

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-graduação em Artes

Mauro Nascimento Clemente

DE VOLTA AO PONTO DE PARTIDA:
o tempo cíclico em narrativas complexas nos filmes de ficção

Belo Horizonte
2024

Mauro Nascimento Clemente

**DE VOLTA AO PONTO DE PARTIDA:
o tempo cíclico em narrativas complexas nos filmes de ficção**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Área de concentração: Artes

Linha de pesquisa: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazario

Belo Horizonte
2024

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

791.43
C626d
2024

Clemente, Mauro N., 1965-
De volta ao ponto de partida [recurso eletrônico] : o tempo cíclico em narrativas complexas nos filmes de ficção / Mauro Nascimento Clemente. – 2024.
1 recurso online.

Orientador: Luiz Roberto Pinto Nazario.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Tempo no cinema – Teses. 2. Percepção temporal – Teses. 3. Filmes de ficção científica – Teses. 4. Cinema – Produção e direção – Teses. 5. Cinema – Teses. I. Nazario, Luiz, 1957- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Tese do aluno **MAURO NASCIMENTO CLEMENTE**

Número de Registro **2020681026**.

Título: **“DE VOLTA AO PONTO DE PARTIDA: o tempo cíclico em narrativas complexas nos filmes de ficção”**

Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazario – Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Titular – EBA/UFMG

Profa. Dra. Soraia Nogueira Garabini – Titular – MISBH/FMC/PBH

Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal – Titular – EBA/UFMG

Prof. Dr. Juan Francisco Celín Robalino – Titular – UFMG

Belo Horizonte, 29 de fevereiro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Roberto Pinto Nazario, Decano(a)**, em 01/03/2024, às 13:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia Menezes de Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 01/03/2024, às 16:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leonardo Alvares Vidigal, Professor do Magistério Superior**, em 01/03/2024, às 17:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Soraia Nogueira Garabini, Usuário Externo**, em 04/03/2024, às 07:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juan Francisco Celin Robalino, Usuário Externo**, em 04/03/2024, às 10:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana de Lima e Muniz, Professora do Magistério Superior**, em 04/03/2024, às 14:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3070382** e o código CRC **F5525A3C**.

À Dona Elvira, minha mãe, que foi quem me
levou, pela primeira vez, ao cinema...

AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer ao Prof. Dr. Luíz Nazario, pela orientação desta tese. Foi uma honra para mim ser seu doutorando. Muito obrigado!

Agradeço à Prof^a. Dra. Ana Lúcia Andrade e ao Prof. Dr. Leonardo Vidigal pelas muitas contribuições que deram na qualificação para esta pesquisa.

Agradeço à Dra. Soraia Garabini e ao Dr. Juan Robalino por terem aceitado o meu convite para a banca; e ao professor Rafael Conde, por ter aceitado ser suplente.

Agradeço à Lígia R. Guimarães Clemente, minha esposa, que me incentivou a ingressar novamente na atividade acadêmica. Sem ela, nada teria acontecido.

Agradeço à Cecília G. Clemente, minha filha querida, por ela ser a principal razão para que eu realize qualquer coisa na minha vida.

À minha Mãe, Dona Elvira; aos meus irmãos, Osvaldo, Edson e Elaine; e a meu primo Junior e minha prima Alessandra; por acompanharem minha trajetória desde a infância.

A todas as pessoas que participaram direta ou indiretamente desta jornada.

“E quando eu tiver saído
Para fora do teu círculo...
Tempo, tempo, tempo, tempo
Não serei, nem terás sido”

Caetano Veloso (1979).

RESUMO

Esta pesquisa busca compreender a relação entre os conceitos de “tempo” na construção das narrativas complexas dos filmes *Feitiço do tempo* (*Groundhog day*, 1993), de Harold Ramis; *Corra, Lola, corra* (*Lolla rennt*, 1998), de Tom Tykwer; e *Crimes temporais* (*Los cronocrímenes*, 2007), de Nacho Vigalondo; e como estes se utilizaram de um modelo de tempo sintético alternativo, o *time loop*. Para tal, realiza uma análise fílmica destas obras, utilizando a “Teoria da Narração”, de David Bordwell, em sua obra *Narration in the fiction film* (1985), como instrumento metodológico. Procura-se refletir sobre a relação do tempo e suas possibilidades com as práticas de uma produção audiovisual, tendo ainda como base o aporte teórico de autores como Jacques Aumont, Marcel Martin, Belá Balázs, Andrei Tarkovski, Sergei Eisenstein, Gilles Deleuze, Allan Cameron, Robert Stam, entre outros. Observa-se que estes três filmes, além de qualificarem-se como narrativas complexas, também utilizam um modelo de tempo cíclico na montagem, que determina a narração circular ao voltar ao mesmo momento emblemático da história. Este momento revela-se uma espécie de encruzilhada, em que as personagens principais tentam solucionar os problemas propostos pelas tramas. Ao voltar a este ponto de retorno, os protagonistas podem, então, experimentar diferentes soluções, e a cada ação distinta um novo final possível é gerado.

Palavras-Chave: *time loop*; tempo no cinema; narrativas complexas.

ABSTRACT

This research seeks to understand the relation between the concepts of "time" in the construction of the complex narratives of the films *Groundhog day* (1993), by Harold Ramis; *Run, Lola, run* (*Lolla rennt*, 1998), by Tom Tykwer; and *Timecrimes* (*Los cronocrímenes*, 2007), by Nacho Vigalondo; and how they used an alternative synthetic time model, the time loop. To this end, it will carry out a film analysis of these films, using the "Theory of narration", by David Bordwell, in his work *Narration in the fiction film* (1985), as a methodological tool. It seeks to reflect on the relation of time and its possibilities with the practices of an audiovisual production, based on the theoretical contribution of authors such as Jacques Aumont, Marcel Martin, Belá Balázs, Andrei Tarkovski, Sergei Eisenstein, Gilles Deleuze, Allan Cameron, Robert Stam, among others. It is observed that these three films, in addition to qualifying themselves as complex narratives, also used a cyclical time model in the editing, which determines the circular narration when returning to the same emblematic moment of the story. This moment will be a kind of crossroads, in which the main characters will try to solve the problems posed by the plots. Back to this point of return, the protagonists can, then, experiment with different solutions, and, with each different action, a new possible ending will be generated.

