

Brincadeira de cinema: a arte de montar e desmontar o tempo

ANA ROSA TENDLER, FERNANDA GUITARÃES, LUCIANA MORAND E MICHELLE OLIVEIRA

anatendler@uol.com.br • feiguimaraes@hotmail.com • luciana_tm@hotmail.com • micobain@uol.com.br

Cinema é a arte para onde convergem todos os demais tipos de arte. Um meio de comunicação e entretenimento capaz de aguçar a curiosidade e instigar o raciocínio de seu público. Pelo fato de ser hegemônica, não devemos ter a narrativa linear como a melhor forma de se apresentar uma história nas telas cinematográficas. A linearidade dos eventos, estruturados em passado-presente-futuro, não deve ser considerada natural no cinema como é na realidade. Com inúmeras possibilidades de produção, o cinema é capaz de abordar temas e apresentar estruturas inexistentes no mundo real. Um filme, se bem produzido para este fim, pode retratar a realidade e, ao mesmo tempo, brincar com aspectos imutáveis do real, como a linearidade do tempo.

O cinema reflete a vida da sociedade. Produzido industrialmente, não pode ser elemento de contestação ou simples expressão artística, estando visceralmente preso à ordem social da qual se



Naomi e Laura: uma estranha relação em Cidade dos sonhos


origina. Até agora, a fábrica hollywoodiana, ditadora do mercado cinematográfico mundial, não se curvou a essa forma de fazer cinema. Mesmo assim, não são poucos os filmes que questionam e desconstruem a cronologia temporal, seja para contar uma história ou para chamar a atenção do espectador, incentivando uma reflexão acerca do que é mostrado. A fragmentação do tempo no cinema pode ser entendida como um recurso que autores e diretores têm à mão para fugir da linearidade narrativa, invocando e levando o público a assistir mais do que uma

simples história com começo, meio e fim. É como montar um quebra cabeça.

Dentre os filmes produzidos fora do padrão americano – que fazem os maiores estragos nas mentes programadas para receber a imagem/informação mastigada e sem questões – estão aqueles que se preocupam em formular propostas e induzir o livre pensamento, sem levar em conta a forma linear de contar a história. David Lynch é pai de um excelente exemplo. Em *Cidade dos sonhos (Mulholland Drive)*, o diretor usa todos os elementos convencionais,

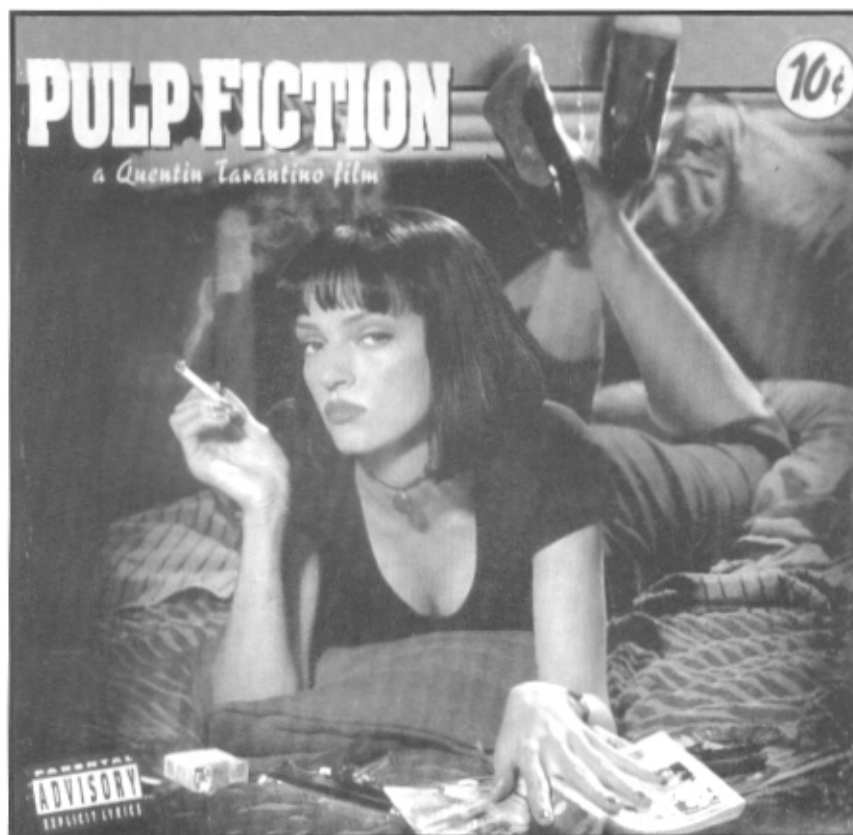
mas com particularidades que quebram com o sistema tradicional norte-americano, como a apresentação dos conflitos do sub-mundo de *glamour* hollywoodiano e a dilaceração do tempo. Ao acabar com a linearidade temporal, Lynch puxa o tapete do espectador, tirando sua segurança última: a confiança de que, por mais irreal que seja a narrativa, mudanças só serão feitas no tempo futuro.

