915 - 1998) afirma que o crescimento psicológico não pode ser forçado por esforço consciente de força de vontade, mas acontece naturalmente e involuntariamente. Portanto, mudanças psicológicas verdadeiras ocorrem quando há uma assimilação emocional dos novos conhecimentos.

No cinema, o público está mais disposto a se deixar emocionar do que em suas vidas quotidianas. Ao contrário das interações pessoais, que muitas vezes exigem defesas

contra emoções desconfortáveis como a exposição e a vergonha, o cinema oferece um espaço seguro para a entrega a sentimentos presentes. Isso permite que o público experimente uma profundidade emocional que pode levar à mudança psicológica. De fato, a psicanálise e o cinema surgiram simultaneamente como irmãos próximos, impulsionados pelo mesmo *zeitgeist* de explorar e compreender a psique humana. Como C. G. Jung, que acreditava no potencial de cura do *self*, o público de cinema muitas vezes tem a expectativa de um milagre, de uma transformação profunda de sua condição emocional através do filme.

Muitas abordagens do 'Cinema as Therapy' terão como base uma abordagem junguiana, que engloba simbolismo, arquétipos, mitos, função religiosa da psique, sincronicidade, *Self*, espírito e alma. A obra de Jung é, portanto, teleológica e serve como fundamento intelectual para o estudo deste processo.

Embora nem todos os filmes possam atender a essa expectativa, há certos filmes que provocam uma nova consciência nos espectadores. É por isso que a visualização e a crítica de filmes se tornaram tão importantes em nossa cultura, uma busca incessante por um filme transformador, como se fosse uma busca religiosa.

A individuação junguiana é o processo de crescimento psíquico que ocorre naturalmente, sem a influência do ego, e Phyllis B. Kenevan (1927 - 2014) identificou três maneiras diferentes pelas quais pode ocorrer. Pode acontecer inconscientemente, através da reflexão consciente ou por meio da orientação de um terapeuta qualificado [KENEVAN, 1999: 14].

Consequentemente, é também decisiva a visão de John Beebe (1939 -) de que filmes podem agir como guias ativos de espelhamento, com potencial terapêutico para os espectadores. Essa percepção é válida independentemente de os espectadores perceberem ou não conscientemente o efeito terapêutico do filme. O objetivo é ampliar essa consciência.

> Assim como Jung era radicalmente otimista quanto às possibilidades de cura do eu, o público parece abordar os filmes, como Dorothy e seus amigos indo ver o Mágico, com a expectativa de um milagre, um efeito extraordinário sobre o estado de espírito de alguém. Muitas vezes esta esperança é frustrada e, no entanto, há filmes que induzem uma nova consciência inesperada em muitos dos que os vêem... [Esta] pode ser a razão pela qual o visionamento e a crítica de filmes se tornaram actividades tão importantes na nossa cultura: para além de quererem ser entretidos , o grande público está em constante busca, como se estivesse em uma busca religiosa, pelo filme transformador.
>
> [BEEBE, 1996: 582]

É importante destacar a expressão "filme transformador", pois ela engloba não apenas a história e a jornada dos personagens, mas também a beleza estética do filme, incluindo suas imagens, cores, luzes, efeitos sonoros e música. Todos esses elementos trabalham juntos para criar associações e percepções que afetam o espectador.

Por sua vez, no âmbito exclusivo do luto. os psicoterapeutas profundos reconhecem a condição inevitável do sofrimento humano como potencialmente útil à transformação. O sofrimento que foi metabolizado e integrado mantém a possibilidade de acelerar conscientemente a individuação de uma pessoa se ela estiver psicológica e espiritualmente preparada. O processo do luto, não menos do que outras formas de angústia, pode estimular a individuação. Greg Mogenson (1959 -) diz:

> "Quanto mais precisamente imaginamos nossas perdas, mais psicológicos nos tornamos. Do ponto de vista imaginal, o fim da vida não é o fim da alma. As imagens continuam. No fundo da dor dos enlutados, os mortos trabalham, transformando-se em religião e cultura, imaginando-se em alma"
> [MOGENSON, 1992: xi]

Utiliza-se nesta tese, também, o termo "processos de subjetivação" para algo muito semelhante à individuação de Jung. Como Gilles Deleuze coloca cuidadosamente: "São os modos como o indivíduo pensa a si mesmo. O Si Próprio (*Soi*) não é nem um saber nem um poder. É um processo de individuação que diz respeito a grupos ou pessoas, que escapa tanto às forças estabelecidas como aos saberes constituídos". [DELEUZE, 2015: 89]

PARTE V - DO SANTUÁRIO AO TRANSMEDIA: A SALA, O ECRÃ E OS NOVOS RITUAIS

1. Um espaço de ritualização ou entretenimento?

Uma sala de cinema pode ser considerada um santuário para muitas pessoas que amam o cinema. É um espaço onde se pode escapar do mundo real e mergulhar em uma história ficcional, ser transportado para outra época ou lugar, e experimentar emoções e experiências que talvez nunca teriam a oportunidade de vivenciar de outra forma.

Além disso, a sala de cinema oferece uma experiência única e imersiva de assistir a um filme num grande ecrã, com som de alta qualidade e em uma atmosfera escura, que separa o espectador da sua própria realidade. Essa experiência não pode ser replicada em casa ou em qualquer outro lugar.

Outra característica inequívoca da sala de cinema é que ela também é um lugar onde as pessoas podem se reunir e partilhar a experiência fílmica ou a mera paixão pelo cinema. É um local que proporciona a pós-experiência: ir coletivamente a outro lugar onde se pode discutir e analisar o filme visto e trocar opiniões.

O cinema é uma das formas mais populares de entretenimento em todo o mundo. De fato, muitas vezes as palavras 'cinema' e 'entretenimento' são usadas indistintamente. Isto porque o cinema é uma forma de arte que combina elementos visuais, auditivos e narrativos para criar uma experiência imersiva para o espectador e que tem sido largamente desenvolvida para satisfazer uma necessidade humana básica: a busca por experiências emocionais e intelectuais.

Mas há um outro cinema, independente deste fator primordial, que quer contar histórias, transmitir ideias e explorar questões sociais, políticas e culturais com uma profundidade que não pode ser comparada ao processo de entreter. Muitos cineastas usam o cinema como uma forma de expressão pessoal, explorando temas como identidade, sexualidade, raça e gênero. Alguns filmes desafiam as convenções do cinema tradicional, utilizando técnicas de filmagem inovadoras e narrativas não lineares.

E ainda haverá outro cinema que atrai os seus espectadores através do *'game plot'*: poderemos dizer que há uma enorme quantidade de espectadores, mais atraídos por um cinema de gênero e que sentem um profundo entretenimento em descodificar o filme, na ambição de controlar o seu código.

Desde seus primórdios, o cinema tem sido uma forma popular de entretenimento. Nos primeiros anos do cinema, as pessoas frequentavam as salas de cinema principalmente para ver um momento de espetáculo ou para assistir a filmes que remetiam a magia ou a

fantasmagoria. O cinema pode ser uma forma de entretenimento simplesmente divertida, mas também pode ser uma forma poderosa de arte e expressão, complexa e multifacetada.

A mudança de estatuto do espectador

A mudança de estatuto do espectador na entrada da sala de cinema refere-se ao momento em que o indivíduo deixa de ser apenas um transeunte do seu próprio mundo observado e conhecido e passa a ser um participante ativo da experiência cinematográfica: o espectador é transportado para um mundo fictício criado pelo filme, tornando-se parte daquele universo, permitindo que suas emoções e pensamentos sejam afetados pelo grande ecrã. O som, a imagem e a história contada pelo filme são capazes de criar uma conexão emocional entre o espectador e as personagens, gerando um envolvimento que pode ser intenso e alucinatório, como uma experiência de transe.

Além disso, a mudança de estatuto também se relaciona com o fato de que o cinema é uma arte coletiva. O público, ao assistir a um filme, conecta-se mentalmente e partilha da mesma experiência, podendo emocionar-se juntos. Esse aspecto social do cinema é importante, porque cria uma experiência coletiva única em torno de uma obra de arte.

O regresso ao mundo comum

Depois de assistir a um filme, o espectador regressa ao mundo comum através de um processo de transição. Este processo pode variar dependendo da experiência individual de cada pessoa, mas geralmente envolve um período de reflexão e assimilação das ideias apresentadas pela peça fílmica. Para alguns espectadores, o processo de regresso ao mundo comum pode ser relativamente simples e rápido. Eles podem simplesmente sair do cinema e retomar suas atividades diárias sem pensar muito sobre o que acabaram de ver. Para outros, no entanto, o processo pode ser mais complexo e envolver uma análise mais profunda do filme e suas mensagens.

Independentemente do grau de reflexão, a maioria dos espectadores regressa ao mundo comum com uma nova perspectiva ou compreensão sobre o mundo. Isso pode ser uma mudança sutil ou uma transformação mais profunda que influenciará suas escolhas e comportamentos no futuro.

1.1. A cultura do Blockbuster e o paradigma da bilheteira

A cultura do Blockbuster e o paradigma da bilheteria referem-se ao modelo de negócios que se desenvolveu na indústria cinematográfica nas décadas de 1980 a 2000: o sucesso de um filme é medido pelo seu desempenho nas bilheterias. Os estúdios cinematográficos produzem filmes com o objetivo de maximizar o seu potencial de arrecadação nas bilheterias, e os cinemas são incentivados a exibir esses filmes por um período de tempo limitado, para que possam atrair o maior número possível de espectadores.

Embora esta cultura tenha sido muito bem-sucedida no passado, hoje em dia esses modelos de negócios foram, no seu declínio, profundamente questionados. Com o surgimento e crescimento dos serviços de streaming TV e a mudança nos hábitos de consumo dos espectadores, a indústria cinematográfica está a ser obrigada a se adaptar a um novo cenário, em que o sucesso de um filme não é medido apenas pelo seu desempenho nas bilheterias, mas também pelo seu impacto cultural e pela sua popularidade em plataformas de streaming.

Esta cultura também delimita a diversidade de temas e abordagens e interesse artístico das obras, que seguiam a mesma orientação: o entretenimento. Também haveria outro fator decisivo: a eleição de públicos-alvo obrigava aqueles mercados a restringirem-se em uma baixa abrangência de espectadores. Aqui também houve uma ultra exploração do público *Pre-teen* (11 - 16 anos) que limitou a heterogeneidade da criação cinematográfica nestas décadas.

Embora a cultura do filme blockbuster e o paradigma da bilheteria possam gerar filmes de sucesso comercial, muitos críticos argumentam que isso pode levar a um declínio na qualidade e originalidade dos filmes. Alguns afirmam que os estúdios estão mais preocupados em seguir fórmulas comprovadas do que em experimentar novas abordagens e histórias originais. No entanto, filmes de grande orçamento e alta produção podem fornecer empregos e oportunidades para muitas pessoas na indústria cinematográfica, e podem ser atraentes para uma ampla variedade de espectadores. Além disso, o sucesso comercial de um filme pode permitir que os estúdios invistam em projetos mais ambiciosos e arriscados no futuro.

Steven Spielberg (1946 -) e George Lucas são os pais do blockbuster moderno, dos filmes de Verão que arrastaram multidões, de marcos temporais chamados "JAWS" (1975)[118] ou "STAR WARS" que, na década de 1970, alteraram a forma como o sistema cinematográfico mundial funcionava. Mas em 2012, Steven Spielberg viu-se em apuros para conseguir pôr "LINCOLN" (2012)[119] nas salas e esteve quase a estrear o seu filme nomeado para 12 Óscares no canal de streaming TV HBO.

Mas eles não são estranhos ao ato de olhar para o futuro – nem à capacidade de mudar o mercado e a indústria do cinema. Será que quando ambos prevêem que os estúdios de Hollywood vão "implodir" e que o *video on demand* será o futuro, alguém se preocupa com esta possibilidade? O cinema, surpreendido pela televisão na década de 1950, atacado pelo DVD nos anos 1980 e, de certa forma, 'minado' pela pirataria desde a década seguinte, vai continuar a mudar perante a alteração dos hábitos e a evolução tecnológica, rumo a preços de bilhetes mais altos e um crescimento galopante do *streaming* TV/*video on demand*. A visão de Spielberg e Lucas centra-se num espectador individual com múltiplos ecrãs cada vez mais no centro da indústria, com os grandes estúdios e o seu poder financeiro cada vez mais encolhidos perante o recolhimento do cinema para situações recriadas na sala de estar, quase como um nicho, mas que não permite de todo a experiência imersiva e coletiva do espectador.

1.2. O cinema *Arthouse* e a criação da memória coletiva de cada cultura através das histórias do cinema

O cinema *Arthouse* ou cinema de arte é um tipo de cinema que se concentra em exibir filmes independentes e alternativos, voltado para um nicho de mercado e não para um público de mercado de massa, muitas vezes produzidos fora do circuito comercial e de grande orçamento. É destinado a ser um trabalho artístico de qualidade, muitas vezes experimental e não concebido para apelo de massa. É feito principalmente por razões estéticas e não para a obtenção de lucro comercial, contendo conteúdo não convencional ou altamente simbólico.

Críticos de cinema e estudiosos de cinema normalmente definem um filme de arte como possuindo qualidades formais que os diferenciam dos filmes convencionais de

[118] O título traduzido em Portugal é "TUBARÃO". https://www.imdb.com/title/tt0073195/
[119] O título não teve tradução em Portugal. https://www.imdb.com/title/tt0443272/

Hollywood ou os atualmente chamados *mainstream*. Estas qualidades podem incluir, entre outros elementos: um sentido de realismo social; ênfase na expressividade autoral do realizador/autor; e foco nos pensamentos, sonhos ou motivações das personagens, em oposição ao desenrolar de uma história clara e voltada para um objetivo. Os estudiosos de cinema David Bordwell e Barry Keith Grant (1947 -) descrevem o cinema de arte como um gênero cinematográfico, com suas próprias convenções distintas.

Os produtores de filmes arthouse costumam exibir os seus filmes em salas especiais (cinemas de repertório ou, nos EUA, cinemas de arte) e em festivais de cinema. Destinados a públicos pequenos e de nicho de mercado, os filmes arthouse raramente adquirem o apoio financeiro que permitiria produções de grandes orçamentos associados aos filmes de grande sucesso. Os realizadores compensam essas restrições criando um tipo diferente de filme, que normalmente usa atores de cinema menos conhecidos ou mesmo atores amadores, e cenários modestos para fazer filmes que se concentram muito mais no desenvolvimento de ideias, na exploração de novas técnicas narrativas e tentando novas convenções cinematográficas.

Em grande contraste com os filmes de grande sucesso, que geralmente são mais voltados para a narrativa linear e o entretenimento convencional. O crítico de cinema Roger Ebert chamou “CHUNGKING EXPRESS” (1994)[120], de Wong Kar-Wai, um filme de arte aclamado pela crítica de 1994, "em grande parte uma experiência cerebral" que se desfruta "por causa do que você sabe sobre cinema". Dito isto, alguns filmes arthouse podem ampliar o seu apelo, oferecendo certos elementos de géneros mais familiares, como documentários ou biografias. Para a sua promoção, contam com a publicidade gerada pelos críticos de cinema; discussão do filme por líderes de opinião nas artes, comentaristas, algum associativismo cultural e, claro, a popularidade junto do público.

Através da exibição de filmes *Arthouse*, é possível criar e fortalecer a memória coletiva de cada cultura ou país, uma vez que esses filmes muitas vezes abordam questões específicas da cultura local, refletindo a história, a identidade e os valores da sociedade em que foram produzidos. Dessa forma, o cinema *Arthouse* pode ser uma ferramenta importante para preservar e transmitir a memória coletiva de uma cultura, para além de poder desempenhar um papel significativo na construção de uma visão crítica e pluralista da história e da cultura de um determinado país. Ao apresentar diferentes perspectivas e abordagens artísticas, o cinema *Arthouse* pode contribuir para ampliar o repertório cultural e

[120] O título não teve tradução em Portugal. https://www.imdb.com/title/tt0109424/

intelectual do público, estimulando o diálogo e a reflexão sobre as questões mais relevantes da sociedade.