Keywords: time loop; time in cinema; complex narratives.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 — Último fotograma da primeira e da segunda tomadas do filme <i>A saída dos operários da fábrica Lumière</i>	24
Figura 02 — Irmãos Lumière e a <i>A chegada do trem à estação (L'arrivée d'un train à la ciotat, 1896)</i>	26
Figura 03 — Cena do filme <i>O nascimento de uma nação (The birth of a nation, 1915)</i>	29
Figura 04 — Cartaz e cena do filme <i>As férias do Sr. Hulot (Les vacances de M. Hulot, 1953)</i>	35
Figura 05 — Cena de <i>O encouraçado Potemkin (Bronenosets Potemkin, URSS, 1925)</i> , de Eisenstein.....	36
Figura 06 — Cenas de <i>Tempos de violência (Pulp fiction, USA, 1994)</i>	41
Figura 07 — Cartaz e cena do filme <i>Amnésia (Memento, USA, 2000)</i> , de Christopher Nolan.....	42
Figura 08 — Cartaz e cena do filme <i>Brilho eterno de uma mente sem lembranças (2004)</i>	43
Figura 09 — Cenas de <i>The cabinet of Dr. Caligari (1919)</i> , <i>A page of madness (1926)</i> e <i>Citizen Kane (1941)</i>	50
Figura 10 — Cartazes e cenas dos filmes <i>Smoking / No smoking (Alain Resnais, 1993)</i>	55
Figura 11 — Portão de Rajomon (Kyoto); Cartaz e Cena do filme <i>Rashomon (1950)</i>	56
Figura 12 — Cena do filme <i>O tempo é uma ilusão (1944)</i>	57
Figura 13 — Fotograma (1h19'45") do filme <i>Ladrões de sabonete (1989)</i> / Menu do DVD do filme <i>Dick Tracy (1990)</i>	64
Figura 14 — Cenas de <i>Abre los ojos (Espanha, 1997)</i> e <i>Yella (Alemanha, 2007)</i>	74
Figura 15 — Cenas de <i>Antes da chuva (1994)</i> , de Milcho Manchevski.....	76
Figura 16 — Cenas de <i>Amores brutos (2000)</i> , de Iñárritu e <i>Amnésia (2000)</i> , de Nolan.....	78
Figura 17 — Chronos e Kairós.....	84
Figura 18 — Aíôn, o círculo universal do tempo.....	85
Figura 19 — <i>Banner</i> do filme <i>A rosa púrpura do Cairo (1985)</i>	87
Figura 20 — Fotograma do filme <i>Monty Python live at the Hollywood Bowl (1982)</i>	92
Figura 21 — Capa do livro <i>O cosmo de Einstein</i> , de Michio Kaku (2005).....	101

Figura 22 — <i>Cartoon</i> de Herb Block, <i>Washington Post</i> (19/04/1955).....	104
Figura 23 — Cena da caverna e das personagens interligadas, em <i>Dark</i>	108
Figura 24 — Tatuagens de Noah e a Triquetra celta, em <i>Dark</i>	109
Figura 25 — Protagonista da série francesa <i>As 7 vidas de Léa</i>	111
Figura 26 — Livro de Siomn Stålenhag e cenas de <i>Contos do Loop</i>	112
Figura 27 — Simon Stålenhag, cartaz e mais cenas da série.....	113
Figura 28 — Livro de <i>Bioy</i> ; cartaz e cena do filme de Bonnardot (1967)	118
Figura 29 — Cena do filme de Greco (1974).....	120
Figura 30 — Cena de <i>O ano passado em Marienbad</i> (1961).....	122
Figura 31 — Cena de <i>L'année dernière à Marienbad</i> (1961)	123
Figura 32 — Cena de <i>Homem olhando o Sudeste</i> (1986)	125
Figura 33 — <i>Les amants</i> (René Magritte, 1928) e cena do filme (aos 1:03:50)	126
Figura 34 — Cena de orquestra de <i>Hombre mirando al Sudeste</i> e <i>Mr. Jones</i>	127
Figura 35 — Cena de Rantes na igreja (<i>Hombre mirando al Sudeste</i> , 1986)	128
Figura 36 — Cena da série <i>Lost</i> (2004-2010)	129
Figura 37 — DeLorean, “máquina do tempo” de Dr. Brown, e Marty McFly	130
Figura 38 — Cartaz e cenas do filme <i>Sorte cega</i> (1987).....	136
Figura 39 — Pêndulo do relógio-cuco e <i>Saturno devorando a un hijo</i> (1819-1823).....	147
Figura 40 — Lola correndo entre as freiras.....	150
Figura 41 — Protagonistas apresentados como detentos	152
Figura 42 — Telefone vermelho em que Lola fala com Manni	153
Figura 43 — Imagem gráfica da narração de <i>Corra, Lola, corra</i> (vista de cima).....	156
Figura 44 — Imagem do “Efeito Borboleta” conforme o modelo do “Atrator de Lorenz”	159
Figura 45 — Lola desce a escada em caracol.....	161

Figura 46 – Mike explica a relação acaso/destino para Larry Burrows, em <i>Mr. Destiny</i>	173
Figura 47 – Cenas dos filmes <i>Der himmel über Berlin</i> (1987) e <i>Lola rennt</i> (1998)	175
Figura 48 – Foto original da queda do Muro de Berlim, 1989	176
Figura 49 – Capa do LP <i>Look at US</i> , faixa A1, <i>I got you babe</i> , e rádio-relógio	182
Figura 50 – Phil Connors encara o rádio-relógio, em <i>Groundhog day</i> (1993).....	183
Figura 51 – Phil e os homens da cidade bebem no <i>Bowling</i>	184
Figura 52 – Phil se rende ao poder divino após a morte do velho homem.....	188
Figura 53 – Diferentes expressões de Andie MacDowell (cena na neve)	192
Figura 54 – Rita no fundo de <i>chroma key</i> e no monitor de retorno	200
Figura 55 – Rita e Phil tomando um <i>drink</i> no bar do hotel	201
Figura 56 – <i>Banner</i> de <i>As escolhas do amor</i> (Netflix, 2023)	204
Figura 57 – Cenas do filme interativo <i>As escolhas do amor</i> (2023).	206
Figura 58 – Curva em “S”, segundo o cientista de <i>Crimes temporais</i> (2006).....	210
Figura 59 – Hector observa a moça no bosque.....	212
Figura 60 – Os “eus” múltiplos em <i>Cambiar el mundo</i> (2007).....	214
Figura 61 – As faces de Hector 1, 2 e 3; em <i>Crimes temporais</i>	217
Figura 62 – Hector 3 faz a Moça da bicicleta parecer com sua esposa	222
Figura 63 – Um olhar distinto para cada Hector.....	224
Figura 64 – Um Hector vendo o outro, pontos de vista distintos	226
Figura 65 – Semblante de medo na moça da bicicleta e seu contraponto	228
Figura 66 – Sísifo empurrando a enorme rocha arredondada.....	236