No cinema tudo é ilusão, tudo é representação, inclusive o tempo. Assim, *Cidade dos sonhos* se opõe ao mundo de Hollywood e ao seu falso brilho. Não fosse a quebra do tempo na montagem, o filme poderia ser visto como uma crítica pura e simples. Trata de uma outra medida, de uma ordem diversa da usual, que faz com que



No cinema
tudo é ilusão,
tudo é
representação,
inclusive
o tempo.

múltiplas montagens surjam, simultaneamente, no imaginário, formando diversos novos fragmentos possíveis. A narrativa de ruptura temporal de David Lynch abre todas as possibilidades e não exclui nenhuma delas, precisamente por prescindir do tempo cronológico, que encerra um sentido único à ordem que apresenta.



Pulp Fiction: uma rede de quatro histórias

O tempo cíclico de Quentin Tarantino

Assim como Lynch, Quentin Tarantino, em 1994, brindou seu público com o surpreendente *Pulp Fiction*. São quatro histórias intercaladas, com os mesmos atores e personagens e um forte elo de ligação. Cada uma delas poderia ser assistida separadamente, da mesma forma que o enredo, como um todo, poderia transcorrer numa narrativa linear. Mas, sem dúvida, se assim fosse, o filme perderia muito em eficiência. No caso de *Pulp Fiction*, as cenas fortes e coerentes com o tema são tão importantes para a história quanto a maneira de contá-la.

Pulp Fiction chama atenção como um filme que cada vez que é assistido revela novas facetas. Detalhes da história são revelados de acordo com o grau de atenção do espectador. A fragmentação da narrativa, que mescla suspense e humor negro, é um trunfo para que haja descobertas a cada passagem. Quanto maior o envolvimento, maiores as descobertas. A não linearidade leva a platéia sempre a um novo filme. Um filme que foge do cinema maquiado, mostrando a realidade crua, parecendo muitas vezes exagerado, principalmente nas cenas de violência. Essa realidade, aliada à quebra da narrativa, é uma forma de alertar o público para o que acontece fora das telas.

Muitos se chocam até hoje com as cenas violentas, sem saber que é esse o verdadeiro propósito do filme: levar o espectador a uma reflexão sobre o que, na verdade, é a nossa realidade. A montagem impecável mostra o que está

acontecendo num mesmo momento. Os quatro filmes com diálogos afinados, personagens estereotipados e narrativa circular, renderam a *Pulp Fiction* a Palma de Ouro, em Cannes.

Correndo com o tempo real

Lola está correndo. O mais rápido que suas pernas conseguem, acompanhada pela batida *techno* da trilha criada pelo próprio diretor, Tom Tykwer. Seu objetivo é salvar o namorado, que ganha a vida transportando dinheiro para um cliente duvidoso. Certo dia, as coisas dão errado: ele perde a mala de seu chefe com um milhão de marcos alemães dentro dela. Lola terá de conseguir o dinheiro. Ela não pode cometer erros, cada detalhe é de extrema importância, cada segundo e cada decisão pesam em sua corrida contra o tempo.

A história do filme é boba, o que talvez a salve é o roteiro. Tom Tykwer faz três versões para o destino da personagem através de escolhas que ela faz para poder ajudar o namorado. Não são as versões que fazem com que este filme apresente alguma originalidade e sim o fato de que Lola tem vinte minutos para salvar o companheiro e estes vinte minutos são o tempo real da sequência, enquanto normalmente, vinte minutos em um filme – por mais que o diretor queira dar a sensação de angústia, de como vinte minutos é muito – são contados em no máximo cinco.

A memória como uma ilha de edição

E será que essa brincadeira de desmontar o *chronos* no cinema vai



Lola corre contra o relógio

virar moda? Viajar, avançando e voltando no tempo através das telas: é essa a sensação que temos ao vermos o segundo filme de Chris Nolan, *Amnésia*. O *thriller* inova pois transforma os espectadores em co-diretores/roteiristas ao pedir que nós preenchamos os detalhes de um fantástico quebra-cabeça, que vai sendo desmontado e montado ao mesmo tempo, conforme a história vai seguindo para seu início. Sim, para seu início, pois a narrativa é contada de trás para frente, invertendo a consagrada ordem cronológica e dos fatos.