O cinema *Arthouse* é frequentemente financiado por diferentes fontes, dependendo do país e da região em que é produzido. Algumas das principais fontes de financiamento podem ser: a) atribuição de fundos governamentais dos Ministérios da Cultura de cada país: muitos governos fornecem subsídios e incentivos fiscais para a produção e distribuição de filmes independentes e de baixo orçamento. Esses fundos podem ser obtidos através de agências governamentais específicas para o setor cinematográfico ou através de programas culturais mais amplos; b) investidores privados: alguns filmes *Arthouse* são financiados por investidores privados, como empresas de produção de cinema, empresas de *media* ou elementos da sociedade, ricos, interessados em apoiar projetos artísticos, constituindo uma quase ideia de mecenato; c) o *crowdfunding* é uma forma relativamente nova de financiamento que se tornou cada vez mais popular entre cineastas independentes. Através de plataformas online, os cineastas podem arrecadar fundos de pessoas interessadas em apoiar seus projetos; d) festivais de cinema: muitos festivais de cinema patrocinam a produção de filmes independentes e *Arthouse*, fornecendo financiamento ou outros tipos de suporte para cineastas selecionados; e) distribuidores e exibidores: empresas de distribuição e exibição de cinema também podem financiar ou apoiar a produção e distribuição de filmes *Arthouse*, uma vez que esses filmes podem ser rentáveis e têm um público fiel.

Como afirma Geoff King (1960 -):

> "O cinema de arte ou os filmes *Arthouse* ocupam uma posição no cenário cinematográfico à qual são caracteristicamente atribuídos tipos específicos de valor cultural. Desde filmes que reivindicam o status de realismo severo até produções que incorporam aspectos da tradição do modernismo ou do poético, ou outros que confundem os limites entre quaisquer dessas categorias, o cinema de arte abrange uma variedade de trabalhos de uma gama cada vez mais ampla de locais em todo o mundo."
> [KING, 2019: 1]

2. Um espaço abandonado e dessacralizado: os novos ecrãs

Ainda, nesta ampla abordagem ao espectador, é preciso considerar uma mudança de paradigma que parece afetar o seu processo de subjetivação: a prática social e o visionamento clássico na sala de cinema, nos dias de hoje, começa a dar lugar a uma outra abordagem do conteúdo fílmico através de um visionamento casual, ou feito a partir de um dispositivo individual e em qualquer espaço que permita sensorialmente a absorção do filme, ou então num novo espaço central na prática social do espectador: a sala de estar da sua casa.

Ambos os novos métodos de visualização são drasticamente diferentes do método clássico original: tal como na entrada numa igreja ou num edifício de uma instituição pública governamental, há uma alteração de estatuto do indivíduo no momento desta entrada que marca uma alteração de predisposição, preparando o ser para a absorção de uma nova realidade, paralela a sua realidade quotidiana. A entrada na sala de cinema pressupunha esta mesma mudança de estatuto, como se de um santuário se tratasse na perspectiva de um ritual iminente: a sala escura antes do início da projeção, permitiria um mais fácil intervalo entre realidades. Hoje, com a presença do *streaming* TV, que diferente da clássica *broadcasting* TV, permite o agendamento desta predisposição por parte do espectador diante de um amplo leque de opções, também permite um outro controle do visionamento: pausas e intervalos na fluência da diegese, ou mesmo a possibilidade de controle da frequência do visionamento (pode se escolher quantos episódios serão vistos numa determinada sessão) entre outras possibilidades de decisão. Esta nova capacidade pode enfraquecer a potência do processo de apreensão, subjetivação do indivíduo nestes visionamentos, comparando-os com os visionamentos na anterior sala com as condições ideais.

Mas também é verdade que, neste âmbito, surgem graças à *streaming* TV e a nova *long-form television*, conteúdos fílmicos que permitem um outro envolvimento entre espectadores e personagens com um enorme arco dramático. Dentro de um vasto e complexo plot, apoiado por diversos storylines, estas personagens conduzem-nos em filmes de mais de 120 horas de duração: é o caso de séries como “BREAKING BAD” (2008-2013)[121] de Vince Gilligan, que permitiu-nos acompanhar a progressão e transformação da personagem Walter White em mais de 140 horas de diegese.

[121] O filme foi traduzido para o português com o nome “RUPTURA TOTAL” https://www.imdb.com/title/tt0903747/

Embora seja proposta uma relação intermitente no visionamento, tal curva dramática e emocional permite uma nova relação entre espectador e personagens na apreensão da história e na compreensão da resolução dos seus conflitos humanos, sendo portanto, de profundo interesse para estas questões que propomos investigar.

2.1. *Broadcasting* TV: histórias instantâneas para famílias felizes

Broadcasting TV é o termo utilizado para se referir à transmissão de televisão por ondas de rádio e que são captados por antenas receptoras em aparelhos de televisão. por meio de sinais eletromagnéticos. É um sistema de distribuição de conteúdo televisivo que permite a transmissão simultânea de programas para um grande número de espectadores em uma determinada área geográfica.

Esse tipo de transmissão era feito inicialmente por meio de canais de frequência modulada (FM), que eram alocados pelo governo em cada país. Esses canais eram utilizados pelas emissoras de televisão para enviar seus sinais para o ar, permitindo que as pessoas pudessem sintonizar e assistir aos programas em suas casas, sem ligação por cabo.

Com o advento da tecnologia digital, muitas emissoras de televisão passaram a utilizar o sinal digital para a transmissão de seus programas, o que permite uma maior qualidade de imagem e som, além de permitir a transmissão de vários canais simultaneamente. Aqui, isso somente foi possível graças a uma enorme infra-estrutura instalada nas cidades para garantir , desta vez, a transmissão por fibras óticas.

A programação de *Broadcasting* TV e *Streaming* TV apresenta diferenças significativas em relação ao conteúdo e à forma como é entregue ao público.

Broadcasting TV é a transmissão de conteúdo de TV aberta por meio de hardware dedicado. Em Portugal, isso geralmente inclui as redes de TV aberta ou por assinatura, como o universo RTP, SIC e TVI, entre outros. A programação em *Broadcasting* TV é estruturada em horários e é transmitida em um canal fixo. A grelha de programação é determinada pelo canal e inclui programas de televisão, como notícias, programas de entretenimento, filmes e desporto, além de anúncios comerciais. Os espectadores não têm controle sobre o que é exibido e precisam seguir o cronograma definido pelo canal.

Outra característica importante da *Broadcasting TV* é a sua vertente comercial, essencial para a sua manutenção: conteúdos e grande infra-estrutura de hardware. Os blocos publicitários, num rácio de 18’ por cada 90’ de emissão, permite que estas se tornem grandes

empresas com objetivos financeiros de grande porte: a sua vertente publicitária e promocional, caracterizada por mensagem *hard-selling*, arrecada montantes elevados através da exibição de anúncios publicitários por dentre todos os seus conteúdos ficcionais, acontecimentais, etc…

No *Streaming* TV, por oposição, a transmissão de conteúdo de TV é feita pela Internet e é caracterizada pela exibição de conteúdos em diferido. Conhecida por empresas como Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, etc, a programação em *Streaming* TV é sob demanda, o que significa que os espectadores têm controle total sobre o que desejam assistir e quando desejam assistir. Os usuários podem escolher entre uma variedade de programas de TV e filmes e assistir no momento que desejarem. A publicidade nestes canais é (ainda) limitada ou inexistente, dependendo do serviço, limitando-se ao *product placement*[122] ou outras formas de publicidade mais efêmeras de *soft-selling*.

Em termos de produção de conteúdo, *Broadcasting* TV é geralmente mais cara e exige uma grande equipe de trabalhadores ou colaboradores em várias e distintas áreas. O *Streaming* TV é mais flexível e pode ser produzido com orçamentos menores para a sua estrutura de funcionamento. Ao mesmo tempo, o custo em direitos de autor e de exibição destes conteúdos também pode crescer consoante a disponibilização de uma ampla variedade de conteúdo disponível para os espectadores.

A emissão do acontecimento *'live'*

Ainda nesta modalidade de TV, temos a possibilidade de assistir programas em direto (utiliza-se a expressão *live*, em inglês) e diante das vários tipos de TV disponíveis atualmente, vemos que esta é uma das características do *Broadcasting* TV que tem ainda grande interesse cultural, sobretudo em programas de entretenimento. Eram baseados na possibilidade de algo estar a acontecer num estúdio de televisão, assistido por um público local ou não, e o espectador sintonizado naquele canal, ter a possibilidade de ver o conteúdo em simultâneo com a sua criação e representação, diante do acontecimento deslocalizado. Esta característica dependia do conhecimento prévio de que era um programa em direto, e assim o conteúdo era absorvido pelo telespectador de forma diferente, com a sua mais-valia acontecimental.

[122] O Product Placement é uma estratégia baseada na introdução natural de marcas, e seus produtos, em conteúdos de entretenimento, como: filmes, séries, jogos, revistas e muito mais, divulgando-os em utilização por famosos ou personagens de conteúdo ficcional, e ao mesmo tempo a gerar um vínculo de confiança com o seu público.

Mas dentro das possibilidades do tempo fílmico e do pensamento filosófico do tempo no cinema, esta é uma possibilidade audiovisual que abala as estruturas, aparentemente só de entretenimento, deste recurso tecnológico. O *'live'* é utilizado para ampliar públicos e garantir uma audiência universal para um determinado acontecimento: isto pode ser um acontecimento trágico que tem uma longa duração factual e que, subitamente todo o mundo está a acompanhar através do dispositivo televisivo. Certo que aqui, não vemos grandes surpresas nas possibilidades técnicas da emissão ao vivo até pensarmos nas possibilidades que a representação do real através da ficção a utilizar o dispositivo televisivo e a emissão em direto pode trazer ao espectador: a relação que já temos no teatro e na sua relação com as personagens ativas criadas em direto pelos atores e atrizes (não menos ativos) que, numa experiência 'live', nos demonstram uma capacidade de 'representação/encarnação[123]' das personagens muito mais potentes em amplos sentidos da nossa recepção. A 'Atuação Corporificada' é uma intervenção essencial e pragmática no estudo de como as recentes descobertas da ciência cognitiva podem – e devem – ser aplicadas a performance. Durante muito tempo, uma separação conceptual entre mente e corpo dominou a formação de actores no Ocidente. A ciência cognitiva mostrou que este binário é ilusório, quebrando as fronteiras tradicionais entre mente e corpo, razão e emoção, conhecimento e imaginação. Este novo volume revolucionário explora o impacto que uma abordagem mais holística do "corpo-mente" pode ter no processo de atuação do ator/atriz diante do enorme desafio da personagem proposta. O *'live'* traz este elemento potenciador para a relação personagem/espectador que foi perdido, de uma certa forma, nas relações formais de produção da peça ficcional no cinema. Como conteúdo cada vez mais essencial para a *Broadcasting* TV, a ficcão tende a se fundir com outros processos de representação do real, como os *'reality shows'* que procuram 'pedir emprestadas' relações comportamentais de personagem e espectador instauradas na esfera da recepção criadas pelo cinema e seus 120 anos de vida.

Em certos estudos académicos, a televisão aberta, os seus telespectadores e a forma como funciona na sociedade são tão variados que nenhuma perspectiva teórica bem focada pode nos fornecer visão adequada. John Fiske (1939 - 2021), no seu famoso livro *"Television Culture"* (1987)[124] concentra-se no problema de como a textualidade da televisão torna-se

[123] Aqui, num sentido mais amplo nos estudos antropológicos sobre a performance: a atuação corporificada.

[124] Sem publicação em português.

significativa e prazerosa para os seus espectadores em diversas situações, embora ele considere também a relação entre esta dimensão cultural e o estatuto da televisão como mercadoria em uma economia capitalista.

Mas considera-se a televisão como um agente cultural, particularmente como um provocador e circulador de significados: a televisão transmite programas repletos de significados potenciais, e que tenta controlar e focar esse significado que realiza o trabalho de uma ideologia dominante. Por outras palavras, a *Broadcasting* TV é um meio para um discurso com mensagens potenciais com características semióticas que permitem a tentativa de criar, significados que sirvam aos interesses dominantes na sociedade, e que pode circular esses significados entre a ampla variedade de grupos que constituem seu público.

Os discursos na *Broadcasting* TV não são produzidos pelo orador ou autor individualmente, mas sim produzidos socialmente; os significados que eles carregam preexistem ao seu uso em qualquer prática discursiva. Fiske afirma que, de forma um tanto enigmática, que não pronunciamos o nosso discurso mas que o nosso discurso nos fala. Isso significa que o discurso não só faz sentido dentro da sua área temática, mas também constrói um sentido, ou identidade social, de nós enquanto falamos disto. Todos nós temos um extenso repertório de discursos que precisamos para dar sentido à variedade de textos e experiências sociais que constituem a nossa cultura. A análise de um programa televisivo pode identificar os principais discursos a partir dos quais está estruturado, mas não consegue, por si só, identificar o discurso que o espectador exercerá sobre ele próprio para transformá-lo em um texto que tem significados substanciais para o si próprio. Os discursos de um determinado programa de TV tentam controlar e limitar seus significados potenciais: o discurso do leitor pode resistir a esse controle.

Portanto, os textos são instáveis, não confinados. O anúncio e o programa podem fazer parte de um mesmo texto em sua interação na produção de sentido e prazer. Os significados não estão confinados pelas fronteiras dos produtores entre os programas produzidos, mas fazem parte do "fluxo" da televisão vivenciado pelo seu público. E o texto televisivo também não é confinado pelas fronteiras do seu meio: ler e falar sobre televisão fazem parte do processo de fazer dela um texto e são determinantes. Assim também é a nossa experiência de outros *media* culturais – livros, filmes, jornais, músicas entre outros. A textualidade da televisão é essencialmente intertextual.

Outra característica essencial da televisão é a sua polissemia, ou multiplicidade de significados. Um programa televisivo fornece um potencial de significados que podem ser compreendidos, absorvidos, ou transformados em significados realmente experimentados,

por pessoas socialmente situadas, que são os espectadores no processo de leitura. Este potencial polissémico não é nem ilimitado nem deixa de ter a sua estrutura: o texto delineia o terreno dentro do qual significados podem ser feitos e oferece alguns significados com mais vigor do que outros.

A motivação para explorar a polissemia do programa pode ser social: a polissemia do texto é necessária para que seja popular entre os telespectadores que ocupam uma variedade de situações dentro da estrutura social. Esta variedade de situações sociais não tem relacionamento harmonioso de grupos aproximadamente iguais, conforme modelado pelo pluralismo liberal, mas deve sempre ser entendido em termos de dominação e subjugação.

A polissemia é sempre limitada e estruturada, pois ela é o equivalente textual da diferença e diversidade social.

2.2. Streaming TV: histórias verticais para uma nova consciência sobre o conflito humano

Também conhecido como plataformas SVOD (*Subscription video on demand*), o *Streaming* TV tem permitido a criação de histórias mais profundas e complexas em comparação à programação de televisão tradicional. Isso se deve em parte à flexibilidade que o streaming oferece aos produtores e criadores de conteúdo, permitindo que eles tenham mais tempo para desenvolver personagens e enredos, e também porque muitos serviços de streaming não estão vinculados a um cronograma fixo de exibição e, portanto, podem oferecer temporadas completas de uma vez.

Ao contrário da TV tradicional, que frequentemente divide a história em episódios independentes, os programas de *Streaming* TV tendem a contar histórias em uma temporada completa ou em várias temporadas. Essa abordagem é, contudo, absolutamente diferente da *Broadcasting* TV, que centrou a sua experiência ficcional numa tradição de telenovelas ou *Soap Operas* que sempre estiveram submetidas às condições do produtor e dos benefícios comerciais por parte do contratante: canal de TV. No *Streaming* TV, a produção ficcional pode seguir a conveniência de um determinado número de episódios, mas a construção narrativa funciona sob os moldes da *Long-Form Television*[125], que nada mais é do que uma peça ficcional de longuíssima metragem, expandida na relação com o longa metragem

[125] Poderíamos traduzir como 'Televisão de Longo Formato'

comercial (85’ a 140’ de duração). Sendo assim, a *Streaming TV* permite que os criadores explorem temas complexos e personagens multifacetados ao longo de um arco narrativo mais longo. Eles também podem incorporar narrativas secundárias ou histórias paralelas para aprofundar ainda mais o mundo e os personagens que criaram.

Além disso, a concorrência acirrada no mercado de *streaming* tem levado muitas empresas a investir em conteúdo original, o que significa que estão a contratar roteiristas e produtores de alto nível para criar histórias que vão além do padrão da televisão das últimas décadas. Isso tem resultado em uma grande variedade de programas de alta qualidade com histórias mais profundas e complexas, permitindo que os produtores de conteúdo tenham mais flexibilidade e tempo para desenvolver histórias complexas e profundas, explorando temas e personagens de maneiras que seriam difíceis de realizar na programação de televisão tradicional. Isso tem levado a um aumento na qualidade e na diversidade do conteúdo disponível para os espectadores.

O pesquisador francês François Jost [1949 -] entende que o sucesso das séries em streaming hoje se deve menos a procedimentos estéticos e espetaculares e mais ao ganho simbólico que as narrativas proporcionam. Para Jost, o que conecta o espectador às séries é primeiramente o prazer que a repetição provoca: um prazer enraizado na infância, quando pedíamos aos nossos pais que nos recontassem várias vezes a nossa história preferida. É a repetição das histórias que as crianças pedem aos pais no momento de ir para a cama, para que possam aprender a simbolizar o mundo, a adentrar a cultura, a formar-se a partir dela e, através dela, humanizar-se. É o processo pré-social e socialmente adquirido, um fluxo contínuo desde a infância, preservado em todas as idades e aprimorado com a capacidade de produção de histórias. Hoje, cada vez mais em grande escala.