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Filmes com <i>time loop</i> prospectados.....	67
Quadro 2 – Mapeamento de pesquisas sobre o tempo	72
Quadro 3 – Filmes com narrativas complexas (1960 - 1989).....	114
Quadro 4 – Ação das personagens, em <i>Corra, Lola, corra</i>	155
Quadro 5 – Repetições e diferenças na ação, em <i>Lola rennt</i>	163
Quadro 6 – Festivais abertos de música eletrônica na Europa (1989 - 1999)	171
Quadro 7 – Ações do protagonista, em <i>Feitiço do tempo</i>	186
Quadro 8 – Ações que se repetem, em <i>Crimes temporais</i>	211

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A PROJEÇÃO DO TEMPO NO CINEMA.....	23
2.1 Domínio do tempo no cinema de ficção	23
2.2 A Tecnologia digital no cinema	38
2.3 Revisão sistemática sobre o tempo no cinema.....	71
3 A PERCEPÇÃO DO TEMPO NO CINEMA	81
3.1 O Tempo na arte visual.....	81
3.2 O Tempo segundo a Filosofia e a Ciência.....	92
3.3 O Circuito temporal no cinema	106
3.4 Diferentes estruturas temporais pré-1990.....	114
4 A AÇÃO DO TEMPO NO CINEMA	140
4.1 Procedimentos metodológicos.....	140
4.2 Corra Lola ou o Monstro-Tempo te devora.....	146
4.3 O Cotidiano como prisão temporal.....	180
4.4 Os “Eus” perdidos no labirinto do tempo.....	208
5 CONCLUSÃO.....	238
REFERÊNCIAS	246

1 INTRODUÇÃO

Esta tese busca compreender a relação entre os conceitos de “tempo” na construção das narrativas complexas dos filmes *Feitiço do tempo* (*Groundhog day*, 1993), de Harold Ramis; *Corra, Lola, corra* (*Lolla rennt*, 1998), de Tom Tykwer; e *Crimes temporais* (*Los cronocrímenes*, 2007), de Nacho Vigalondo; e como se utilizam de um modelo de tempo sintético alternativo, o *time loop*. Para tal, realizam-se análises filmicas de tais obras, utilizando-se como instrumento teórico-metodológico a “Teoria da narração”, de David Bordwell, com ênfase no elemento tempo, ancorando-se também em conceitos de autores como Allan Cameron, Alanna Thain, Edgar Morin, Jason Mittell, Kenneth W. Harrow, Michel de Certeau, Gilles Deleuze, Tom Gunning, Warren Buckland, entre outros.

As três obras escolhidas subvertem a linha lógica do tempo vulgar e convergem para um conceito filosófico de tempo cíclico, utilizando-se de repetições de movimentos com nuances mais ou menos perceptíveis de acordo com as sequências. Busca-se compreender quais são os elementos pontuais que conduzem à repetição da ação das personagens em um tempo que se apresenta finito em si mesmo, a causar desconforto aos protagonistas.

Os filmes escolhidos, *Feitiço do tempo* (1993), *Corra, Lola, corra* (1998) e *Crimes temporais* (2007), são produções que também se inserem nas décadas de transição da edição audiovisual analógica para a digital (período que vai dos anos 1990 para os 2000), e são obras produzidas por diferentes culturas e escolas cinematográficas (estadunidense, alemã e espanhola, respectivamente).

Pretende-se abordar as mudanças técnicas, sobretudo, a inserção da tecnologia não linear, advinda da informática, no processo de montagem, e procura-se descobrir se tal prática, ao possibilitar maior controle sobre o tempo, poderia também ter contribuído, não apenas para acelerar o tempo da ação nas obras como, também, para conceber diferentes formas de apresentar o elemento tempo em suas narrações.

Parte da análise pode remeter a outros filmes que utilizam recursos semelhantes como modelos comparativos, são os casos de *Os doze macacos* (*Twelve monkeys*, 1996), de Terry Gilliam; *Efeito borboleta* (*The butterfly effect*, 2004), de Eric Bress e J. Mackye Gruber; *Déjà vu* (2006), de Tony Scott; *Questão de tempo* (*About time*, 2013), de Richard Curtis; *A gente se vê ontem* (*See you yesterday*, 2019), de Stefon Bristol; entre outras narrativas complexas.

No universo da arte audiovisual, a administração dos tempos de pré-produção, execução e finalização fazem parte do trabalho prático de uma equipe de produção. Além dos já citados, há o tempo externo da edição-montagem e o tempo interno no transcorrer do roteiro, na narração do enredo, ou seja, o tempo da ação das personagens dentro do contexto da história contada; e há, ainda, um tempo de percepção desta história pelo público.

Externamente, o tempo de um filme de cinema foi classificado conforme o comprimento no rolo de película no qual ele está registrado, a sua “metragem”. No caso, a contagem do tempo de duração de um produto audiovisual equivaleria a uma contagem métrica quantitativa, embora o “metro” (eixo de orientação de uma superfície horizontal) não seja uma unidade pertinente à dimensão temporal. Assim, estabeleceu-se que a duração de uma obra cinematográfica seria definida pela sua equivalência às metragens avaliadas como: curta, média ou longa. Desse modo, um curta-metragem, por exemplo, ficaria definido por algo em torno de 1 a 30 minutos de duração; entre 30 e 60 minutos, poderia ser chamado média-metragem; e, acima dos 60 minutos, seria já considerado como longa-metragem.

De saída, nota-se que o tempo no cinema nasceu deslocado de seu pressuposto natural, na mesma medida que em uma corrida de Fórmula 1, por exemplo, a distância do carro de um piloto para o carro de outro piloto é medida em segundos; o tempo filmico é catalogado, a princípio, em metros. Indício loquaz de que, ao menos no cinema, o tempo não tem a mesma reverência que as ciências exatas. Na arte do cinema, o tempo está à mercê dos idealizadores da obra audiovisual; ou, em outras palavras, o filme cria seu próprio tempo, reinventando-o para que este sirva de linha mestra de sua narração.