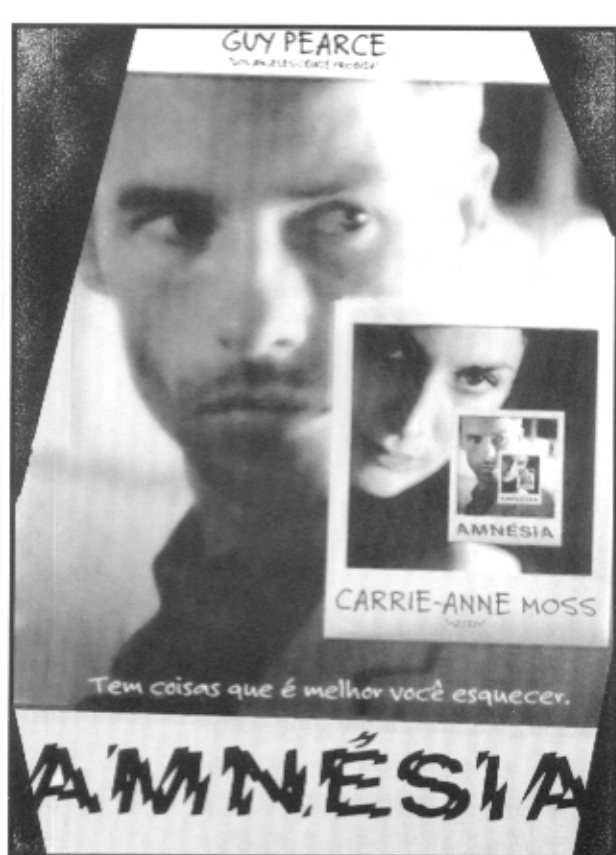


**A não linearidade
leva a platéia
sempre a um
novo filme.**

A trama mostra a caçada de um ex-investigador de uma companhia de seguros Leonard Lenny

Shelby (interpretado por Guy Pearce) ao assassino de sua mulher. Após o violento crime em que ela foi estuprada e morta, Lenny perdeu a capacidade de guardar lembranças recentes. Ele sabe quem é e se lembra de sua vida até o momento do crime, mas depois disso vive em uma espécie de limbo temporal em que cada momento é um passo em direção ao desconhecido. Para conseguir sobreviver e se manter são, a personagem toma notas de tudo o que acontece. Escreve também bilhetes para si mesmo, além de tatuar em seu corpo os mementos (vem daí o título original, *Memento*), frases e palavras que indicam quais os fatos mais importantes que o levarão ao assassino (como a inscrição no seu peito, "John G. estuprou e matou a minha esposa").

As anotações nas polaróides também têm a mesma função no roteiro: ao contrário de revelar coisas, elas acabam servindo como pistas para os momentos que antecederam aquela ação. Assim, notamos as peculiaridades



Amnésia: a ambigüidade da memória

inseridas na trama que nos fazem querer saber o que aconteceu antes daquilo. Por exemplo, detalhes como uma boca sangrando em um personagem já nos indica que, em algum momento anterior, aquela pessoa esteve em uma briga com alguém, e ficamos imaginando quem é que causou aquele ferimento.

Nos sentimos desorientados como Lenny, somos obrigados a acompanhar uma história em que sempre vemos a consequência das coisas antes de sua causa. Assim, *Amnésia* acaba por levantar em nós questões sobre nossas próprias vidas e nossa ligação com esta capacidade estranha e ambígua chamada memória. Para tentar dar sentido a esta história, temos que ter algo que Lenny não tem: a capacidade de recordar. Devemos lembrar-nos de cenas passadas e posteriores

para montar a narrativa fragmentada do filme. Porém, segundo a personagem de Lenny, a memória é traiçoeira, muda acontecimentos e coisas. O que importa é estar de posse de todos os fatos. Para isso precisamos assistir ao filme inteiro, literalmente, cena a cena, para entendermos o que se passou na tela.

Além da caçada do ex-investigador, há uma segunda trama que vai se desenrolando em paralelo à primeira. É a história de Sammy Jankins, um nome que Lenny tatuou na mão para não esquecê-lo. Lenny conta que na época em que trabalhava ficou encarregado do caso de Sammy, que alegava não ter a capacidade de guardar fatos recentes. Esta segunda trama é contada de modo linear, sendo entrecortada com a trama principal.

Como já foi dito, a história principal é narrada ao contrário, alternando *flashbacks* e misturando os fatos na mente do espectador. Nolan nos coloca, como espectadores, numa posição análoga à de Lenny. Com esta edição, somos levados à memória fragmentada do mesmo, feita somente de incertezas. Cada nova

O recurso da fragmentação do tempo dá um novo tom à obra cinematográfica

cena é uma tábua rasa. Em *Amnésia*, esta quebra da ordem linear serve para contar uma história. Isso é o principal: a forma serve ao conteúdo.

Como podemos perceber, através desses filmes/personagens, o recurso da fragmentação do tempo dá um novo tom à obra cinematográfica, independente do porquê de ter sido aplicado. Faz do filme mais do que uma seqüência de fatos, cenas e interpretações; uma celebração móvel, uma brincadeira de remontar o tempo para montar a história. Tira do cinema o estigma hollywoodiano de mero entretenimento. Agora, a arte de viajar no tempo ultrapassa as barreiras dos filmes de ficção científica.

Uma filmografia não linear:

- **A estrada perdida** (diretor: David Lynch – 1997)
- **Ano passado em Marienbad** (diretor: Alain Resnais – 1961)
- **Cidadão Kane** (diretor: Orson Welles – 1941)
- **Forrest Gump** (diretor: Robert Zemeckis – 1994)
- **Gritos e Susurros** (diretor: Ingmar Bergman – 1972)
- **Hiroshima, meu amor** (diretor: Alain Resnais – 1959)
- **Limite** (diretor: Mário Peixoto – 1931)
- **Matou a família e foi ao cinema** (diretor: Júlio Bressane – 1967)
- **Morangos Silvestres** (diretor: Ingmar Bergman – 1957)
- **Spider** (diretor: David Cronenberg – 2002)