Como prós do serviço de *Streaming* TV poderíamos destacar: a) a entrega de músicas e shows com mais rapidez; b) controle total do que é possível assistir e quando; c) ocupa menos espaço de armazenamento do que fazer *downloads* de conteúdo, quando esta for uma opção; d) a capacidade de acompanhamento de antigos programas favoritos de acordo com sua própria programação; e) A capacidade de explorar novos programas sem compromisso.

Mesmo com tantos pontos positivos, também existem pontos negativos reais relacionados ao *streaming*. Vamos começar com algumas das questões de estilo de vida nada ideais: a) a possibilidade de assistir compulsivamente séries pode ser prejudicial à saúde; b) a *streaming TV* pode distrair as crianças de alternativas educacionais mais ativas; c)fadiga de

escolha; d) isolamento social; e) possibilidade de ignorar outros interesses mais saudáveis intelectualmente, como leitura de literatura, etc…

Como em tudo, os benefícios são sempre vantajosos se houver compromisso na manutenção de bons hábitos e o estabelecimento de limites – especialmente para os espectadores mais jovens.

Aqui estão alguns dos problemas técnicos que podem surgir e afetar negativamente a *streaming TV*: a) a necessidade de ter uma conexão rápida com a Internet para evitar latência, sob o risco de o *buffering* constante poder ser frustrante; b) transmissões de filmes, músicas e TV podem negar os dados necessários a outros dispositivos; c) pode ser necessário atualizar os dispositivos.

Netflix e a revolução do paradigma de financiamento: a assinatura

A Netflix é uma das maiores empresas de streaming de conteúdo no mundo e tem sido bem-sucedida em sua estratégia de produzir conteúdo original de alta qualidade para seus assinantes. A empresa tem um modelo de negócio baseado na assinatura, que lhe permite arrecadar receita recorrente e investir em produção de conteúdo sem a necessidade de depender de publicidade ou vendas de bilheteria.

Criada em 1997 por dois empresários do ramo de tecnologia, Reed Hastings e Marc Randolph, como uma empresa de serviço online de locação de filmes. Hoje a Netflix está presente em 190 países com mais de 86,7 milhões de assinantes e, 125 milhões de horas de conteúdo assistido por mês.[126]

A capacidade econômica da Netflix para produção de conteúdo é enorme, visto que a empresa gasta bilhões de dólares anualmente em produção e aquisição de conteúdo. Em 2021, a empresa gastou cerca de 17 bilhões de dólares em produção e aquisição de conteúdo original. Isso é um aumento significativo em relação aos anos anteriores, onde a empresa gastou cerca de 12 bilhões de dólares em 2019 e 2020.

A Netflix tem uma abordagem única para a produção de conteúdo, pois a empresa usa análise de dados para entender o que seus assinantes estão assistindo e o que eles querem assistir. Isso permite que a empresa tome decisões informadas sobre quais programas ou filmes produzir e quais evitar. Além disso, a Netflix também tem uma grande variedade de

[126] Dados de 2016.

conteúdo internacional em seu catálogo, o que ajuda a atrair assinantes de diferentes partes do mundo.

Um dos fatores para o sucesso da Netflix é a sua grande variedade de conteúdo de nicho dentro de sua plataforma, indo ao encontro da teoria da Cauda Longa de Chris Anderson, onde ele afirma que "a maioria dos negócios de Internet bem-sucedidos de alguma maneira explora a Cauda Longa" e devido a isso a empresa conseguiu superar o que o autor chama de "tirania de localidade", pois a Netflix não tem a necessidade de se direcionar somente ao público local, visto que atualmente ela é uma empresa global. Corroborando com essa tese, Anderson afirma: "Ao superar as limitações da geografia e da escala, empresas como essas não só expandem seus mercados, mas também, o mais importante, descobrem outros mercados inteiramente novos." [ANDERSON, 2006: p.22] Graças à internet o relacionamento com o consumo vem mudando, já que o número de produtos ofertados está cada vez maior. Assim o mercado está se voltando para essa cultura de nicho que tem como gatilho uma escolha infinita originada pela teoria da Cauda Longa, e através de empresas como a Netflix que abre uma ampla concorrência nesse setor, que por sua vez está ávido a explorar um mercado em crescimento. Anderson conceitua Cauda Longa para que possamos ter um claro entendimento da teoria:

> Cauda Longa é nada mais que escolha infinita.
> Distribuição abundante e barata significa variedade farta,
> acessível e ilimitada – o que por sua vez, quer dizer que o
> público tende a distribuir-se de maneira tão dispersa quanto as escolhas.
> Sob a perspectiva da mídia e da indústria do entretenimento dominantes,
> essa situação se assemelha a uma batalha entre os
> meios de comunicação tradicionais e a internet.
> [ANDERSON, 2006, p.179].

2.3. TV, internet e rituais mediáticos

Outra das questões de grande importância quando falamos da ritualização do visionamento, é a criação de novos hábitos de visionamento e a sua semelhança com as práticas rituais atávicas.

Nick Couldry (1958 -) se inspira em trabalhos que lidam com "modos rituais de comunicação", para desenvolver a ideia de ritual mediático. Este é um conceito mais amplo, uma vez que abarca não somente os eventos pontuais descritos acima, mas toda uma gama de situações que inclui, por exemplo, a transmissão de programas confessionais (*talk shows*), de conteúdos que reivindicam a representação da realidade (*reality shows*) e a construção de espaços de peregrinação (visitas a estúdios, locações, auditórios etc.). Couldry adota uma perspectiva foucaultiana quando desenvolve um conceito de ritual que enxerga o poder configurado difusamente por todo espaço social, em vez de restringi-lo somente a alguns locais [COULDRY, 2005, p. 63]. Os rituais mediáticos, conforme apresentados pelo autor, acabam naturalizando e, em última instância, legitimando o status especial de "representantes do social" assumido pelas empresas da área do *media*. Em vez de ter uma função integradora, as instituições mediáticas – cadeias de televisão, emissoras de rádio, jornais etc. – contribuem para a própria construção da sociedade. Para tanto, os rituais mediáticos dependem de algumas "categorias de pensamento" [IDEM, p. 65].

O primeiro, e mais importante, nível de classificação é aquele que estabelece o que está relacionado ao *medium* e o que não está. Assim como a diferenciação feita por Durkheim entre o profano e o sagrado, as categorias de ritual mediático abrangem o mundo social de maneira completa e, embora seja uma ideia construída, ela eventualmente se naturaliza por meio do seu uso repetido.

O segundo nível de classificação está diretamente conectado ao anterior, e lida com a noção de hierarquia dentro dos *media*. O conceito de *"live"*, por exemplo, reforça a crença de que o que é apresentado pelos meios de comunicação têm maior relevância do que aquilo que não é, devido a uma (supostamente) maior conexão com a realidade. Qualquer acontecimento transmitido ao vivo deveria, de acordo com essa proposição, trazer uma perspectiva mais exata do mundo do que a reprodução de algo já acontecido, mesmo que num passado recente.

O 'comum' (ordinário, usual) é outra categoria explorada por Couldry, e que ganha especial importância dentro da análise que faz de programas como os *reality shows*. O fato de os participantes geralmente virem de contextos pessoais comuns (isto é, não terem conexões com à indústria cultural até a entrada no programa) é fundamental para a reivindicação de que tais programas representam o social. Mesmo porque, ainda de acordo com Couldry, uma das premissas centrais dos reality shows é que eles oferecem um ponto de acesso privilegiado às "realidades da interação humana" [IDEM, p. 288].

De modo semelhante, o fenômeno das celebridades contemporâneas também é analisado como parte dos rituais mediáticos. A exposição permanente de detalhes de suas vidas privadas quotidianas é fundamental para que as celebridades postulem um lugar privilegiado na representação do social. A presença simultânea em mundos aparentemente opostos – o mundo dos *media* e o mundo quotidiano – coloca-as em posição de destaque na mitologia dos dias de hoje.

As reflexões de Couldry sobre as formas mediatizadas de experimentação do quotidiano transitam dentro de um eixo que conecta teorias informadas por perspectivas que relacionam indivíduo, sociedade e ritual de Victor Turner a Émile Durkheim, com trabalhos que exploram formas de naturalização e legitimação de poder desde Barthes à Foucault. A ambiguidade resultante dessa mistura mostra-se clara quando o sociólogo afirma que os "eventos mediáticos (o que também se aplica aos rituais mediáticos) são processos nos quais a sociedade 'toma conhecimento de si mesma' (TURNER, 1974), ou, pelo menos, assim o parece" [COULDRY, 2005: p. 285]. A parte final da citação acima é a chave para se entender a preocupação central de Couldry acerca das implicações do papel cada vez mais importante dos meios de comunicação enquanto mediadores da relação do indivíduo com a sociedade. As análises do sociólogo dedicam grande atenção aos mecanismos institucionais (da indústria mediática) de representação do social, implícitas no seu "assim o parece". Ou seja, ele está preocupado com a criação de um poder invisível, baseado na ideia de que os meios de comunicação de massa permitem o acesso a uma "realidade compartilhada".

As categorias descritas por Couldry, no entanto, se referem majoritariamente à *media* tradicional, descritas por ele simplesmente como "*media* central". Mesmo em trabalho mais recente, no qual tenta dar conta da expansão da internet na produção do quotidiano, o autor não analisa de modo sistemático o papel das novas plataformas digitais na construção do poder difuso dos *media*. Considerando a pluralidade de usos que o Facebook, o Twitter e o Instagram despertou ao longo dos anos, e da natureza variada das plataformas de exibição de vídeo na internet, como Youtube e Netflix, talvez seja impossível propor uma maneira única de pensar essa questão.

Todavia, algumas tendências recentes nas práticas de consumo mediático têm apontado resultados sugestivos. Em recente pesquisa que relaciona o uso de *media* e consumo televisivo, publicada pelo *Council for Research Excellence* (CRE), foi constatado, por exemplo, que metade de todas as atividades de usuários de internet que usam redes sociais enquanto assistem televisão se refere à programação televisiva. Ou seja, uma parcela considerável das pessoas que usam redes como Facebook e Twitter enquanto veem TV

costumam comentar ou pesquisar sobre o que estão assistindo. Ainda segundo o estudo, quase 20 por cento das vezes em que um membro da audiência assiste programação televisiva em horário nobre, ele também está usando uma *media* social. A pesquisa do CRE, realizada pelo segundo ano consecutivo, aponta um crescimento de práticas que relacionam diretamente o consumo televisivo e o uso da internet.

2.4. A *'long-form television'* como container para histórias mais próximas da construção narrativa literária

A televisão de formato longo refere-se a programas de televisão que são mais longos do que o formato tradicional de meia hora ou uma hora. Esses programas são tipicamente dramas serializados ou séries limitadas que contam um arco de história completo ao longo de vários episódios, geralmente abrangendo várias temporadas.

Com o surgimento de serviços de *streaming* TV como Netflix, HBO, Hulu e Amazon Prime Video, a televisão de formato longo tornou-se cada vez mais popular. Esses serviços permitiram mais liberdade criativa e uma gama mais ampla de possibilidades de contar histórias, levando a um boom de dramas aclamados pela crítica e de alta qualidade, como Game of Thrones, Breaking Bad, The Crown e muitos outros.

A televisão de formato longo também criou oportunidades para cineastas e atores que desejam trabalhar no meio televisivo, mas não querem se comprometer com uma série de longa duração. As séries limitadas, que normalmente são mais curtas do que as séries de TV tradicionais, tornaram-se um formato popular para os cineastas contarem uma história completa em um número finito de episódios.

A televisão de formato longo oferece uma oportunidade para arcos de personagens mais complexos e intrincados. Com um formato mais longo, os escritores têm mais tempo para explorar as nuances de seus personagens e desenvolver histórias mais complexas.

Em um programa de televisão de formato longo, o arco do personagem normalmente se estende por várias temporadas, dando ao público a chance de ver o personagem crescer e mudar com o tempo. Por exemplo, na série Breaking Bad, o personagem de Walter White começa como um educado professor de química do ensino médio que se transforma em um traficante implacável ao longo de cinco temporadas. Essa transformação só é possível por causa do formato de storytelling de formato longo.

A televisão de formato longo também permite um desenvolvimento mais sutil do personagem. Com um tempo de execução mais longo, os escritores podem dedicar seu tempo para explorar as motivações, relacionamentos e história de fundo do personagem. Isso torna os personagens mais complexos e relacionáveis, e permite que o público se envolva mais em sua jornada.

Na sua estrutura, a televisão de formato longo transformou o cenário da televisão e deu ao público mais opções para narrativas aprofundadas e de alta qualidade. Aqui seguem alguns detalhes da sua composição estrutural:

1. Tipos de séries de televisão:

a) Série de antologia: episódios fechados únicos, ligados tematicamente por várias temporadas: i.e. Twilight Zone, etc...

b) Minissérie: episódio aberto causalmente vinculado em uma única temporada fechada: i.e. Roots, Brideshead Revisited, etc...

c) Série agrupada fechada: episódios fechados ligados tematicamente em várias temporadas sem um arco de série: i.e. Law & Order, X-Files, etc...

d) Série agrupada arqueada: episódios na maior parte fechados, mas parcialmente abertos, tematicamente e causalmente vinculados em várias temporadas com um arco de série: i.e. Frasier, Sex and the city, etc...

e) Séries de temporada fechada: episódios abertos causalmente ligados em várias temporadas fechadas: i.e. 24, Damages, etc...

f) *'Long-Form'* Séries: episódios abertos causalmente vinculados em várias temporadas abertas: House of Cards, Vikings, Breaking Bad, etc...

2. Em termos narrativos, poderíamos dizer que estão presentes quatro níveis de conflito:

1. Físico: tempo, espaço e todos os objetos neles contidos: forças naturais do tempo às doenças, além de forças artificiais da guerra ao trânsito ou engarrafamento…

2. Social: instituições públicas e privadas e os indivíduos nelas.

3. Pessoal: relações íntimas de família, amigos, colegas de trabalho e amantes.

4. Interior: conflito dentro de cada... e entre consciente e subconsciente.

3. Variações de séries:

a) Duração do episódio: uma série pode ser contada em episódios que variam de 30 a 60 minutos a especiais de 4 horas.

b) Número de episódios por temporada: de três a quatro episódios a vinte e quatro por temporada.

c) Encerramento: as séries podem fechar cada episódio ou mantê-los abertos até o clímax da temporada. As temporadas podem permanecer abertas até o clímax da série.

d) Número de histórias: algumas séries têm uma história única, outras podem ter duas histórias ou mais, ligadas ou em paralelo (*storylines*).

e) Tom: as séries podem ser cômicas, dramáticas ou misturas: *'Dramedy'* ou *'Crimedy'*.

Nesta parte também faremos uma abordagem sucinta às formas de financiamento deste novo *container* de histórias e da sua transformação ou transfiguração em outros formatos de duração: falamos da possibilidade de amplificação do arco dramático das personagens a partir da *long-form television*, que cria histórias que podem ter mais de 80 horas de duração. Nestas histórias, a sua força estrutural comporta mais do que outras histórias ou sub histórias, permitindo que a sua estrutura principal também se utilize de outros pontos emocionais da paisagem emocional das suas personagens, bem como a revisitação de outros acontecimentos da vida destas personagens que nos permitem criar um melhor mapa da sua constelação factual que influencia-o profundamente no presente da ação.

Robert McKee no seu seminário dedicado à *long-form television*, dados nos últimos cinco anos em várias capitais mundiais, acabou por partilhar com o seu público académico a criação de mais um elemento estrutural para as suas análises de histórias de arco dramático profundo e extenso, entre 12 a 90 horas: o movimento. O movimento *(moviment)* que é tomado por empréstimo da música clássica erudita, acaba por funcionar como os atos aristotélicos da tragédia grega ou cinema, considerando que os atos acabam por estar presentes em cada storyline de 40 a 60 minutos. Aqui, como o exemplo por ele próprio criado, a partir de Breaking Bad, série americana criada por Vince Gilligan em 2008, o mapa estrutural narrativo das 6 temporadas seria composto assim: 26 storylines, sendo que o storyline #1: The Triumph of Heisenberg (que é um dos únicos que é transversal a toda a história) teria 45 atos dispostos em 4 movimentos.

2.5. O *Transmedia* e uma nova forma de contar histórias

O *transmedia* é uma nova forma de contar histórias que se baseia na expansão da narrativa para além de um único meio de comunicação. Isso significa que a história é contada através de múltiplas plataformas, como filmes, séries de televisão, jogos de videogame, livros, quadrinhos, mídias sociais, entre outros.