Falar em metragem de filme, hoje em dia, para quem não chegou a ver um rolo de película, torna-se um exercício de imaginação, posto que o cinema atual não tem mais por hábito trabalhar com o suporte físico, e, sim, com o modo digital. Desta maneira, caminha-se (talvez, de forma irreversível) para a imaterialidade dos filmes, pois eles não existirão mais como objetos palpáveis, mas como pedaços de tempo em dispositivos de armazenamento. O *hard disk* (HD) ou *scan disk* (SD), ou qualquer outro dispositivo afim, não são iguais ao rolo de filme, não se pode manusear seus fotogramas, cortá-los ou emendá-los fisicamente. Não obstante, os padrões temporais pelos quais se qualifica uma produção de cinema continuam utilizando-se da métrica original: curtas, médias e longas-metragens.

Existem algumas obras experimentais que extrapolam os limites de tempo com os quais o público já se acostumou, como a produção estadunidense *A cura para insônia* (*The cure for insomnia*, 1987), de John Henry Timmis IV, contendo 5.220 minutos ou cerca de 87 horas de duração; a produção inglesa *O filme mais longo e mais sem sentido do mundo* (*The longest most meaningless movie in the world*, 1968), de Vincent Patouillard, com 48 horas de duração; o experimento audiovisual *Quatro estrelas* (***** or Four stars*, 1967), de Andy Warhol, com 25 horas de duração; ou, ainda, *The clock* (2010), do suíço Christian Marclay, um *looping* de 24 horas de cenas de filmes que mostram relógios; e *O tango de Satã* (*Sátántangó*, 1994), do húngaro Béla Tarr, com 7 horas e 19 minutos.

Hollywood também tem suas produções longas de cerca de 3 ou 4 horas de duração, como o épico *Cleópatra* (*Cleopatra*, 1963), de Joseph L. Mankiewicz, com duração de 4 horas e 3 minutos; o romance dramático *...E o vento levou* (*Gone with the wind*, 1939), de Victor Fleming, com 3 horas e 58 minutos; *Titanic* (1997), de James Cameron, com 3 horas e 15 minutos; ou, mais recentemente, *Oppenheimer* (2023), de Christopher Nolan, com 3 horas e 1 minuto.

Há, no entanto, um tempo habitual padrão no circuito internacional para a montagem final de um longa-metragem, que gira em torno dos 90 a 120 minutos (que pode variar de 60 a 160 minutos e, raramente, aquém ou além disto), possivelmente por questões comerciais. Comédias e filmes de ação tendem a ser ligeiramente mais curtos que os romances e dramas, mas esta não é uma regra absoluta ou intransponível.

O ritmo da montagem pode se impor à ação, ou, por outro lado, a ação pode fazer com que o ritmo narrativo oscile em seu andamento (como na música) de acordo com o desenrolar da trama. Muitas cenas são “sacrificadas” em função do tempo e do entendimento da história.

Há, também, o tempo de atenção do espectador a se considerar. Um diretor pode decidir fazer um filme de 5 horas e meia, mas terá que ser excepcionalmente hábil para manter o espectador atento a cada minuto até o final. Geralmente, quando se tem material suficiente para 5 ou 6 horas de finalização, opta-se por uma trilogia (três filmes que se inter-relacionam) e espera-se fidelizar o espectador à história que se quer contar.

As cenas estendidas do cineasta filipino Lavrente Indico Diaz, ou Lav Diaz, por exemplo, não são somente um estilo do autor, mas, sim, um posicionamento ideológico de um

artista do Terceiro Cinema, movimento iniciado na América Latina, nos anos 1960 e 1970, que denunciou a produção cinematográfica comercial de Hollywood como “neocolonialista”.

Diaz, que também é crítico de cinema, tornou-se famoso por integrar a estética denominada “*Slow Cinema*”; e sua produção cinematográfica, que começou nos anos 1990, tem como característica a longuíssima duração. Já reconhecido em seu país natal, Diaz alcançou notoriedade internacional com sua obra *Norte, o fim da história* (*Norte, hangganan ng kasaysayan*, 2013), no Festival de Cannes do mesmo ano, filme que tinha a duração de mais de 4 horas. Depois disso, vieram *Do que vem antes* (*Mula sa kung ano ang noon*, 2014), com suas mais de 5 horas e meia, premiado no Festival Internacional de Cinema de Locarno, na Suíça; *Canção para um doloroso mistério* (*Hele sa hiwagang hapis*, 2016), indicado ao Urso de Ouro no 66º Festival de Berlim, que excede a oito horas de duração; então, veio o filme conhecido internacionalmente com o nome de *The woman who left* (*Ang babaeng humayo*, 2016)¹, com cerca de 3 horas e 50 minutos, que participou do 73º Festival de Veneza e levou o Leão de Ouro; e, por fim, *Estação do diabo* (*Angpanahon ng halimaw*, 2018), comercializado com o título em inglês, *Season of the devil*, cuja duração está próxima de 4 horas, participante do 68º Festival de Berlim e considerado o Melhor Filme no Festival de Cartagena.

Diaz se opõe à violência estrutural imposta pelo Estado pós-colonial de seu país, buscando recuperar ou restabelecer a liberdade social e artística. As obras de Lav Diaz são mencionadas pela utilização de um “tempo morto”, ao se alongar após o final de uma ação; ele, desta forma, reivindica a volta da reflexão crítica do espectador e, ao mesmo tempo, introduz a dimensão do corpo físico para a formação de uma tríade estrutural, somada às habituais dimensões de tempo e espaço.

Os dramas comoventes das obras de Lav Diaz desafiam os moldes hollywoodianos de exibição de filmes, tal como o público já se acostumou, com suas durações que podem chegar a 10 horas (ou mais), e que modificam a experiência cinematográfica do espectador. O chamado *Slow Cinema*, de certa maneira, representa um convite à contemplação, algo a ser

¹ Não foi encontrado um nome em português para esta obra de Lav Diaz. No Brasil, aparentemente, o filme foi exibido, em raras sessões, com seu título internacional *The woman who left*. Porém, a tradução mais próxima de *Ang babaeng humayo* para o português seria *A mulher saiu*, pois se trata da história dramática de Horacia, uma professora presa injustamente, que deixa o presídio após cumprir longa pena por um crime que ela não cometeu.

enaltecido em tempos imediatistas de um mundo em que angústia e ansiedade tornaram-se, também, pandêmicos.

Muniz Sodré, professor e pesquisador acadêmico, em seu livro *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede* (2002), percebe que a *ethos* (ou *bios*) do ser humano dos dias atuais parece estar atrelada aos dispositivos de mídia. Sodré parte de escritos do filósofo Platão, ao considerar as três formas de sociabilidade, a saber: a *ethos politikos*, que envolve relações de poder e representação; a *ethos apolaustikos*, referente ao deus Apolo, que está ligada aos prazeres corpóreos; e, por último, a *ethos theoretikos*, que se evidencia pela capacidade contemplativa que propicia a formulação do conhecimento. A partir daí, Sodré sugere uma nova *bios*, a *ethos* midiaticizada, pois que tal forma de sociabilidade se dá, grosso modo, por meio de aparatos tecnológicos. Isto posto, é preciso se considerar que as percepções de tempo, com esta nova *bios* prenunciada por Sodré, segue a mesma lógica das interfaces de conexão, e que, na sociedade contemporânea, tais práticas estão assimiladas de forma inexorável, aparentemente.

Não são muitos os espectadores que se dispõem a assistir a uma exibição cinematográfica tão longa como as de Lav Diaz. Entretanto, ironicamente, é possível se questionar se este público, que se entedia facilmente nas salas de cinema, não seria o mesmo público que rotineiramente encara “maratonas” de produções audiovisuais no *streaming* de seus aparelhos domésticos. Afinal, assistir a uma ou duas temporadas de uma série em um só dia pode requerer atenção por mais tempo até do que a duração dos filmes de Diaz, provavelmente.

Há, portanto, uma diferença importante nas percepções temporais frente a um produto cinematográfico, que estaria mais relacionada, talvez, a essa nova *ethos* midiaticizada, preconizada por Sodré (2002), às novas práticas cotidianas que se estabeleceriam a partir daí.

Uma percepção possível é a de um filme ser assistido em uma sala de exibição de cinema, lugar onde não se poderá controlar o tempo ou, melhor, que tal controle não será estabelecido pelo vedor, mas, sim, pela companhia que detém o espaço e o equipamento de projeção. Como público de cinema, o vedor pode retirar-se da sala se a história não o envolver ou se dela desgostar. Em outra situação, o vedor poderá assistir ao mesmo filme, desta vez, no aparato tecnológico de sua casa. Ali, ele estará diante de seu aparelho televisor, com o controle remoto em mãos e, portanto, com razoável domínio sobre o tempo que quer

dispensar a tal prática. Há, ainda, a alternativa de se visualizar o mesmo conteúdo em um *smartphone*, *tablet* ou *laptop*, por exemplo, situações em que se pode controlar não apenas o tempo, mas também o espaço em que se vê, devido à portabilidade dos aparatos.

A experiência de se dirigir a um lugar externo e aceitar, com relativa passividade, o deixar-se apreciar a passagem da imagem-tempo projetada diante de si em uma tela gigantesca, em um ambiente fechado e isolado acusticamente e, ainda, na companhia de estranhos é uma situação muito particular e específica. Ela é parte de uma época em que, talvez, se experimentasse mais vezes os momentos de contemplação, *ethos theoretikos*, como prática cotidiana comum e recorrente. Contudo, em que pese o foco desta pesquisa estar mais no tempo da narração e menos no tempo externo das obras, tal sensação de se experimentar um tempo vivido, sobretudo no cinema, perpassa o estudo que aqui se tenciona.

Internamente, existem duas linhas principais que se destacam entre os mais renomados autores das teorias do cinema: a primeira seria mais estruturalista, bem fundamentada nos estudos desenvolvidos pelo autor francês Christian Metz, em livros como *A significação no Cinema* (1972) ou *Linguagem e Cinema* (1980), por exemplo, baseado na Semiologia de Ferdinand Saussure e na Psicologia de Sigmund Freud e Jacques Lacan; e a segunda, mais focada no Cognitivismo, que concebe a narração fílmica como especificidade própria do cinema e privilegia a análise da organização e compreensão das imagens em movimento, linha na qual o autor estadunidense David Bordwell tem recebido maior destaque. Esta pesquisa trilhará pelo segundo caminho teórico quando do momento da análise fílmica das três obras já citadas.

A problemática que deu origem a esta pesquisa perpassa por algumas indagações sobre a relevância do tempo na narração audiovisual: mas que “tempo” seria este de que tanto se fala? Qual seria a melhor maneira de defini-lo ou de compreendê-lo dentro do universo do cinema? E como as definições de tempo influenciam a narração dos filmes?

Foi preciso investigar tais definições para se começar a encontrar pistas para a análise proposta. Admitiu-se, portanto, a necessidade de se identificar a composição temporal destas três produções, pois elas apresentam formas diferentes e inusitadas de conceber o “tempo sintético” (Aumont, 2002) da narrativa do cinema, para, posteriormente, proceder-se à análise fílmica.

Assim, busca-se estabelecer correlações entre os conceitos filosóficos sobre o tempo e a concepção do elemento tempo na obra cinematográfica ficcional por meio dos filmes selecionados e a articulação teórica sobre o tempo em Aristóteles, Platão, Parmênides, Heráclito, Agostinho, Kant, Bergson, Hegel, Heidegger, Nietzsche, Deleuze e outros.

Este estudo se propõe, sobretudo, a tentar responder à pergunta: de que modo evoluiu a linguagem no cinema ao ponto de permitir, não apenas a aceleração do tempo narrativo, mas também a aplicação de diferentes conceitos de tempo em suas narrativas complexas? E de que forma foi construída a narração nos três filmes selecionados em particular?

Um breve resumo dos três filmes selecionados pode deixar um pouco mais claro o motivo pelo qual eles serão analisados em um mesmo trabalho, tendo em mente o que aproxima as três histórias e o que as diferencia entre si, mas sem perder de vista o foco no tempo narrativo escolhido pelos três diretores destas obras, o circuito temporal (*time loop*). Uma sucinta descrição das histórias contadas nestes três filmes poderá ajudar na compreensão de como estes se interrelacionam, sobretudo, em seu modo temporal cíclico, porém, uma sinopse mais completa e abrangente será encontrada mais adiante, no terceiro capítulo, antes das análises realizadas.

Em *Feitiço do tempo* (1993), filme de Harold Ramis, um “homem do tempo”, jornalista que apresenta as previsões climáticas e meteorológicas na televisão, vai a uma pequena cidade que cultua uma tradição antiga, na qual uma marmota vê sua sombra sobre os ombros e anuncia que o inverno ainda não acabou. O tal jornalista, chamado Phil Connors (Bill Murray), tem ali um dos piores dias de sua vida, mas, ao acordar no que deveria ser o dia seguinte, as coisas se repetem infinitamente. Phil se sente preso nos dias rigorosamente iguais do cotidiano da cidadezinha, o que remete aos escritos de Michel de Certeau, *A invenção do cotidiano*, lançado pela primeira vez em 1980, como se verá na análise deste filme. *Feitiço do tempo* não deixa de ser uma comédia romântica, na qual o protagonista, prisioneiro do *time loop*, resolve usar tal situação a seu favor e conquistar a bela produtora, Rita (Andie MacDowell), pela qual ele se apaixona à primeira vista. A comédia parece ser uma das dimensões possíveis do tema do circuito temporal, mas não a única.