Essa abordagem permite que os criadores de conteúdo possam explorar mais profundamente as histórias, personagens e universos que criaram, oferecendo aos fãs múltiplas maneiras de interagir e engajar com o material. Por exemplo, um filme pode ser expandido em um jogo de videogame, enquanto os personagens também têm uma presença ativa em mídias sociais ou em quadrinhos.

Além de proporcionar uma experiência mais imersiva e envolvente, o transmídia também pode ajudar a construir um público mais amplo para a história, já que diferentes pessoas têm preferências diferentes em termos de plataformas de *media*.

O termo transmídia foi citado pela primeira vez pelo professor Marsha Kinder (1940 -), da University of Southern California (EUA), em 1991. Porém, em 2003, o professor, Henry Jenkins (1958 -) do MIT (Massachusetts Institute of Technology), publicou um artigo na revista *Technology Review*, onde mencionava projetos com a narrativa transmídia. Mais adiante, em seu livro intitulado *"Cultura da Convergência"*[127], Jenkins define a narrativa transmídia como "uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento". [JENKINS, 2015: 37]

A partir daí, vários estudos surgiram em diferentes partes do mundo sobre o processo comunicacional e interativo da narrativa transmídia enquanto construtora de histórias para multiplataformas, pois trata-se de um conceito em constante processo de evolução e adaptação no cenário de produção audiovisual. Sendo assim, não há uma verdade absoluta sobre o tema e ainda persistem muitas discussões sobre sua usabilidade e aplicabilidade no meio comunicacional.

Após Jenkins, a transmídia começou a ser vista como alternativa de ampliação de um determinado modelo de negócio para produções de conteúdo audiovisual e foi logo posta em prática pelos produtores e diretores Tim Kring, Guillermo del Toro, e Jeff Gomez, que introduziram em Hollywood, o termo conhecido como *transmedia storytelling*.

[127] Primeira edição em português publicada em 2015 pela Editora Aleph (São Paulo - Brasil).

O *transmedia* envolve o espectador de várias maneiras, oferecendo diferentes camadas de conteúdo e experiências em cada meio de comunicação. Em vez de simplesmente transmitir uma narrativa em um único meio, o transmedia usa diferentes plataformas e canais de mídia para contar uma história mais rica e complexa.

Ao criar uma narrativa *transmedia*, os criadores podem usar uma variedade de meios, incluindo filmes, programas de TV, livros, jogos, *social media* e muito mais. Cada meio pode apresentar diferentes personagens, locais e eventos, permitindo que o espectador experimente a história de diferentes perspectivas e em diferentes níveis de profundidade.

O espectador é convidado a participar ativamente da narrativa, interagindo com o conteúdo em diferentes plataformas e descobrindo novos detalhes e histórias adicionais em cada meio. Isso pode incluir seguir personagens nas redes sociais, jogar jogos que expandem a narrativa principal, ou assistir a programas de TV ou filmes que se conectam com outras histórias em um universo maior.

É importante diferenciar o conceito de *Transmedia* do conceito de *Crossmedia* - onde há replicação da narrativa em meio distinto (por exemplo, "o filme do livro"), a *Transmedia* influencia e/ou é influenciada pela espinha-dorsal narrativa. Com isto, pode-se considerar os seguintes tipos de interação *Transmedia*:

a) *Transmedia* de aprofundamento:

Neste modelo, o mais comum, há uma derivação da narrativa principal (espinha-dorsal), aprofundando determinado conteúdo explorado superficialmente (ou de forma incompleta) na narrativa principal. Como exemplo, no universo de Harry Potter, pode-se citar o livro *"Quadribol através dos séculos"*, que traz explicações detalhadas sobre as regras do jogo, exploradas de forma mais simples na série de filmes e livros original deste universo narrativo.

b) *Transmedia* de introdução:

Neste modelo, uma nova narrativa paralela surge precedendo eventos da narrativa principal, explicando de forma mais profunda a origem de acontecimentos e eventos na narrativa principal, cujo consumo, porém, não afetaria de forma significativa a compreensão desta por aqueles que não tiveram contato com a história precedente.

c) *Transmedia* de influência

Neste caso há uma união entre o modelo de aprofundamento e de introdução onde, em determinado momento da narrativa principal, é criada uma derivação de aprofundamento,

que segue paralela à principal e, em seu fechamento, volta a introduzir novos elementos no *backbone*.

O *transmedia* envolve o espectador de várias maneiras, oferecendo múltiplas camadas de conteúdo e experiências em diferentes plataformas. Isso permite que o espectador se torne parte da história, descubra novos detalhes e explore a narrativa de diferentes perspectivas.

Assim, o uso de estratégias *transmedia* pode ser uma forma poderosa de desenvolver o arco narrativo da personagem e tornar a história mais envolvente e significativa para o público.

Conclusão

A captura e análise desta ideia de que os rituais simbólicos presentes na nossa vida quotidiana e em muitos dos processos narrativos do eu acontecem quase sem a nossa consciência ativa e nos fazem progredir nas nossas ações, regulamentando e criando ordem nas nossas emoções e gerando outros novos discursos narrativos, objetivos ou subjetivos, foi o motor de um processo de investigação que começou sendo pessoal e foi se transformando em algo que gerava um certo entusiasmo e apontava um caminho para uma investigação profunda, desta vez académica, que somente poderia ser um ato destemido há alguns anos atrás, perante as posições delicadas entre cinema, filosofia e psicanálise. Nestes últimos dez anos, e com uma certa abertura de ideias, a subsequente realização desta presente genealogia em molde foucaultiano, criando um ponto de situação que transcende as relações entre cinema, personagem e espectador e que mergulha em sistemas de comunicação quotidianos entre ação e pensamento, entre pessoas, a sua condição humana e a resolução dos seus conflitos, tornou-se uma necessidade imperativa para a compreensão de uma parte dos estudos já existentes que, sem uma integração e sem uma vista ou análise em *layers* sobre um mesmo objeto, pareciam se dissipar nas aplicações práticas, terapêuticas ou até hermenêuticas deste assunto.

O critério de seleção destes objetos: autores, pensadores, filósofos, teóricos da comunicação, da imagem, do cinema e de outras manifestações artísticas acabam inevitavelmente por suscitar muitos outros, sejam por um magnetismo natural de uma busca de um conhecimento apurado ou específico ou por uma afinidade de conceitos, sejam por afiliações ou transmissão geracional dos pensamentos e conceitos abordados. Põe-nos realmente diante de uma certa ausência, mas temos que compreender a dimensão do problema e a sua amplitude para também compreender que qualquer pensamento filosófico sobre a compreensão da própria vida através de um sistema mimético ou qualquer investigação em *film studies* que queira descortinar ainda mais as teorias da sua própria potência, faz-nos imaginar que estaríamos diante de mais uma descoberta de mais uma pequenina engrenagem que poderia trazer potência à capacidade de assimilação desse conhecimento. Por exemplo, no campo da compreensão acerca do espectador, estudos de nomes como Jean-Louis Schéfer, Tom Gunning, Lev Manovich, Stephen Heath, Peter Wollen ou Colin MacCabe poderiam ter dado um contributo interessante a este trabalho de investigação. Mesmo o aprofundamento em nomes como Siegfried Kracauer, Christian Metz, Edgar Morin, Gilles Deleuze certamente já nos aproximariam ainda mais de outras faces

desta verdade. Ou ainda leituras de pensamento que trabalham com o inconsciente cognitivo em detrimento ao psicanalítico (Carl Plantinga também tem trabalhos interessantes nesta via) ou ideias que advém do revelacionismo, um tendência intelectual que acredita "que a visão humana falha em ver a verdadeira natureza da realidade", muito trabalhada por Stanley Cavell e Noël Carroll sob ideias de Epstein e Béla Balázs.

É importante que a partir deste trabalho de investigação, muitos outros possam seguir esta busca hermenêutica, reconfigurá-la, construir outros trabalhos que se acoplem numa orgânica de rizoma, a criar uma grande fonte de conhecimento difundido não só na busca académica do conhecimento mas que também possa ser alcançada e posta em prática pela pessoa comum que esteja na sua trajetória de evolução.

Num recente visionamento do sétimo filme de Lars Von Trier: "DANCER IN THE DARK"[128] de 2000, temos a experiência de um 'turbilhão' de elementos ativos estudados na presente investigação, que, juntos, servem para nos dar uma observação final de todo este processo:

1. Lars von Trier inicia aqui (ou talvez um pouco antes) um processo (para si, quase necessário) de criação de uma mensagem em forma de uma crítica severa aos Estados Unidos da América e as suas práticas sociais, organizacionais e funcionais na relação humana com a ambição e com o desejo de transformação: o sonho americano, no seu sentido popular.

2. Para isso, utiliza-se da personagem Selma, uma imigrante da ex- Tchecoslováquia que tem como único propósito na sua vida, criar condições materiais para fazer uma cirurgia aos olhos, necessária ao seu filho para que ele possa enxergar durante toda a sua vida. Isto porque ambos sofrem de uma doença debilitante nos órgãos da visão. Ele, numa primeira fase, ainda consegue com os seus óculos fazer os seus estudos. Ela já está num estágio tão avançado que se vê obrigada a simular as suas capacidades mínimas para o trabalho fabril que a sustenta e permite a criação de poupanças que serão destinadas à futura cirurgia do filho. Escondendo deste a sua própria condição, os dois tem uma vida muito complexa a viver numa roulotte nos fundos da casa de um polícia, cuja a esposa, sonha com a vida americana burguesa e com a ascensão de classe que parece acontecer graças à herança do marido.

[128] Título sem tradução para o português, a respeitar a alusão simbólica ao "Dancing in the Dark" de Fred Astaire. https://www.imdb.com/title/tt0168629/

3. Neste quotidiano esmagador, Selma empodera-se e progride no *plot* graças ao seu amor por musicais: no meio daquele dias sufocantes, ela em puro *daydreaming effect* vê o mundo a sua volta como se fosse uma cena de um musical. As pessoas sonham com ela, cantam, e o tempo pára por aqueles instantes, dando alimento motivacional a Selma para ter forças para os dias seguintes. Aqui, nestes processos de 'sonho acordado', a única ação determinante do agente é a cedência de tempo: de uma saída de um tempo produtivo *(kronos)* para um tempo contemplativo, meditativo *(aión)*. Mas num contexto e num país obcecado pela produtividade, a contemplação da sua imaginação gera consequências sempre graves e desastrosas para a personagem.

4. Ela é vítima de uma injustiça incompreensível e inexplicável e acaba por cometer um crime:será condenada à morte naquele estado americano que vivem. Ela, neste novo estatuto, continua a tentar salvar as suas poupanças para a cirurgia do filho. As pessoas próximas de Selma tentam canalizar aqueles curtos dois mil dólares para a criação de uma defesa judicial mais profissional, mas Selma aceita o sacrifício e abdica da revisão do seu processo. Ela será enforcada. Ela teme a morte.

5. Trier, até ao meio do terceiro ato, acaba de criar uma relação de empatia entre personagem e espectador que é de uma intensidade extrema: há certamente poucos casos na história do cinema contemporâneo em que, como espectadores, estamos tão abertos e entregues àquela história. Soma-se à experiência, a ideia de trabalhar com uma não-atriz que traz-nos um desempenho de representação crua que nos remete à experiência de quase um Neo-realismo italiano. Esta não-atriz é (sob o conhecimento de alguns) uma artista da *pop music* controversa mas muito respeitada pelas suas performances num universo simbólico e visual muito interessante.

O espectador parece rever a sua condição de participante, observador de uma história representada, mas a imersão foi realmente tão intensa que há uma severa dificuldade na realização deste movimento.

6. A música final (composta pela própria artista) é de intensa aspiração reflexiva: vemos-nos sendo preparados para um processo catártico que nos propõe uma avaliação. O nome da música é "107 passos"[129], o número de passos necessários para fazer a trajetória entre a cela e a corda de enforcamento é o nome do ato ritual que a personagem é obrigada a fazer na última cena do filme.

[129] "107 Steps" - Canção de Björk e Siobhan Fallon Hogan. Parte do álbum "Selmasongs: Music from the Motion Picture Soundtrack 'Dancer in the Dark'.

7. Observamos numa destas últimas cenas, o poder absoluto da capacidade simbólica das imagens: Selma não consegue sequer estar em pé após os 107 passos e a colocação da corda em volta do seu pescoço. A guarda que a acompanhou nestes últimos dias já havia falado (informação textual) em muitas coisas relacionadas com a visão do seu filho, do sucesso da cirurgia, do êxito do plano trágico da personagem, para conseguir fazer Selma cumprir o trajeto. Ela não reage, não fixa as pernas até que Kathy, a melhor amiga, entra abruptamente no recinto e põe nas suas mãos os óculos do filho. A câmara cobre a ação com um plano-detalhe. O espectador e Selma, juntos, parecem ganhar forças para os últimos acontecimentos. Selma progride. O espectador se relembra da injustiça e se comove. A canção, que começou no trajeto (e se transformou no último *'daydream'* do filme, agora cantada por Selma, chega ao fim. O espectador desistiu de se controlar. Ele aderiu totalmente. Ele já não resiste.

O filme termina sem manutenção de justiça. Não há mecanismos em um mundo sistemático capazes de criar uma empatia transgressora e restaurá-la.

8. Acerca do processo criativo do filme e desta codificação / descodificação por parte do autor: o filme fecha uma trilogia criada por Trier, chamada Trilogia do Coração de Ouro (e a fechá-la, provavelmente será o filme mais cerebral desta intenção). Em palavras numa entrevista, Lars von Trier assume que o processo criativo advém das duas protagonistas femininas dos dois filmes anteriores "BREAKING THE WAVES"[130] [2016] e "THE IDIOTS"[131] [2018] e que o pensamento analítico nelas fê-lo lembrar-se de uma personagem dos contos infantis: *Gyldenthjerte*[132], que dava tudo o que podia para os outros sem ficar com nada daquilo que poderia ser retribuído. Selma, claramente, recebe uma carga simbólica intensa deste processo criativo, certamente mais do que Bessie e Karen, protagonistas também muito solicitas e amorosas dos seus anteriores filmes.





[130] Traduzido para o português com o título "ONDAS DE PAIXÃO" https://www.imdb.com/title/tt0115751/

[131] Tradução para o português com o título "OS IDIOTAS" https://www.imdb.com/title/tt0154421/

[132] Personagem de contos populares infantis na Dinamarca. A tradução seria "Coração de Ouro".



Figuras 72 a 77 - “DANCER IN THE DARK”, de Lars von Trier. O último filme da trilogia do Coração Dourado: O poder da imagem da mãe, que ao gritar pelo nome do filho segundos antes do seu enforcamento, recebe os seus óculos. Os óculos que ele já não precisa. Ele já enxerga sem os óculos. O objetivo de vida de Selma está concluído.

O poder deste cinema, o poder do dispositivo de subjetivação do cinema funde-se com o poder das histórias. Ele não pode ser muito diferente do que já foram as histórias da literatura, que levaram milhares de leitores a milhares de processos de compreensão pessoal. Mas o poder da imagem simbólica, incrustada na ação humana, em movimento, diante de nós, é ímpar e gerador de um impacto que necessita de estudo e atenção académica.

Nos dias de hoje, em pleno pós-secularismo e com o ‘vir à tona’ das ideias da física quântica como esclarecedora das relações entre humano e a sua própria natureza sob um manto holístico, é inevitável olhar para a história da imagem como manifestação e exercício da vontade humana. Da vontade de projetar aquilo que se necessita para a subsistência de si próprio e do clã, nas sociedades ancestrais com as suas pinturas rupestres até a vontade de ser regido por esta força divina, antropomorfizada, a lidar com os mesmos conflitos que somos obrigados a lidar todos os dias. A ideia de projeção da vontade humana, através das histórias, sejam visuais ou já desenvolvidas por algum sistema codificado, a ideia de que esta mensagem é apreendida num amplo processo de recepção: recepcionamos, apreendemos, aprendemos, decodificamos e progredimos após a experiência. Esta ideia não pode mais ser forçada a uma reflexão que somente muitos poucos fazem. Ela agora precisa encontrar a pessoa comum e precisa reverberar nela.

Mas o cinema é um sistema avançado e sofisticado de codificação / descodificação simbólica. O cinema hoje pode ser muitas coisas: desde o Cinema Expandido de Gene

Youngblood, as Entre-imagens, de Raymond Bellour até o Transcinema, de Kátia Maciel. O *kinema*, entendido em sua etimologia de (escrita do) movimento, se desterritorializa, reaparece em novos cenários e amplia sua abrangência para além das salas tradicionais de exibição. Ambientes virtuais, vídeo-arte, *poetry films, sites specifcs*, instalações, *generative art* entre tantas outras formas de manifestações, desenham o complexo território cinemático contemporâneo.