Em *Corra, Lola, corra* (1998), o diretor alemão, Tom Tykwer, apresenta a versão de aventura para esta mesma temática, mostrando três soluções possíveis para o dilema da protagonista. Lola (Franka Potente) precisa ajudar seu namorado, Manni (Moritz Bleibtreu), a

conseguir recuperar, urgentemente, o dinheiro de um perigoso chefe de uma quadrilha de contrabandistas, dinheiro este que ele esqueceu no vagão do metrô.

Em sérios apuros, as personagens se desesperam, Manni pensa em assaltar um supermercado; Lola, sempre a correr, tenta pedir o dinheiro emprestado a seu pai, que trabalha em um banco, depois assalta este mesmo banco. Os dois primeiros desfechos do *thriller* serão trágicos; mas, em um terceiro desfecho, Lola ganha o dinheiro jogando na roleta de um cassino, enquanto Manni consegue localizar o dinheiro perdido, que havia sido levado por um mendigo que estava ao lado dele, no mesmo vagão do metrô.

Estes três finais possíveis, porém, impossíveis em uma mesma linha do tempo, ou seja, em uma mesma vida-duração e, portanto, impossíveis sincronicamente, remetem o espectador à dimensão filosófica do conceito de tempo e não ao tempo “vulgar”, social e culturalmente mensurável, motivo pelo qual esta pesquisa mergulhou nos conceitos de tempo segundo a Filosofia.

Em *Crimes temporais (Los cronocrímenes, 2007)*, de Nacho Vigalondo, um homem chamado Hector acaba de se mudar e está a conhecer o ambiente no qual sua nova residência está localizada, um lugar arborizado e longe dos perigos da cidade grande. Ele admira o seu entorno com seu binóculo e vê uma bonita jovem em circunstância perigosa. Tomado pela curiosidade ou por heroísmo romântico, ele resolve ajudá-la e acaba se envolvendo em uma teia de situações complicadas e até, possivelmente, mortais. Com o auxílio de um cientista, ele acaba entrando em uma espécie de “máquina do tempo” e retorna ao momento anterior, quando nenhum dos problemas era realidade ainda, mas a máquina faz coexistir várias versões de si ao mesmo tempo e, assim, a situação sai de controle. A cada vez que um dos “Hectors” toma uma determinada atitude, cria-se uma nova situação problemática e, sem uma solução factível, a história se torna um pesadelo sem fim. O filme gera um suspense no espectador e, por isso, aproveitam-se as ideias de Alanna Thain, em seu livro *Bodies in suspense: time and affect in Cinema* (2017), na análise desta obra.

Vigalondo, diretor espanhol de *Crimes temporais*, apresenta a versão de uma tragédia propiciada pela situação de “tempo cíclico”, em que, a cada repetição do momento crucial, o protagonista é obrigado a tomar decisões de vida ou morte sobre seu futuro, o futuro da moça em apuros e até o de sua esposa. Para tentar corrigir o futuro, ele volta a um passado próximo, apenas 20 minutos antes dos acontecimentos, mas não consegue evitar as consequências

trágicas de seus atos. Este é o único filme, dentre os três selecionados, que também pode ser catalogado como de ficção-científica e que suscitou uma exploração das teorias das leis da Física, enquanto ciência aplicada ao tema.

Analisa-se, então, obras em que o tempo narrativo não está subordinado ao tempo cronológico linear, narrações que subvertem e desafiam a lógica sequencial da temporalidade, trazendo o conceito de circuito temporal ou *time loop*. Porém, o fazem de três maneiras distintas: o primeiro filme (*Groundhog day*), como sátira, apresenta o tempo cotidiano na contingência de aprisionamento; o segundo filme (*Lolla rennt*), como um jogo, brinca com as possibilidades do devir; e, por fim, o terceiro filme (*Los cronocrímenes*), como suspense ou terror, mostra o desespero ante uma maldição causada por um experimento que desafia a tirania do tempo/destino. Procura-se, neste estudo, identificar as implicações do elemento “tempo”, em seu modo cíclico, na construção narrativa dos três filmes selecionados, detectando a subversão da linha temporal convencional, relacionando os conceitos de tempo ao enredo da história e a sua relação com as personagens.

Este trabalho tem como objetivo geral: compreender como a construção das narrativas complexas dos filmes *Feitiço do tempo*; *Corra, Lola, corra* e *Crimes temporais* utilizam um modelo de tempo sintético alternativo, um circuito temporal (*time loop*). Neste procedimento, estipulam-se como objetivos específicos: identificar como elementos da montagem cinematográfica, tais quais o som, a música, o *fast motion* ou o *slow motion*, a divisão de tela, e tantos outros recursos tornaram explícitas as subversões temporais dentro das três narrativas; compreender como a dimensão do tempo da narração se instaura em relação ao enredo e às personagens das obras, utilizando-se da linguagem cinematográfica e de sua estética; perceber como as mudanças técnicas no processo de montagem, a partir dos anos 1990, pode ter permitido outras concepções e possibilidades para o elemento tempo em narrativas complexas e instaurado novos modos de sentido na linguagem do cinema.

Trabalha-se, assim, com as seguintes hipóteses: *Feitiço do tempo*, *Corra, Lola, corra* e *Crimes temporais* são estruturados como narrativas complexas que subvertem o elemento tempo e utilizam-se de um conceito temporal cíclico; recursos específicos da montagem cinematográfica podem instaurar novas relações entre o tempo cronológico e o tempo da ação na obra, ao criar novas possibilidades de narrativas complexas e uma fase de nova produção de sentido na linguagem do cinema; e as mudanças técnicas dentro do processo de montagem

de filmes, a partir dos anos 1990, ao disponibilizar maior controle sobre o tempo fílmico, podem ter contribuído para a utilização de conceitos de tempo essencialmente diferentes do tempo cronológico vulgar.