Mas hoje, as experiências de cinema comentado, das pós-conversas que acontecem no fim de uma sessão, de haver uma ligeira descodificação que inicia ou desencadeia um processo, pode ser uma prática importante para uma sociedade. Hoje, em Lisboa, começa a haver um cinema assim[133], que faz o início do processo acontecer, subvertendo sistemas e convenções como se inicia o favo de cera nas caixas produtoras de mel de um apiário: um arranque essencial para provocar um processo autônomo que trará luz à resolução de muitos dos conflitos humanos. Um cuidado de si (relembrando novamente Foucault) que seria orientado e acessível a todos.

Nestes últimos anos desta investigação, 2022 e 2023, surgiram filmes muito delicados de várias origens, sejam de diferentes culturas com suas diferentes formas de financiamento e desenvolvimento. Nem todos eles podem ter um processo ritual facilmente reconhecível e saliente, mas todos vivem de certos momentos climáticos onde a personagem sai do seu estado natural para uma mudança de estatuto: para entrar num certo estado de alienação ou transe, para gerar um afastamento de um sistema conhecido e ir ao encontro de algo surpreendentemente autónomo, para conseguir se aproximar de um poder sobre-humano para a resolução dos seus conflitos. Ou para, simplesmente, gerar a consciência do sacrifício necessário para desencadear a saída de um sistema simbólico e para a entrada em outro, garantindo assim a restauração da harmonia no *plot*.

Poderíamos iniciar um conjunto de referências com um filme que se tornou, talvez, o primeiro de muitas listas dos melhores filmes deste ano: falamos de “AFTERSUN” (2022)[134], de Charlotte Wells. Esta jovem realizadora, numa espécie de memorial que cria ao seu pai, revê, nos mostrando uma viagem que fizeram à Turquia no momento em que este cumpre os seus 30 anos. Ela teria pouco mais de 10. Num resort decadente, numa viagem possível, vemos o processo de construção factual daquilo que se irá transformar em

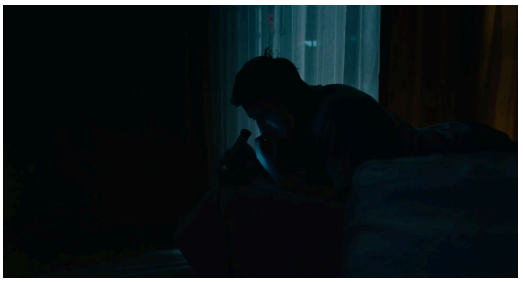
[133] https://www.agendalx.pt/2024/01/04/cinema-paraiso/
[134] O filme não teve tradução para o português: https://www.imdb.com/title/tt19770238/

memória: as captações descompromissadas do pai com uma pequena câmara Video 8: da filha, dele próprio, do movimento das coisas e do tempo que passa diante deles. Da captura e desta apropriação do presente.




Figuras 78 e 79 - "AFTERSUN", de Charlotte Wells. Filha e pai se reencontram num resort decadente na Turquia e imediatamente iniciam um processo de captura do presente que pretende eternizar um tempo que vai se perder.

Vemos duas linhas temporais tênues onde somente transitamos se houver uma contemplação cerimonial que permite a viagem. Vemos as duas personagens em devir constante em inevitáveis encontros e desencontros, numa assunção de que movimento cinematográfico da captação das imagens trêmulas é o que move lentamente os corpos também. Aqui a própria viagem é o ritual: a apreensão do tempo e do outro, incrustado nele. O reconhecimento do outro os faz olharem para si próprios.



Figuras 80 a 83 - "AFTERSUN", de Charlotte Wells. Filha e pai neste estranho pacto com um estranho tempo em mutação constante: filha e pai diante do tempo perdido num visionamento constante das imagens captadas como garante de restauração temporal. Filha e pai num 'aión' anacrónico: o olhar direto para a memória daquilo que foi.

Outro filme importantíssimo deste menos ano é a adaptação de Sebástian Lelio, realizador chileno iniciando um processo de internacionalização do seu trabalho, sobre o pequeno romance de Emma Donoghue: "THE WONDER"[135]. Aqui vemos uma enfermeira inglesa que é contratada para testemunhar o que a aldeia irlandesa chama de milagre: uma menina que não se alimenta há quatro meses a testemunhar que tem sido alimentada pelo 'maná dos Deuses'. A família e toda a aldeia estão obcecadas pela construção de uma nova narrativa milagrosa que se sobrepõe à ideia de sobrevivência da menina, e que põe esta enfermeira em um processo que ultrapassará todos os limites da sua consciência. Porque a verdadeira história é a de uma menina que está prestes a ser vítima de uma história, contada pela família para a comunidade e ela morrerá nos próximos meses se continuar dentro daquela história.

Dentro do que é a narrativa absorvida pela adaptação deste romance, Sebástian Lelio, coloca o espectador atento ao poder das narrativas, a colocar o cinema, ele próprio como elemento metafórico pujante para nos impor um estranhamento quase Brechtiano: a assunção de que estamos num mundo de histórias onde o que é mais subliminar, o que causa-nos mais estranheza, é precisamente aquilo que nos atira mais violentamente para dentro das histórias. Aparentemente um *'gameplot'*: um jogo que, quase sempre, queremos jogar, mas que na realidade é uma ritualização viva das narrativas. O início fora da história do filme traz-nos a a percepção da estrutura da história como o a estrutura do próprio ritual para o espectador.

O filme começa assim: um estúdio cinematográfico, uma voz que narra:

"Este é o início.

O início de um filme chamado 'The Wonder'.

As pessoas que você vai agora conhecer, as personagens, acreditam nas histórias delas com total devoção.

Não somos nada sem histórias.

Por isso convidamos-vos a acreditar nesta."

[135] O filme foi traduzido para o português com o nome "O PRODÍGIO": https://www.imdb.com/title/tt9288822/





Figuras 84 e 85 - "THE WONDER", de Sebástian Lelio. Somos convidados a acreditar nesta história enquanto estamos num dispositivo metalinguístico e vemos a sua representação crua num estúdio britânico até que a câmara mergulha absolutamente dentro da realidade da história.

Após a entrada da câmara num dos cenários, e do enquadramento mergulhar completamente na verossimilhança da representação de uma realidade em seu próprio *zeitgeist*, estamos dentro da história… (e na representação de uma taberna irlandesa do séc. XIX, recriada em cenário) como se fosse feito um 'click', de encaixe, de uma coisa (nós) na outra (narrativa).

No princípio do segundo ato, surge uma personagem (jornalista, experiente contador de histórias) que oferece à menina um taumatrópio: um brinquedo da era vitoriana que se tornou um dos conhecidos dispositivos do pré-cinema: duas cordas torcidas presas a um disco de papel onde dois desenhos, um em cada lado, fundem-se num desenho só, graças à persistência da visão e a torção das mesmas cordas que coloca as duas imagens em movimento. (Aqui, com frames estáticos, é completamente impossível mostrar o que vemos no filme: o pássaro preso na gaiola). Ela pergunta, enquanto torce as delicadas cordas:

- Está preso ou está livre. Dentro? Ou fora?

Ele responde:

- Esta decisão é tua.






Figuras 86 a 89 - "THE WONDER", de Sebástian Lelio. Estamos aqui na poderosa metáfora do brinquedo vitoriano do pré-cinema: o Taumatrópio: o pássaro estar dentro ou fora da gaiola será parte da ilusão do cinema e a pergunta real é: conseguimos sair e entrar das narrativas do nosso quotidiano? Podemos escolher livremente se estamos dentro ou fora destas narrativas?

Ela, a perceber a forma de funcionamento no dispositivo, onde com as imagens em movimento provocadas pelas torções das cordas mostram sempre o pássaro dentro da gaiola, e somente nas pausas da torção mostram a gaiola vazia ou o pássaro livre, balbucia em tom de brincadeira e enquanto decide o que quer ver:

- Dentro. Fora. Dentro. Fora.

À parte do constante ritual, ainda mais dois micro rituais, duas cenas que marcam o encontro de causalidades e casualidades numa escrita cinematográfica arrebatadora: a) num determinado momento, percebemos que a criança somente está viva porque tem se alimentado do 'beijo sagrado da mãe' dado pela manhã e à noite: a enfermeira percebe que a mãe transmite a comida mastigada à filha através deste momento inquestionável, exatamente como os pássaros se alimentam; b) no momento de fuga da enfermeira com a criança, esta cria uma história de morte dela própria para a seguir criar uma história de nascimento de uma nova criança: somente assim, Annie aceita sair da história em que está presa e assim se libertar.

O filme, vai terminar mais tarde, com o mesmo princípio do início: saímos de uma cena filmada num cenário para a imensidão do estúdio cinematográfico.

Terminamos com um plano médio da personagem Kitty, tia de Annie e fonte da narração da história (ela já se apresentou ao espectador a meio do filme, com um potente olhar para a câmara…). Ela balbucia as mesmas palavras da menina:

- Dentro. Fora. Dentro. Fora.

A pergunta fulcral de Sebástian Lelio é: escolhemos livremente ficar dentro ou fora das histórias? Será que ainda somos livres suficientes para escolhermos ficar dentro ou fora das histórias?

No universo das séries, a escritora, produtora e realizadora chinesa que trabalha nos Estados Unidos Lulu Wang nos traz um *gameplot* impressionante no sexto e último episódio da série "EXPATS" (2023)[136] O episódio entitulado 'Home' chega-nos após um brilhante episódio chamado 'Central' que nos apresenta exaustivamente os detalhes sociais e humanos do universo da história. Em 'Home' ela nos coloca diante de diálogos entre três personagens com a utilização de uma câmara subjetiva indireta (a reinvocar Pier Paolo Pasolini e os seus estudos fílmicos). Neste jogo, vemos o discurso de cada personagem sem saber exatamente com quem ele está sendo inferido. E esta construção lenta de um quase *slow cinema* impossível de conviver com as séries das plataformas de streaming TV, ainda confusas quanto ao ritmo e dose emocional dos seus conteúdos, leva-nos a um intenso ritual de perdão. Hilary, Margaret e Mercy, as três mulheres compreenderam o trauma e a dor uma da outra. Embora tenham se machucado de maneiras imperdoáveis, eles encontram coragem para fazer exatamente isso: perdoar. Elas não conseguem se livrar da dor. Eles precisam encontrar uma maneira de continuar vivendo e esperar que isso se torne parte de quem elas são.

Mas aqui os discursos se misturam. Sem a certeza de para quem é proferido, fica a habitar neste discurso uma certa impessoalidade e, inerente a isso, ele é transbordado de uma certa universalidade. Para além disso, o discurso é proferido para o espectador, (é para nós que o olhar é dirigido) e este é responsável em abarcar toda a emoção, se transformando num receptáculo de esclarecimentos, confissões e revelações. O discurso funciona como uma oração: sendo dito para alguém que não tem a reação imediata, parece que está a ser dito diretamente para um *container* de causalidades e que daqui, surgirão também consequências imediatas. O espectador sente o enorme peso desta responsabilidade, mas não a tem.

[136] A série não teve tradução para o português: https://www.imdb.com/title/tt8773420/



Figuras 90 a 95 - “EXPATS”, de Lulu Wang. Estas três mulheres transformaram as suas vidas e a vida de cada outra. Com a consciência disso, surge este estranho ritual em que o espectador participa, abarcando o peso emocional dos seus discursos, e recebendo a oração de cada uma num uníssono de exortar a dor do outro como se fosse a nossa.

No regresso ao cinema, é imprescindível falarmos também de “PERFECT DAYS” (2023)[137] do mestre Wim Wenders, que evoca o ritual quotidiano através da contemplação repetida de um faxineiro de casas de banho públicas de Tóquio, Hirayama: um homem que vive uma existência simples a trabalhar num emprego que muitas pessoas considerariam vergonhoso e desonroso. Ele respira felicidade, detentor de um estado de espírito que busca com verdadeira intenção, e que é diametralmente oposto à mera satisfação que muitos almejam nas questões pessoais, realizações, crescimento e enriquecimento material.

“Sua rotina diária [é] a espinha dorsal desta história”, disse Wenders à revista digital *Hammer to Nail* sobre o seu ritual diário. “Ele é um homem que vive quase como um monge, mas feliz, contente e vivendo uma vida de serviço. Achei que era uma história que valia a pena contar. Essa foi a gênese do filme. Hirayama é o mestre de sua vida. Tudo o que ele faz, ele faz porque simplesmente quer.”

[137] O filme foi traduzido para o português com o nome “DIAS PERFEITOS”: https://www.imdb.com/title/tt27503384/



Figuras 96 a 99 - “PERFECT DAYS”, de Wim Wenders. Hirayama no seu ritual diário: repetição e contemplação. Como espectadores, assistimos quatro dias inteiros da sua vida como um mecanismo que gera um certo transe em nossas experiências.

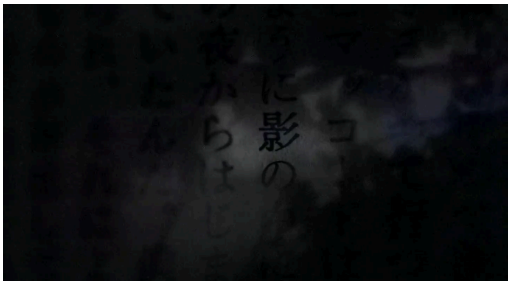
Num mundo moderno, onde a vida parece pré-ordenada por comportamentos habituais negativos, ansiedade, obsessão e vício, a forma como Hirayama vive parece ser o antídoto perfeito para os nossos males sociais. É também importante considerar que a vida de Hirayama não é realmente perfeita. Diante disso, ele é apenas humano; ele parece ter uma longa vida familiar emocionalmente tumultuada, que é neutralizada pela sua aceitação e gratidão diária: o olhar para a luz entre as ramificações da árvore num momento repetido de contemplação que ele também regista através da sua pequena câmara: elemento gerador de identidade em muitas das personagens de Wenders.

Independentemente da potencial turbulência interna de Hirayama, da qual raramente, ou nunca, tomamos conhecimento, é seu ritual diário preciso que lhe permite desacelerar o tempo e saborear cada segundo, mesmo que esses exatos segundos sejam gastos fazendo sempre a mesma tarefa diária.

Wenders também comenta nesta entrevista como pensava que as pessoas começariam a viver as suas vidas de forma diferente após a pandemia gerada pelo Covid-19, talvez com menos necessidade de abundância, tal como Hirayama. “Mal sabia eu que, depois disso, o comportamento geral das sociedades tem sido mais imprudente do que antes”, disse ele rindo. “Percebi que havia uma chance de dizer algo sobre isso, de fazer um filme sobre alguém que não queria ter mais, que não acreditava em crescimento produtivo. Ele compraria um livro para lê-lo e terminá-lo-ia antes de comprar outro livro.”

Sob essa luz, PERFECT DAYS é uma peça de cinema crucial, que nos lembra a verdadeira importância da experiência humana e o imperativo de viver nossas vidas com foco, dedicação e amor. Aqui, Wenders detalha a maneira ritualística simples pela qual podemos começar: viver com uma melhor compreensão de nós mesmos e, portanto, das pessoas ao nosso redor.





Figuras 100 e 101 - "PERFECT DAYS", de Wim Wenders. Hirayama lê a pequena parte de um livro antes de adormecer. Aqui presenciamos pequenos fragmentos do seu sonho. É aqui que ele se conecta com a sua experiência divina, que prescinde do elemento humano: a sua centelha que é uma pequena desfragmentação do mundo percepcionado,

Somos seres efabuladores, como dizia Bergson. Isso até faria de nós artistas, contadores de histórias, mas há uma enorme quantidade de pessoas que faz questão de oprimir ideias de partilha. A verdade é que todas as pessoas efabulam para si próprias a contar histórias de enorme credibilidade. A fé das pessoas nestas histórias é muito similar com a fé como a conhecemos, às instituições, às divindades.

A absorção de histórias num universo heterogêneo, não centrado nos elementos narrativos das nossas próprias histórias parece-nos uma prática fundamental para os desafios do hoje, das questões da liberdade, da diversificação, da necessidade de abandono dos preconceitos instituídos intergeracionalmente. O cinema, as suas histórias, sejam ativadas na sala possível, com o dispositivo possível, levam-nos como espectadores a um outro nível de compreensão e apreensão do mundo: o mundo global de hoje nos obriga a, pelo menos, um parco conhecimento também global das sociedades, dos processos, dos mecanismos sociais e humanos do mundo, porque a probabilidade de ele influenciar os nossos sistemas é realmente cada vez maior. A polarização dos conceitos binários é cada vez mais esbatida: já não há ocidente e oriente, os sistemas políticos e de organização cada vez mais habitam um território central partilhado. Somos um só, mas ainda muito longe ainda da unidade ideal e de um conhecimento e apreensão das questões de alteridade, fundamentais e necessárias para haver algum espaço de progressão para todos nós.