Esta pesquisa realiza um estudo sobre a construção do tempo da narração, ao voltar-se, assim, aos “estratagemas temporais” (Bordwell, 1985) do cinema de ficção e trazer aspectos de narrativas modulares ou em bifurcação; tempos cíclicos ou não-reconciliados; *puzzle*; *mind games*; *multiple-draft*; *database films*; entre outros. A contribuição a que esta pesquisa se propõe é a de refletir sobre como a dimensão do tempo da narração se instaurou em relação ao enredo e às personagens das obras, sobretudo com o recurso do *time loop*, e quais as implicações na linguagem cinematográfica e sua estética.

O escritor e poeta húngaro, Béla Balázs, que também foi crítico e teórico de cinema, escreveu um livro chamado *Theory of the film*, em 1949, que só foi publicado pela primeira vez em 1952, cerca de três anos após a sua morte. Neste livro, Balázs propõe-se a sistematizar determinadas bases teóricas que pudessem ampliar a compreensão dos códigos mais utilizados no cinema, considerando-se que, àquela altura (na virada da década de 1940 para a de 1950), ele já havia testemunhado certa evolução na sétima arte, e conhecido as técnicas de sonorização e colorização da imagem. Balázs remete ao início do cinema e comenta que os irmãos Lumière costumavam fotografar espetáculos teatrais, no intuito de agregar as técnicas que eles já conheciam a uma “nova linguagem formal”, algo que fosse uma maneira específica e singular de se contar uma história, algo “genuinamente fílmico” (Balázs, 1952). Balázs tece diversas considerações sobre “a linguagem cinematográfica” (termo avançado para a época), principalmente sobre o espaço e o tempo fílmicos. Marcel Martin afirma que Béla Balázs especula sobre três possíveis dimensões diferentes de tempo no cinema, a saber: o “tempo da projeção”, o “tempo da percepção” e o “tempo da ação”.

Invertendo-se os termos utilizados por esses pensadores, e a fim de se buscar um caminho que sirva de trilha mais segura para esta pesquisa, estruturou-se o trabalho em três capítulos principais:

Capítulo 2 A PROJEÇÃO DO TEMPO NO CINEMA, que traz uma digressão histórica sobre como o tempo foi projetado no cinema, segundo seus autores mais reconhecidos, compreendendo-se a relação entre tempo cronológico e tempo fílmico ao longo da transformação na linguagem do cinema.

Capítulo 3 A PERCEPÇÃO DO TEMPO NO CINEMA, que procede à investigação sobre conceitos filosóficos e científicos de tempo e, ainda, as relações destes com estruturas de narrações utilizadas no cinema, conforme o descrevem autores mais recentes, identificando-se o “*schemata* temporal” dentro dos módulos narrativos e os diversos recursos cinematográficos utilizados nas três produções a serem analisadas.

Capítulo 4 A AÇÃO DO TEMPO NO CINEMA, que busca compreender, por meio das análises dos três filmes selecionados, de que forma a dimensão do tempo fílmico emerge da narração e se relaciona ao enredo e às personagens das obras e como a linguagem cinematográfica e suas estéticas possibilitam estas construções narrativas.

Desta maneira, analisam-se os filmes em questão, identificam-se e descrevem-se suas estratégias narrativas relacionadas ao tempo fílmico. Além disso, sinalizam-se os instrumentos audiovisuais que foram utilizados para relacionar fragmentos de blocos de tempo capturados para, então, montar uma única estrutura imagético-temporal que tenha se destacado como uma nova experiência estética dentro da arte do Cinema.

2 A PROJEÇÃO DO TEMPO NO CINEMA

Este primeiro capítulo apresenta uma revisão fundamentada sobre como os principais teóricos da arte do cinema abordaram a questão do tempo fílmico, ao longo da transformação da linguagem cinematográfica. Além disso, aborda as possíveis imbricações entre tempo cronológico e tempo da narração de alguns filmes, como exemplos, observando a relação com o ritmo narrativo. Enfim, descreve como o tempo projetou-se na arte do cinema ao longo dos anos, desde Lumière até os anos 2020. Esta revisão foi utilizada como base de apoio para as análises, as quais esta pesquisa realizou no terceiro capítulo.

2.1 O domínio do tempo no cinema de ficção

Muito já se comentou sobre os primórdios do cinema, momento identificado, ao menos para a maior parte dos teóricos da área, com os primeiros trabalhos experimentais dos irmãos Auguste e Louis Lumière, na França da virada do século XIX para o século XX. Sobre esses trabalhos, mais especificamente sobre *A saída dos operários da fábrica Lumière (La sortie de l'usine Lumière à Lyon, 1895)*, André Labarthe, reconhecido ator e diretor de cinema francês, faz um ensaio crítico no qual ele percebe uma diferença entre as duas tomadas do mesmo experimento. Labarthe (*apud* Aumont, 2008) nota que, na primeira delas, a porta se abre, os operários e operárias saem, mas o filme termina antes que a porta se feche. Já na segunda, filmada a partir do mesmo ponto de vista, o portão se abre, os trabalhadores saem um pouco mais rápido e, assim, foi possível se fechar o portão (parcialmente) antes do final do filme.

Labarthe sugere que pode ter havido, ali, uma “intervenção” para que a movimentação das pessoas fosse mais ligeira e, assim, toda a ação fosse finalizada antes dos 40 segundos de película, limitação do equipamento da época. Tal limitação do equipamento (rudimentar, apesar de inovador) permitia não mais que poucos minutos de filmagem somente.

Figura 01 – Primeira e segunda tomadas de *A saída dos operários da fábrica Lumière* (1895)



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=fNk_hMK_nQo e
<https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>

Segundo Labarthe, esta provável orientação na ação dos “figurantes” da cena poderia ser considerada como a inauguração da ficcionalização do cinema, diferenciando-se do registro documental. Para Labarthe, portanto, os irmãos Lumière, naquele momento, teriam inventado a própria encenação cinematográfica. De acordo com sua análise, Auguste e Louis ficaram felizes com o ângulo de visão escolhido nas duas versões, tendo eles dominado “o espaço”, portanto. Assim, faltava-lhes dominar, também, “o tempo” da ação para que o resultado fosse o mais próximo que se pudesse chegar do que teria sido planejado por eles, anteriormente, para esta cena. Labarthe complementa seu ensaio crítico, afirmando que, para ele, a encenação no cinema teria três “pontos de sustentação”: “*o espaço, o tempo e o acaso*”.

É difícil, *a priori*, aceitar-se “o acaso” como sendo um “ponto de sustentação”, porém Labarthe (1967) talvez estivesse a se referir à liberdade da encenação do ator como sendo algo da esfera do acaso. Como ator talentoso que foi, Labarthe (falecido em 2018) parece conceber o trabalho que o ator dedica às personagens como sendo parte fundamental na encenação cinematográfica. De todo modo, sob o ponto de vista da direção de cena, ele concebe, como pontos de sustentação da narração, o controle (ou o deixar-se ao acaso) dos elementos principais da linguagem do cinema de ficção: o espaço e o tempo.