Os processos de subjetivação feitos com o suporte narrativo das histórias universais garantem um profundo conhecimento da condição humana: o que não permitir encaixe direto, identificação direta, permite que, através do elemento análogo ou figurado, produza uma compreensão somada até com a amplitude dos sentimentos, emoções ou conflitos presentes na paisagem emocional da apreensão: leituras, visionamentos, etc... A partir da experiência, a partir da aplicação quotidiana, esboçadas no rito que expressa os mitos da humanidade, é permitida a entrada de outra luz, que dá outro tom e outra forma aos elementos narrativos do nosso eu e da nossa experiência em sociedade ou em comunidade.

O cinema humaniza-nos perante o outro. Talvez já não precisemos da sala escura das catedrais cheias de histórias e da experiência coletiva partilhada com centenas de pessoas. Talvez somente tenhamos que, por momentos, deixar a nossa sala de estar e o nosso ecrã, seja a Smart TV ou o telemóvel e procurar um pequeno grupo de pessoas que aceite a partilha de emoções de um filme, seja com conversa ou análises pós-filme, seja apenas com a partilha envergonhada de sorrisos subtis ou lágrimas inevitáveis.

Bibliografia (Tese)

AGAMBEN, Giorgio - **Profanações.** (S. J. Assmann, Trad.) ed. Lisboa : Cotovia, 2006. (Obra original publicada em 2005).

AGAMBEN, Giorgio - **O Aberto - O homem e o animal.** (P. Mendes, Trad.) ed. Rio de Janeiro : Edição Civilização Brasileira, 2017. (Obra original publicada em 2002).

AGEL, Henri - **Métaphysique du Cinéma.** Paris : Editions Payot, 1976

AGEL, Henri - **Du Spirituel dans le quotidien.** Paris : L'Harmattan ed., 2004

ALLEN, Robert - **Reimagining the History of the Experience of Cinema in a Post-Movie-Going Age.** Sydney : Media International Australia, 2011

ALTMAN, Rick - **A Theory of Narrative.** New York : Columbia University Press., 2008

ANDERSON, C. - **A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2006

ANDREW, Dudley - **André Bazin - Explorations In Narrative Psychology.** UK : Oxford University Press, 2013. (Obra original publicada em 1978).

APARÍCIO, Maria Irene - **Fotogenia do Imponderável - Jean Epstein.** [s.d.]). Disponível em www: <URL:https://revistas.rcaap.pt/artciencia/article/download/12179/9268/>.

ARISTÓTELES - **Poética.** (A. M. Valente, Trad.) ed. Lisboa : Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1998. (Obra registada entre os anos 335 a.C. e 323 a.C.).

ARISTÓTELES - **Ética a Nicómaco.** (A. C. Caeiro, Trad.) ed. Lisboa : Quetzal Editores, 1999. (Obra registada entre os anos 385 a.C. e 323 a.C.).

ASSMANN, Jan - **Collective Memory and Cultural Identity.** Durham : Duke University Press, 2006

AUGÉ, Marc - **As Formas do Esquecimento.** (E. Sampaio, Trad.) ed. Almada : Istmo. Ensaio | Íman, 2001. (Obra original publicada em 2001).

AUMONT, Jacques - **A Imagem.** (L. Capelo, Trad.) ed. São Paulo - BR : Papirus, 2004. (Obra original publicada em 1990).

AURETTA, Christopher Damien - **Cinegramas - Entre a escrita e o ecrã.** Lisboa : Edições Colibri, 2018

BABO, Maria Augusta - **Culturas do Eu.** - Configurações da Subjetividade. Lisboa : Universidade Nova de Lisboa, 2018

BALÁZS, Béla - **Theory of Film**. U. S. : Ulan Press, 2012 (S. N, Trad.) (Obra original publicada em 1948).

BARREIRO, Mateus Freitas - **A arte e o afeto na inclusão escolar: potência e o pensamento não representativo.** [s.d.]). Disponível em www: <URL:https://www.redalyc.org/journal/5120/512057166015/html/>.

BARTHES, Roland - **A Câmara Clara.** (J. Castañon, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 1981. (Obra original publicada em 1980).

BATAILLE, Georges - **Lascaux e o nascimento da arte.** (A. Fernandes, Trad.) ed. Portugal : Sistema Solar, 2015. (Obra original publicada em 1955).

BAUER, Martin W.; GASKELL, George - **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático.** (P. A. Guareschi, Trad.) ed. Rio de Janeiro : Editora Vozes, 2003. (Obra original publicada em 2000).

BAZIN, A. - **O que é o cinema?** (C. Guerra, Trad.) ed. São Paulo : Ubu Editora, 2018. (Obra original publicada em 1967).

BEEBE, John - **'Jungian Illumination of Film,'** Psychoanalytic Review, 83, 4 (August 1996) 579–587.

BELL, Catherine - **Ritual Theory, Ritual Practice.** Oxford : Oxford University Press, 1992

BELL, Catherine - **Ritual: perspectives and dimensions.** U.S. : Oxford University Press, 1997

BELTING, Hans - **A Verdadeira Imagem.** (A. Mourão, Trad.) ed. Porto : Dafne Editora, 2011. (Obra original publicada em 2005).

BERGER, John - **Modos de Ver.** (J. L. Rosa, Trad.) ed. Lisboa : Antígona, 2018. (Obra original publicada em 1972).

BERGSON, Henri - **A Evolução Criadora.** (P. E. Duarte, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2019. (Obra original publicada em 1907).

BERGSON, Henri - **As duas fontes da Moral e da Religião.** (M. S. Pereira, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2021. (Obra original publicada em 1932).

BIRD, Richard - **Andrei Tarkovsky: Elements of Cinema.** London : Reaktion Books, 2008

BLACKER, Irwin - **The elements of screenwriting.** UK : Pearson, 1986

BORDWELL, David - **Narration in the fiction film.** [S.l.] : Univ of Wisconsin Press, 1985

BORDWELL, David - **On the history of film style.** London : Harvard University Press, 1999

BORDWELL, David - **Poetics of Cinema.** New York/London : Routledge, 2007

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin - **Film history: an introduction.** New York : McGraw-Hill, 2003. (Obra original publicada em 1994).

BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten - **Films and Dreams.** Plymouth : Lexington Books, 2008

BRANCO, Sérgio Dias - **Por dentro das imagens.** Lisboa : Sistema Solar, 2016

BRÁS, Rui Manuel - **Tarkovsky. A memória das origens em Nostalgia e O Sacrifício.** Lisboa : Leya, 2016

BRESSON, Robert - **Notas Sobre o Cinematógrafo.** (P. Mexia, Trad.) ed. Porto : Porto Editora, [s.d.]. (Obra original publicada em 1975).

CABRERA, Julio - **O Cinema pensa. Uma Introdução à Filosofia através dos filmes.** (R. Vinagre, Trad.) ed. Rio de Janeiro : Editora Rocco, 2006. (Obra original publicada em 1999).

CAMPBELL, Joseph - **O Herói das Mil Faces.** (A. U. Sobral, Trad.) ed. São Paulo : Cultrix/Pensamento., 1989. (Obra original publicada em 1949).

CAMPBELL, Joseph - **O Poder do Mito.** (C. F. Moisés, Trad.) ed. São Paulo - BR : Ass. Palas Athena, 1990. (Obra original publicada em 1988).

CARBONELL I SAURI, Ricard - **El Sueño de Tarkovski.** - Historiografía de una visión. Madrid : Editorial Frágua, 2018

CARBONI, Camilla - **Film spectatorship and subjectivity : semiotics, complications, satisfactions.** Disponível em www: <URL:https://scholar.sun.ac.za/items/59b5fb54-b823-4ef7-b848-f99ccab4e0b5>.

CARMONA MUELA, Juan - **Iconografía Cristiana.** - Guía Básica para estudiantes. Madrid : Ediciones Akal S.A., 2018

CARPENTIER, M. C. - **Ritual, myth, and the modernist text : the influence of Jane Ellen Harrison on Joyce, Eliot, and Woolf.** Australia : Gordon and Breach, 1998

CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P. - **O exercício do argumento.** (J. C. Alvim, Trad.) ed. Lisboa : Texto & Grafia, 2016. (Obra original publicada em 1990).

CARROLL, Noël - **Philosophy of Art: A Contemporary Introduction.** Routledge Contemporary Introductions to Philosophy. . UK : Routledge, 1999

CARUANA, John; CAUCHI, Mark - **Immanent Frames - Postsecular Cinema between Malick and von Trier.** New York : State University of New York, 2018

CARVALHO, Carlos Alberto De; LAGE, Leandro - **Narrativa como mediação fundamental da experiência dos acontecimentos: a mise en intrigue midiática** Disponível em www: <URL:https://biblat.unam.mx/pt/revista/contemporanea-salvador/articulo/narrativa-como-mediacao-fundamental-da-experiencia-dos-acontecimentos-a-mise-en-intrigue-midiatica>.

CHAVES DE SOUZA, Victor - **A intuição do tempo sagrado: o princípio de um pensamento cósmico.** [S.l.] : CEMOrOC-Feusp / IJI-Univ. do Porto, ago. 2015

CHRISTIE, Ian - **Audiences.** Amsterdam : Amsterdam University Press, 2018

CONRAD, Peter - **The Mysteries of Cinema.** London : Thames & Hudson, 2021

CORREIA, Carlos João - **A Identidade Narrativa e o Problema da Identidade Pessoal. Tradução comentada de «L'identité narrative» de Paul Ricoeur.** Universidade de Lisboa : [s.n.] Disponível em www: <URL:https://www.academia.edu/1163941/A_identidade_narrativa_eo_problema_da_identidade_pessoal._Tradu%C3%A7%C3%A3o_comentada_Lidentit%C3%A9_Narrative_de_Paul_Ricoeur>

COSTE, Didier - **Narrative as Communication.** Minneapolis : University of Minessota Press., 1989

COULDRY, Nick - **Media Rituals: A Critical Approach.** USA : Psychology Press, 2005

DEANE TUCKER, Thomas - **Terrence Malick - Film and Philosophy.** London : Continuum, 2011

DELEUZE, Gilles - **Bergsonism.** New York : Zone Books, 1990. (Obra original publicada em 1966).

DELEUZE, Gilles - **Difference and Repetition.** New York : Columbia University Press, 1995. (Obra original publicada em 1968).

DELEUZE, Gilles - **A Imagem-Movimento: Cinema 1.** (Sousa Dias, Trad.) ed. Lisboa : Assírio & Alvim, 2006. (Obra original publicada em 1983).

DELEUZE, Gilles - **A Imagem-Tempo: Cinema 2.** (Sousa Dias, Trad.) ed. Lisboa : Assírio & Alvim, 2006. (Obra original publicada em 1985).

DELEUZE, Gilles - **O Mistério de Ariana - Passagens.** (E. Sampaio, Trad.) ed. Lisboa : Nova Vega, 2015

DELGADO, Ruth Gutiérrez - **El Renascer del Mito.** Salamanca : Comunicacíon Social, 2019

DIDI-HUBERMAN, Georges - **Diante do tempo.** (L. Lima, Trad.) ed. Lisboa : Orfeu Negro, 2017. (Obra original publicada em 2000).

DIDI-HUBERMAN, Georges -L'Image Survivante. Histoirede l'art et Temps des Fantômes selon Aby Warburg**.** Paris: Les Éditions de Minuit, 2002.

DOUGLAS, Mary - **Natural Symbols. Explorations in Cosmology.** USA : Routhledge, 1996

DOWLING, David - **Immersive Longform Storytelling: Media, Technology, Audience** Disponível em www:<URL:https://www.amazon.com/Immersive-Longform-Storytelling-Technology-Audience/dp/113859539X>.

DURING, S. - **The Cultural Studies Reader.** London : Routhledge, 1999

DURKHEIM, Émile - **As Formas Elementares de Vida Religiosa.** (C. Abreu, Trad.) ed. Brasil : Edições Paulinas, 1989. (Obra original publicada em 1912).

EDGAR-HUNT, Robert - **Directing Fiction.** [S.l.] : AVA Publishing SA, 2010

EGRI, Lajos - **The Art of Dramatic Writing.** UK : Simon & Schuster, 2004. (Obra original publicada em 1946).

EINSENSTEIN, Serguei - **O Sentido do Filme.** (T. Ottoni, Trad.) ed. Rio de Janeiro : Jorge Zahar Editores, 1990. (Obra original publicada em 1942).

ELIADE, Mircea - **Imagens e Símbolos: ensaio sobre o simbolismo Mágico-Religioso.** (S. C. Tamer, Trad.) ed. Brasil : Martins Fontes, 1991. (Obra original publicada em 1961).

ELIADE, Mircea - **O Sagrado e o Profano.** (R. Fernandes, Trad.) ed. Lisboa : Relógio d'Água, 2016. (Obra original publicada em 1957).

ELIADE, Mircea - **Mitos, Sonhos e Mistérios.** (S. Soares, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2019. (Obra original publicada em 1959).

ELSAESSER, Thomas - **Cinema como Arqueologia das Mídias.** (C. Szlak, Trad.) ed. São Paulo : Edições SESC, 2018

ELSBREE, Langdon - **The Rituals of Life: Patterns in Narratives.** UK : Associated Faculty Press, 1982

ELSBREE, Langdon - **Ritual Passages and Narrative Structures.** UK : Associated Faculty Press, 1991

FARIAS, Moisés Rocha - **A Empatia Como Condição de Possibilidade para o Agir Ético.** 2016).

FIELD, Syd - **Screenplay.** U. S. : Delta, P., 1979

FISCHER-LICHTE, Erika - **The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics.** UK : Routledge, 2008

FISCHER-LICHTE, Erika - **Estética do Performativo.** (M. Gomes, Trad.) ed. Lisboa : Orfeu Negro, 2019. (Obra original publicada em 2004).

FISKE, John - **Television Culture.** Second Edition ed. UK : Routledge, 2010

FORSTER, E. M. - **Aspects of the Novel.** Penguin Classics. U.S. : O Stallybrass, 2005. (Obra original publicada em 1927).

FOSS, Sonja A.; WATERS, William - **Destination: Dissertation - A Traveler's guide to a done dissertation.** London : Rowman & Littlefield, 2016

FRANKLIN, Jon - **Writing for story: Craft Secrets of Dramatic Nonfiction.** Los Angeles : Plume, 1986

FREIRE, António - **A Catarse em Aristóteles.** Braga : APPACDM, 1996

FRYE, Northrop - **Fables of Identity: Studies in Poetic Mythology.** [S.l.] : Harcourt, Brace & World, 1963

FRYE, Northrop - **Myth and Metaphor: Selected Essays 1974-1988.** [S.l.] : University of Virginia Press, 1990

FRYE, Northrop - **Anatomia da Crítica: quatro ensaios.** (S. Ramos, Trad.) ed. Brasil : É Realizações, 2014. (Obra original publicada em 1957).

GENTIL, Hélio Salles - **Narrativas de ficção e existência: contribuições de Paul Ricoeur.** Viso · Cadernos de estética aplicada. No 17, jul-dez/2015:[s.d.]).
Disponível em: www:<URL:https://revistaviso.com.br/pdf/Viso_17_HelioGentil.pdf>.

GRILO, João Mário - **O Homem Imaginado: cinema, ação, pensamento.** Portugal : Livros Horizonte, 2006

GROETHUYSEN, Bernard - **Antropologia Filosófica.** (J. Ramalho, Trad.) ed. Lisboa : Editorial Presença, 1988. (Obra original publicada em 1953).

GUERRA, Tonino - **Instant Light: Tarkovsky Polaroids.** London : Thames & Hudson, 2006

GUERREIRO, António - **O demónio das Imagens - Sobre Aby Warburg.** Lisboa : Língua Morta, 2018

GUSDORF, Gustav - **Mito e Metafísica.** (H. P. Paz, Trad.) ed. São Paulo : [s.n.]. (Obra original publicada em 1912).

HALL, Stuart - **Encoding, Decoding.** Em The Cultural Studies Reader. London : Routhledge, 1993. (Obra original publicada em 1980)

HAN, Byung-Chul - **A Sociedade da transparência.** (S. J. Assmann, Trad.) ed. Rio de Janeiro - BR : Vozes, 2017. (Obra original publicada em 2016).

HAN, Byung-Chul - **Do Desaparecimento dos Rituais.** (C. Leite, Trad.) ed. Lisboa : Relógio d'Água, 2020. (Obra original publicada em 2019).

HAN, Byung-Chul - **Não-coisas.** (A. F. Bastos, Trad.) ed. Lisboa : Relógio d'Água, 2022. (Obra original publicada em 2021).

HARARI, Yuval Noah - **Homo Deus - História Breve do Amanhã.** (B. V. Amaral, Trad.) ed. Lisboa : Elsinore, 2023. (Obra original publicada em 2015).

HEIDEGGER, Martin - **Ser e Tempo.** (M. S. Cavalcanti, Trad.) ed. Brasil : Editora Vozes, 1970. (Obra original publicada em 1927).

HEIDEGGER, Martin - **Caminhos da Floresta.** (I. Borges-Duarte, Trad.) ed. Lisboa : Fundação Calouste Gulbenkian, 1998. (Obra original publicada em 1950).

HEIDEGGER, Martin - **O Conceito de Tempo.** (R. G. Pallás, Trad.) ed. Madrid : Minima Trotta, 1999. (Obra original publicada em 1916).

HILL, Geoffrey - **Illuminating Shadows: The Mythic Power of Film.** Boston, London : Shambhala, 1992

HUXLEY, Aldous - **A Filosofia Perene.** (A. Scandolara, Trad.) ed. [S.l.] : Biblioteca Azul, 2019. (Obra original publicada em 1945).

HUYGHE, René - **Os Poderes da Imagem.** (S. N. Trad.) ed. São Paulo - BR : Editora Difel, 1971. (Obra original publicada em 1964).

INGLIS, Brian - **O Mistério da Intuição.** (O. M. Cajado, Trad.) ed. São Paulo - BR : Cultrix/Pensamento., 1989. (Obra original publicada em 1987).

IZOD, John; DOVALIS, Joanna - **Cinema As Therapy.** London : Routhledge, 2015

JASPER, James. M. - **The Art of Moral Protest - Culture, Biography and creativity in social movements.** 1997. ed. [S.l.] : The Univerity of Chicago Press, [s.d.]

JENKINS, Henri - **Cultura da Convergência.** (S. Alexandria, Trad.) ed. Brasil : Editora Aleph, 2015. (Obra original publicada em 2006).

JOWETT, Garth S.; LINTON, James M. - **Movies as Mass Communication.** U.S. : SAGE Publications, 1980

JUNG, Carl G. - **O espírito na arte e na ciência.** Coleção Obras Completas de C. G. Jung. . (M. M. Barros, Trad.) ed. Brasil : Editora Vozes, 2013. (Obra original publicada entre 1929 e 1941).

KENEVAN, Phyllis B. - **Paths of Individuation in Literature and Film: A Jungian Approach.** UK : Lexington Books, 1999

KING, Geoff - **Positioning Art Cinema - Film and Cultural Value.** London : Bloomsbury Academic, 2019

KOZLOFF, Sarah - **Invisible storytellers: voice-over narration in American fiction film.** San Francisco : University of California Press, 1989

KRACAUER, Siegfried - **Theory of Film: The Redemption of Physical Reality.** London, New York, : Oxford University Press, 1960

LEVINAS, E. - **Totalidade e Infinito.** (J. P. Ribeiro, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2013. (Obra original publicada em 1961).

LEVI-STRAUSS, Claude - **Mito e Significado.** (L. Tavares, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2013. (Obra original publicada em 1978).

LEVI-STRAUSS, Claude - **Antropologia Estrutural.** (S. Aloísio, Trad.) ed. Brasil : Ubu Editora, 2018. (Obra original publicada em 1973).

LOTMAN, Iuri - **Semiotique et esthetique du cinema.** Paris : Editions sociales, 1977

LYOTARD, Jean François - **A Condição Pós-Moderna.** (M. E. Cevaso, Trad.) ed. Brasil : Ed. José Olympio, 2021. (Obra original publicada em 1979).

MAIA, Tomás - **O Olho Divino - Beckett e o cinema.** Linhas de Fuga ed. Lisboa : Sistema Solar | Documenta, 2016

MARAS, S. - **Screenwriting.** London : Wallflower Press, 2009

MARDONES, José María - **O Retorno do Mito.** (A. Borges, Trad.) ed. Coimbra : Almedina, 2005

MARTIN, Adrian - **Mysteries Of Cinema: Reflections On Film Theory, History And Culture.** [S.l.] : Amsterdam University Press, 2018

MAST, G.; COHEN - **Film Theory and Criticism: Introductory Readings.** New York : Oxford University Press, 1985

MAUSS, Marcel - **Esboço de Uma Teoria Geral da Magia.** (J. E. F. Martins, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2000. (Obra original publicada em 1902).

MCKEE, Robert - **Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting.** New York : Methuen Publishing Ltd, 1997.

MENDES, João Maria - **Por quê tantas histórias. O lugar do ficcional na aventura humana.** Coimbra : Edições Minerva, 2001

MENDES, João Maria - **Culturas narrativas dominantes : o caso do cinema.** Lisboa : Univ. Autónoma, 2009

MENDES, João Maria - **Sentidos Figurados: Cinema, Imagem, Simulacro, Narrativa Vol. I.** Lisboa : IPL, 2018

MENDES, João Maria - **Sentidos Figurados: Cinema, Imagem, Simulacro, Narrativa Vol. II.** Lisboa : IPL, 2018

MENDES, João Maria - **Sentidos Figurados: Cinema, Imagem, Simulacro, Narrativa Vol. III.** Lisboa : IPL, 2018

MENDES, João Maria - **Sentidos Figurados: Cinema, Imagem, Simulacro, Narrativa Vol. IV.** Lisboa : IPL, 2018

MENDES, João Maria - **Andrei Tarkovsky: um mestre russo na European Art House.** [s.d.]).
Disponível em www:
<URL:https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/14642/2/Sentidos%20figurados_Vol3_FINAL.pdf>.

MENDES, João Maria - **Sentidos Figurados. Preâmbulo 4: O cinema é animista.** [s.d.]). Disponível em www: <URL:https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/14640/2/SentidosFigurados_Vol1_FINAL.pdf>.

METZ, Christian - **Essais sur la signification au cinéma,** tome I. Paris : Éditions Klincksieck, **1968**.

METZ, Christian - **From the Imaginary Signifier. Em Film Theory and Criticism: Introductory Readings.** London : Oxford University Press., 1985. (Obra original publicada em 1977)

MITRY, Jean - **The Aesthetics and Psychology of the Cinema.** Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 2000. (Obra original publicada em 1963).

MONDZAIN, Marie-José - **Imagem, ícone, economia: as fontes bizantinas do imaginário contemporâneo.** (L. Lima, Trad.) ed. Rio de Janeiro - BR : Editora Contraponto, 2013

MONTEIRO, Paulo Filipe - **Fenomenologias do Cinema.** Universidade Nova de Lisboa. [s.d.]). Disponível em www: <URL:https://www.bocc.ubi.pt/pag/monteiro-paulo-filipe-fenomenologias-cinema.html>.

MORGENSON, Greg - **Greeting the Angels An Imaginal View of the Mourning Process.** UK : Routledge, 1992

MORIN, Edgar - **As Grandes Questões do Nosso Tempo.** (A. S. Rodrigues, Trad.) ed. Lisboa : Editorial Notícias, 1999. (Obra original publicada em 1992).

MORIN, Edgar - **O cinema ou o homem imaginário : ensaio de antropologia sociológica.** (L. Loprete, Trad.) ed. São Paulo - BR : É Realizações, 2014. (Obra original publicada em 1956).

MOUAWAD, Wajdi - **Incendies.** Paris : ACTES SUD, 2009

MUNSTERBERG, Hugo - **The Film - A Psychological Study.** New York : Dover Publications Inc., 1970. (Obra original publicada em 1916).

NELMES, Jill (ED.) - **Introduction to Film Studies.** 5 edition ed. Oxon ; New York : Routledge, 2011.

NÜNNING, Vera - **Ritual and Narrative.** Bielefeld : Transcript, 2013

OTERO, Marcela Fossati - **Alteridade e Solicitude a partir da obra «O si mesmo como outro» de PAUL RICOEUR.**

PASOLINI, Pier Paolo - **Empirismo Hereje.** (M. S. Pereira, Trad.) ed. Lisboa : Assírio & Alvim, 1986. (Obra original publicada em 1949).

PEARSON, K. A.; MULLARKEY, J. - **Bergson: Key Writings.** London : Continuum, 2002

PHILLIPS, Patrick - **Spectator, Audience and Response.** Em Introduction to Film Studies. London : Routledge., 2003

PLANTINGA, Carl - **Passionate Views - Film, Cognition and Emotion.** Baltimore : The John Hopkins University Press, 1999

PLATÃO - **Sofista, Diálogos IV.** (I. Tarouca, Trad.) ed. Lisboa : Europa-América, 1984. (Obra registada entre os anos 427 a.C. e 378 a.C.).

PLATÃO - **Fédon.** (M. T. S. Azevedo, Trad.) ed. Coimbra : Edições Minerva, 1998. (Obra registada entre os anos 427 a.C. e 378 a.C.).

PORTELA DA SILVA, Jefferson Flores - **O si mesmo em P. Ricoeur O problema ético na ipseidade e do si**
Disponível em:
www:<URL:https://scholar.sun.ac.za/items/59b5fb54-b823-4ef7-b848-f99ccab4e0b5>.

PROPP, Vladimir - **Morfologia do Conto.** (J. Ferreira, Trad.) ed. Lisboa : Vega, 2003. (Obra original publicada em 1927).

RAMOS, Manuel João - **Ensaios de Mitologia Cristã.** Lisboa : Assírio & Alvim, 1997

RANCIÈRE, J. - **Béla Tarr - O Tempo do Depois.** (L. Lima, Trad.) ed. Lisboa : Orfeu Negro, 2013. (Obra original publicada em 2011).

REIS, Carlos - **Characters and Figures.** Lisboa : Almedina, 2021

RICOEUR, Paul - **Soi-même comme un autre.** Paris : Éditions du Seuil, 1990

RICOEUR, Paul - **Tempo e Narrativa - Volume I.** (C. Berliner, Trad.) ed. São Paulo - BR : Martins Fontes, 2010. (Obra original publicada em 1983).

RICOEUR, Paul - **Tempo e Narrativa - Volume II.** (C. Berliner, Trad.) ed. São Paulo - BR : Martins Fontes, 2010. (Obra original publicada em 1984).

RICOEUR, Paul - **Tempo e Narrativa - Volume III.** (C. Berliner, Trad.) ed. São Paulo - BR : Martins Fontes, 2010. (Obra original publicada em 1985).

RIMMON-KENAN, Shlomith - **Narrative Fiction: Contemporary Poetics.** UK : Routledge, 2003

ROBERTS, Graham; WALLIS, Heather - **Introducing Film.** USA : Bloomsbury USA, 2001

RODRIGUES, Adriano Duarte - **Experiência Moderna e Comunicação.** Revista Fronteiras - Estudos Mediáticos. X-no2:2008).

RODWAY, Christian - **Platón y el Cine.** Buenos Aires : Editorial Kier S.A., 2008

ROUCH, Jean - **Cine-Ethnography.** USA : University of Minnesota Press, 2003

ROVELLI, Carlo - **A Ordem do Tempo.** (S. Cobucci, Trad.) ed. Lisboa : Penguin Randon House, 2018. (Obra original publicada em 2017).

ROWLAND, C.; BÉRTOLO, J. - **A Escrita do Cinema - Ensaios.** Lisboa : Sistema Solar, 2016

RUSHTON, Richard - **Passions and Actions: Deleuze's Cinematographic Cogito.** Edinburgh : Edinburgh University Press, 2008

RUSHTON, Richard - **Deleuzian Spectatorship.** 2009). doi: doi:10.1093/screen/hjn086.

SADLER-SMITH, Eugene - **The intuitive style: Relationships with local/global and verbal/visual styles, gender, and superstitious reasoning.** [s.d.]). Disponível em www: <URL:https://psycnet.apa.org/record/2010-25793-001>.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio - **Estrategias de guion cinematográfico - El proceso de creación de una historia.** Madrid : Ciencias Sociales Ariel, 2014

SCHECHNER, Richard - **The Future of Ritual: Writings on Culture and Performance.** UK : Routhledge, 2004

SCHECHNER, Richard - **Performance Studies: An Introduction.** UK : Routhledge, 2013

SCHEFER, Jean Paul - **El Hombre Ordinario del Cine.** (C. Bettoni, Trad.) ed. Chile : Catálogo Libros MIRADOR, 2020. (Obra original publicada em 1980).

SCHRADER, Paul - **O Estilo Transcendental no Cinema.** (S. T. de Menezes, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2023. (Obra original publicada em 2018).

SEGALEN, Martine - **Ritos e Rituais.** (E. Carvalho, Trad.) ed. Lisboa : Europa-América, 2000. (Obra original publicada em 1998).

SILVA, Franklin Leopoldo E. - **Bergson: Intuição e Discurso Filosófico.** São Paulo - BR : Loyola, [s.d.]

STEFANI, Jaqueline - **A constituição do sujeito em Paul Ricoeur: uma proposta ética e hermenêutica.** [S.l.] : Universidade do Vale do Rio dos Sinos, jan. 2006

STEINER, George - **Nostalgia do Absoluto.** (A. Matoso, Trad.) ed. Lisboa : Relógio d'Água, 2003. (Obra original publicada em 2003).

TARKOVSKY, Andrei - **Time Within Time: The Diaries 1970–1986.** London : Seagull, 1989

TARKOVSKY, Andrei - **Esculpir o Tempo.** (J. L. Camargo, Trad.) ed. São Paulo - BR : Ed. Martins Fontes, 1990. (Obra original publicada em 1986).

TARKOVSKY, Andrei - **O Sacrifício.** (M. H. Godoy, Trad.) ed. São Paulo : É Realizações, 2011. (Obra original publicada em 1987).

TEIXEIRA, Alexandre Nascimento Braga - **A importância do ato ritual na estrutura narrativa de "num rio": argumento de longa metragem.** [S.l.] : Instituto Politécnico de Lisboa - Escola Superior de Teatro e Cinema, 1 mar. 2019 [Consult. 30 jul. 2020]. Disponível em WWW:<URL:https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/9720>. masterThesis.

TEIXEIRA, Alexandre Nascimento Braga - **Travis ou o espectador no ecrã-espelho de Paris, Texas (1984), de Wim Wenders.** Eikon. . ISSN 2183-6426. 1:7 (2020). Disponível em www:
<URL:https://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/eikon/article/view/798>.

TODOROV, T. - **Simbolismo e interpretação.** (N. A. Bonatti, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 1980. (Obra original publicada em 1980).

TODOROV, T. - **Os Géneros do Discurso.** (A. M. Leite, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2018. (Obra original publicada em 1978).

TOTARO, Donato **- Nature as 'Comfort Zone' in the Films of Andrei Tarkovsky** - [s.d.]). Disponível em www: <URL:https://offscreen.com/view/nature_as_comfort_zone>.

TREMLETT, Sarah - **The Poetics of Poetry Film.** Chicago, USA : Intellect Book Ltd., 2021

TRÍAS, Eugenio - **De cine.** Barcelona : Galáxia Gutenberg S. L., 2013

TUDOR, A. - **Teorias do Cinema.** (D. S. de Menezes, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2009. (Obra original publicada em 1974).

TURNER, Graeme - **Film as Social Practice.** London, UK : Routledge, 2003. (Obra original publicada em 1988).

TURNER, Victor - **The Ritual Process.** Chicago, USA : Aldine, 1969

TURNER, Victor - **From Ritual to Theater.** New York : New York: Performing Arts Journal Publications, 1982

TURNER, Victor - **The anthropology of performance.** New York : PAJ Publications, 1986

TURVEY, Malcolm - **Doubting Vision - Film and the Revelationist Tradition.** Oxford, UK : Oxford University Press, 2008

VALE, Eugene - **Screen and Television Writing.** U.S. : Focal Press, 1998. (Obra original publicada em 1982).

VAN DE VIJVER, L. - **The cinema is dead, long live the cinema: understanding the social experience of cinema-going today.** Participations Journal of Audience and Reception Studies. 14:1 (2017) 129-144.

VAN DEN OEVER, Annie - **Ostranenie.** Amsterdam : Amsterdam University Press, 2010

VAN GENNEP, Arnold - **Ritos de Passagem.** (M. Ferreira, Trad.) ed. São Paulo : Editora Vozes, 1999. (Obra original publicada em 1909).

VIDAL, Laurent **–** ***Rituels de possession dans le Sahel. Exemples peul et zarma du Niger*****.** Préface de Jean Rouch. Paris : L'Harmattan, 1990.

VIEGAS, Susana - **Gilles Deleuze. Film & Philosophy - Mapping an Encounter.** [s.d.]). Disponível em www: <URL:http://filmphilosophy.squarespace.com/susana-viegas>.

VOGLER, Christopher - **The Writer's Journey.** Los Angeles : Michael Wiese Productions, 1998. (Obra original publicada em 1992).

WATZLAWICK, Paul - **How real is real?** New York : Random House, 1976

WATZLAWICK, Paul - **The invented reality.** New York : Norton, 1984

WENDERS, Wim - **Emotion Pictures.** (A. F. Lopes, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 1989. (Obra original publicada em 1986).

WENDERS, Wim - **A Lógica das Imagens.** (M. A. A. Lopes, Trad.) ed. Lisboa : Ed. 70, 2014. (Obra original publicada em 1992).

WITTGENSTEIN, Ludwig - **Observações sobre «O Ramo Dourado» de Frazer.** (M. S. Lourenço, Trad.) ed. Portugal : Deriva Editores, 2012. (Obra original publicada em 1967).

WITTGENSTEIN, Ludwig - **Tratado Lógico-Filosófico - Investigações Filosóficas.** (M. S. Lourenço, Trad.) ed. Lisboa : Fundação Calouste Gulbenkian, 2015. (Obra original publicada em 1921).

ZAMBRANO, María - **O Homem e o Divino.** (C. Rodrigues, A. Guerra, Trad.) ed. Lisboa : Relógio d'Água, 1995. (Obra original publicada em 1955).

ZIZEK, S. - **Lacrimae Rerum.** (L. Leitão, Trad.) ed. Lisboa : Orfeu Negro, 2013. (Obra original publicada em 2005).

Filmografia (Tese)

A Ghost Story, dir. by David LOWERY, 2017
<https://www.imdb.com/title/tt6265828/>

A Place Called Chiapas, dir. by Nettie WILD, 1998
<https://www.imdb.com/title/tt0145394/>

Aftersun, dir. by Charlotte WELLS, 2022
<https://www.imdb.com/title/tt19770238/>

Alumbramiento, dir. by Victor ERICE, 2002
<https://www.imdb.com/title/tt10155958/>

Amour, dir. by Michael HANEKE, 2012
<https://www.imdb.com/title/tt1602620/>

Andrei Rublev, dir. by Andrei TARKOVSKY, 1966
<https://www.imdb.com/title/tt0060107/>

Apocalipse Now, dir. by Francis Ford COPPOLLA, 1979
<https://www.imdb.com/title/tt0078788/>

Breaking Bad (TV Series), dir. by Vince GILLIGAN, 2008
<https://www.imdb.com/title/tt0903747/>

Breaking the Waves, dir. by Lars von TRIER, 1996
<https://www.imdb.com/title/tt0115751/>

Burden of Dreams, dir. by Werner HERZOG, 1982
<https://www.imdb.com/title/tt0083702/>

Chasse Au Léon à l'arc, dir. by Jean ROUCH, 1965
<https://www.imdb.com/title/tt0209964/>

Chronique d'un Étè, dir. by Jean ROUCH and Edgar MORIN, 1961
<https://www.imdb.com/title/tt0054745/>

Chungking Express, dir. by Wong KAR-WAI, 1994
<https://www.imdb.com/title/tt0109424/>

Dancer in the Dark, dir. by Lars von TRIER, 2000
<https://www.imdb.com/title/tt0168629/>

Days of Heaven, dir. by Terrence MALICK, 1978
<https://www.imdb.com/title/tt0077405/>

Dekalog VI (A Short Film about Love), dir. by Krzystof KIESLOVSKI, 1988
<https://www.imdb.com/title/tt0095467/>

Démolition d'un Mure, dir. by Auguste & Louis LUMIÈRE
<https://www.imdb.com/title/tt0000070/>

Devolvendo Isabel, dir. by Alexandre BRAGA, 2012
<http://www.imdb.com/title/tt2192944/>

Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti, dir. by Maya DEREN, 1993
<https://www.imdb.com/title/tt0123802/>

Expats (TV Series), dir. by Lulu WANG, 2023
<https://www.imdb.com/title/tt8773420/>

Fitzcarraldo, dir. by Werner HERZOG, 1982
<https://www.imdb.com/title/tt0083946/>

Histoire(s) Du Cinema, dir. by Jean- Luc GODDARD, 1998
<https://www.imdb.com/title/tt6677224/>

Il y a Longtemps Que Je t'aime, dir. by Patrice CLAUDEL, 2008
<https://www.imdb.com/title/tt1068649/>

Incendies, dir. by Denis VILLENEUVE, 2010
<https://www.imdb.com/title/tt1255953/>

Into the Wild, dir. by Sean PENN, 2007
<https://www.imdb.com/title/tt0060827/>

La Morte Rouge, dir. by Victor ERICE, 2006
<https://www.imdb.com/title/tt0806125/>

L'Année Dernière à Marienbad, dir. by Alain RESNAIS, 1961
<https://www.imdb.com/title/tt0054632/>

L'Arrivée d'un Train En Gare de La Ciotat, dir. by Auguste & Louis LUMIÈRE, 1896
<https://www.imdb.com/title/tt0000012/>

L'Eclisse, dir. by M. ANTONIONI, 1962
<https://www.imdb.com/title/tt0056736/>

Les Maitres Fous, dir. by Jean ROUCH, 1955
<https://www.imdb.com/title/tt0048363/>

Lilith, dir. by Robert ROSSEN, 1964
<https://www.imdb.com/title/tt0058294/>

Man with a Movie Camera, dir. by Dziga VERTOV
<https://www.imdb.com/title/tt0019760/>

Meu Pássaro, dir. by Alexandre BRAGA, 2017
<http://www.imdb.com/title/tt7217596/>

Moi, Un Noir, dir. by Jean ROUCH, 1958
<https://www.imdb.com/title/tt0051942/>

Nanook of the North, dir. by Robert FLAHERTY, 1922
<https://www.imdb.com/title/tt0013427/>

Nostalghia, dir. by Andrei TARKOVSKY, 1982
<https://www.imdb.com/title/tt0086022/>

Offret, dir. by Andrei TARKOVSKY, 1986
<https://www.imdb.com/title/tt0091670/>

Olympia, dir. by Leni RIEFENSTAHL, 1936
<https://www.imdb.com/title/tt0030522/

Paris, Texas, dir. by Win WENDERS, 1984

<http://www.imdb.com/title/tt0087884/>

Perfect Days, dir. by Wim WENDERS

<https://www.imdb.com/title/tt27503384/>

Persona, dir. by Ingmar BERGMAN, 1966

<https://www.imdb.com/title/tt0060827/>

Proshchanie, dir. by E. KLIMOV, 1983

<https://www.imdb.com/title/tt0086149/>

Rumble Fish, dir. by Francis Ford COPPOLLA, 1986

<https://www.imdb.com/title/tt0086216/>

Saraband, dir. by Ingmar BERGMAN, 2003

<https://www.imdb.com/title/tt0299478/>

Sátántangó, dir. by Béla TARR

<https://www.imdb.com/title/tt0111341/>

Stalker, dir. by Andrei TARKOVSKY, 1980

<https://www.imdb.com/title/tt0079944/>

Star Wars (Episode VI - A New Hope), dir. by George LUCAS, 1977

<https://www.imdb.com/title/tt0076759/>

Tarkovsky: Time Within Time, dir. by P.J. LETOFSKY

<https://www.imdb.com/title/tt2311128/>

Ten Canoes, dir. by Rolf de HEER, 2006

<https://www.imdb.com/title/tt0466399/>

The New World, dir. by Terrence MALICK, 2005

<https://www.imdb.com/title/tt0402399/>

The Shipping News, dir. by Lasse HALLSTRÖM

<https://www.imdb.com/title/tt0120824/>

The Tree of Life, dir. by Terrence MALICK, 2011
<https://www.imdb.com/title/tt0478304/>

The wings of Desire, dir. by Wim WENDERS, 1987
<https://www.imdb.com/title/tt0093191/>

The Wonder, dir. by Sebástian LELIO, 2022
<https://www.imdb.com/title/tt9288822/>

Three Billboards Outside Ebbing, Missouri, dir. by Martin MCDONAGH, 2017
<https://www.imdb.com/title/tt5027774/>

Trance and Dance in Bali, dir. by Gregory BATESON and Margaret MEAT, 1952
<https://www.imdb.com/title/tt0221658/>

Trás-Os-Montes, dir. by António REIS and Margarida CORDEIRO, 1976
<https://www.imdb.com/title/tt0075354/>

Triumph des Willens, dir. by Leni RIEFENSTAHL, 1934
<https://www.imdb.com/title/tt0025913/>

Ugetsu Monogatari, dir. by Kenzo MIZOGUCHI, 1953
<https://www.imdb.com/title/tt0046478/>

Unknown: Cave of Bones, dir. by Mark MANNUCCI, 2023
<https://www.imdb.com/title/tt27837467/>

Voyage in Time, dir. by Andrei TARKOVSKY and Tonino GUERRA, 1983
<https://www.imdb.com/title/tt0176227/>

Índice de Figuras

1. Figura 1 a 3 - “LES MAÎTRES FOUS”, de Jean Rouch: A figuração do governador, a ‘prova’ do poder sobre-humano e o transe coletivo…..…….……....106

2. Figuras 4 e 5 - “LES MAÎTRES FOUS”, de Jean Rouch: O contraste do mestre *hauka* no ritual, em transe e no dia seguinte, no seu local de trabalho…...…….107

3. Figuras 6 a 8 - “NOSTALGHIA”, de Andrei Tarkovski: Domenico e o seu aparatoso ritual de imolação, montado sobre a estátua equestre de Marco António. A observação do público e uma provocativa alusão ao espectador do cinema…….116

4. Figuras 9 e 10 - “NOSTALGHIA”, de Andrei Tarkovski: Gorchakov prepara o seu ritual, toca na margem e avança até a outra ponta da piscina de ‘Bagno Vignoni’.....117

5. Figuras 11 a 13 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: Travis na travessia do seu deserto em ato contínuo. Até o encontro com o irmão……...……...…122

6. Figuras 14 a 17 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: Travis e a recriação do pai (com a ajuda de Carmelita). Um ritual de representação configurado para ser um ato restaurador do estatuto de pai, urgente para Travis continuar a sua busca……...…….127

7. Figuras 18 e 19 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: O ecrã acende-se. Surge a personagem-fantasia dentro de Jane……...……..130

8. Figuras 20 e 21 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: No ecrã dentro do ecrã, a personagem sai de dentro de Jane e é eliminada, no momento em que nos é apresentado o 'contra-plano'.....130

9. Figuras 22 a 24 - “PARIS, TEXAS”, de Wim Wenders: O ecrã já não existe. Transforma-se num elemento metafórico da 'impossibilidade'. Do 'inacessível', que transparece mas também reflete……..130

10. Figuras 25 e 26 - “RUMBLE FISH”, de Francis Ford Coppola: Num cenário de constante alusão ao tempo, o polícia antagonista, e os irmãos, que também passam algum tempo na loja de animais a observar os peixes-lutadores, onde The Motorcycle Boy os vê a cores e planeia o seu ritual de libertação……...……135

11. Figuras 27 e 28 - “RUMBLE FISH”, de Francis Ford Coppola: A cena da libertação dos animais: um começo inspirado pronto para se transformar em tragédia. Mas o que estará feito, transformará todas aquelas personagens para sempre……138

12. Figuras 29 a 32 - “RUMBLE FISH”, de Francis Ford Coppola: O ritual é consumado por Rusty James, que completa o percurso dos peixes até o rio. Lá, ele testemunha a evidência: cada peixe em liberdade, segue o seu caminho particular……...…….138

13. Figuras 33 e 34 - “RUMBLE FISH”, de Francis Ford Coppola: Ainda este ritual adjacente de Rusty James com a moto herdada, a seguir o percurso do rio até ao mar. O momento da compreensão e da mudança de estatuto de Rusty James……..……...139

14. Figuras 35 a 38 - “INCENDIES”, de Denis Villeneuve: O ritual inicia-se com a entrega das cartas pelos gémeos (seus filhos e simultaneamente seus irmãos: ele os desconhece) e a leitura da, intitulada por Nawal, “carta ao pai”. Abou Tarek a lê, despretensiosamente e sem fazer a menor ideia do seu conteúdo, no hall de entrada do edifício onde mora…….142

15. Figuras 39 a 42 - “INCENDIES”, de Denis Villeneuve: Segundos depois, acontece a leitura da segunda carta, intitulada por Nawal, “carta ao filho”. Toda a verdade é agora compreendida……...…143

16. Figuras 43 e 44 - “INCENDIES”, de Denis Villeneuve: O ritual é finalmente consumado a partir da leitura da “carta aos gémeos”. A carta final do ritual epistolar de Nawal…….……145

17. Figuras 45 e 46 - “THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI”, de Martin McDonagh: Os três cartazes abandonados da Rodovia Drinkwater, à saída de Ebbing……147

18. Figuras 47 a 50 - “THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI”, de Martin McDonagh: O ato de Mildred e o poder transformador da vontade humana. O ritual é consumado. A mensagem dos slogans: 'RAPED WHILE DYING', 'STILL NO ARRESTS?' e 'HOW COME, CHIEF WILLOUGHBY?' em ordem narrativa de leitura, letras pretas em negrito contra fundos vermelhos brilhantes……149

19. Figuras 51 a 53 - “A GHOST STORY”, de David Lowery: Após o acidente de C, e o reconhecimento por M, o fantasma surge, levanta-se e procura por um caminho.....153

20. Figuras 54 a 56 - “A GHOST STORY”, de David Lowery: O regresso à casa, horas, dias depois do seu despertar….……..154

21. Figuras 57 a 59 - “A GHOST STORY”, de David Lowery: O estranho ritual de M, que trará a libertação futura de C: A escrita de algumas palavras numa tira improvisada de papel e a colocação numa das frestas do batente de uma das portas da casa……...155

22. Figuras 60 a 65 - “A GHOST STORY”, de David Lowery: Após o acidente de C, e o reconhecimento por M, o fantasma surge, levanta-se e procura um caminho……156

23. Figuras 66 a 71 - “A GHOST STORY”, de David Lowery: Na segunda abordagem à leitura da pequena mensagem de M., C. é bem sucedido, lê e desaparece naquilo que seria a sua condição material numa espécie condenação causal. É o momento da libertação……...157

24. Figuras 72 e 73 - “DANCER IN THE DARK”, de Lars von Trier…..…...….239

25. Figuras 74 a 77 - “DANCER IN THE DARK”, de Lars von Trier. O último filme da trilogia do Coração Dourado: O poder da imagem da mãe, que a gritar pelo nome do filho segundos antes do seu enforcamento, recebe os seus óculos. Os óculos que ele já não precisa. Ele já enxerga sem os óculos. O objetivo de vida de Selma está concluído……240

26. Figuras 78 e 79 - “AFTERSUN”, de Charlotte Wells. Filha e pai se reencontram num resort decadente na Turquia e imediatamente iniciam um processo de captura do presente que pretende eternizar um tempo que vai se perder……..…….242

27. Figuras 80 a 83 - “AFTERSUN”, de Charlotte Wells. Filha e pai neste estranho pacto com um estranho tempo em mutação constante: filha e pai diante do tempo perdido num visionamento constante das imagens captadas como garante de restauração temporal. Filha e pai num ‘aión’ anacrónico: o olhar direto para a memória daquilo que foi……..242

27. Figuras 84 e 85 - “THE WONDER”, de Sebástian Lelio. Somos convidados a acreditar nesta história enquanto estamos num dispositivo metalinguístico e vemos a sua representação crua num estúdio britânico até que a câmara mergulha absolutamente dentro da realidade da história……..……244

28. Figuras 86 a 89 - “THE WONDER”, de Sebástian Lelio. Estamos aqui na poderosa metáfora do brinquedo vitoriano do pré-cinema: o Taumatrópio: o pássaro estar dentro ou fora da gaiola será parte da ilusão do cinema e a pergunta real é: conseguimos sair e entrar das narrativas do nosso quotidiano? Podemos escolher livremente se estamos dentro ou fora destas narrativas?.....245

29. Figuras 90 a 95 - “EXPATS”, de Lulu Wang. Estas três mulheres transformaram as suas vidas e a vida de cada outra. Com a consciência disso, surge este estranho ritual em que o espectador participa, abarcando o peso emocional dos seus discursos, e recebendo a oração de cada uma num uníssono de exortar a dor do outro como se fosse a nossa…...…247

30. Figuras 96 a 99 - “PERFECT DAYS”, de Wim Wenders. Hirayama no seu ritual diário: repetição e contemplação. Como espectadores, assistimos quatro dias inteiros da sua vida como um mecanismo que gera um certo transe em nossas experiências……..248

31. Figuras 100 e 101 - “PERFECT DAYS”, de Wim Wenders. Hirayama lê a pequena parte de um livro antes de adormecer. Aqui presenciamos pequenos fragmentos do seu sonho. É aqui que ele se conecta com a sua experiência divina. A sua centelha que é uma pequena desfragmentação do mundo percepcionado.....249