O professor, escritor e teórico do cinema, Jacques Aumont, em seu livro *O Cinema e a encenação* (2008), reflete sobre este ensaio crítico de Labarthe e pondera que, para além do controle da encenação, na verdade, os irmãos Lumière haviam descoberto “a diferença fundamental entre duas formas de filmar a mesma cena” (Aumont, 2008.)

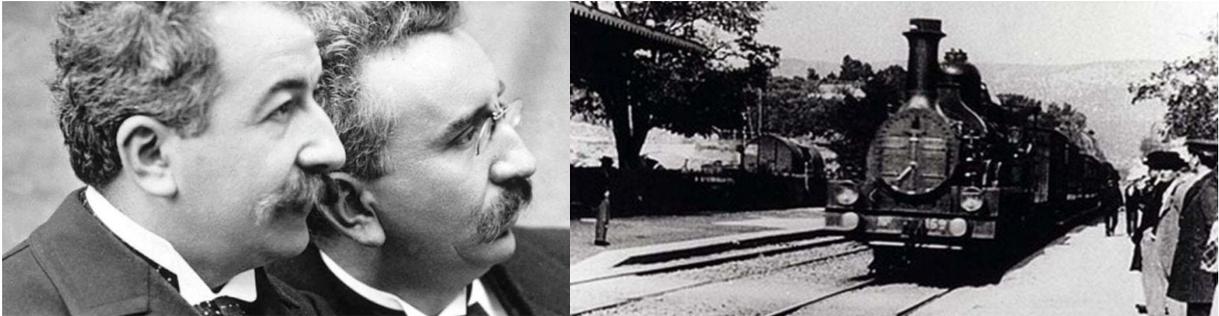
[...] das duas versões descritas por Labarthe, há uma (a primeira) que dá a sensação de ter sido registrada em directo, sem intervenção no acontecimento, sem que nada tivesse sido previamente decidido, enquanto que a outra dá uma sensação de cálculo, a impressão de que o acontecimento foi formado previamente (ou pré-esforçado, como se diz do betão), para que entrasse num molde de ponto de vista-duração. [...] Por outras palavras, a segunda versão diz-nos a verdade da encenação (que mais não é do que cálculo, vontade de controlar o acontecimento e de o prever), enquanto que a primeira nos diz a verdade da rotação (que é apenas um acidente, obediência àquilo que acontece e que não se pode prever). Para quem gosta dos mitos, pode ver-se aqui, respectivamente, a origem do documentário e do filme de ficção (Aumont, 2008, p. 157-158).

Esta é uma discussão que vem desde o início do cinema, quando da distinção entre o cinema mostrado dos Lumière e os filmes ilusionistas de Georges Méliès; ou, mais tarde, na oposição entre discurso fílmico (diegese) e imitação do real (mimese); e, por fim, na dicotomia entre narração (opacidade) *versus* reprodução (transparência), abordada pelo pesquisador e teórico do cinema, Ismail Xavier, em *O discurso cinematográfico* (2005).

Ainda que Jacques Aumont tenha feito tal ressalva, a de que esta conclusão sobre a origem do documentário e da obra de ficção seja para os que gostam de estabelecer mitos, é ponto pacífico que ambos concordam, ali, que o controle do espaço e, principalmente, do tempo da ação está no cerne do nascimento da narração ficcional. Ou seja, ao escolherem o ponto de vista a partir do qual as imagens deveriam ser captadas, dominaram o espaço; e, ao intervirem na ação (movimento) para ter o controle do resultado final do filme, os Lumière propiciaram o vislumbre do surgimento da ficção e, para tal, trataram de dominar também o elemento tempo, um dos principais pontos de sustentação da encenação cinematográfica.

O mesmo Aumont, em seu livro *O olho interminável* (2004), em que o autor traça um comparativo entre os primeiros experimentos do cinematógrafo (que ele denomina “vistas Lumière”) e a pintura, diria que as “vistas Lumière” assemelham-se mais a “cartões postais” de alguns pontos da cidade. Ele afirma: “A vista Lumière é, assim, literalmente, o que se vê a partir desse ponto, o que mostra de visível o ponto escolhido, o exercício da visão (do olhar) a partir desse ponto” (Aumont, 2008, p. 42).

Figura 02 – Irmãos Lumière e a *A chegada do trem na estação (L'arrivée d'un train à La Ciotat, 1896)*



Fonte: <https://vertentesdocinema.com/saiba-tudo-sobre-a-mostra-lumiere-cineasta/>

André Gaudreault, autor canadense e historiador da arte do cinema, em seu livro *A narrativa cinematográfica* (2009), considera que a própria invenção do cinematógrafo dos Lumière já seria “o nascimento da narrativa cinematográfica”. Ou seja, a narração ficcional teria nascido junto com o aparato cinematográfico; mas, devido às “limitações” do engenhoso equipamento, levou-se um tempo para que ele alcançasse seu objetivo primordial, que já estaria implícito desde os primeiros experimentos. Gaudreault escreve:

A idéia de se servir do filme principalmente para contar histórias nasceu ao mesmo tempo que o cinematógrafo. Certos inventores do cinema tiveram, ao que parece, o projeto conscientemente, como prova a leitura de certas patentes registradas na época: "contar histórias projetando imagens animadas", diz uma delas (patente de PAUL; WELLS, G. apud LOTMAN, 1977, p. 65). Mas no começo o argumento narrativo era muito simples. Até cerca de 1.900, a maioria dos filmes não durava mais que um ou dois minutos e não comportava, geralmente, mais que um só plano, uma só unidade espaço-temporal. Eles eram *unipontuais*. Os "longas-metragens" de dez minutos eram exceções. Antes de 1.900, é muito raro que se tenha sentido essa "unipontualidade" como uma prisão (pode ter acontecido, é certo) e que se tenha procurado desenvolver uma narrativa em muitos planos. Visivelmente, essa unidade de tomadas era suficiente para servir à causa dos cineastas de antes de 1902 (Gaudreault, 2009. p. 37-38 – grifos do autor).

Aumont (2004, p. 42) ainda considera “não localizável” a ficção nos experimentos dos Lumière. No mesmo livro, ele afirma a seguir que: “A ficção das vistas Lumière não é ficcionalizada o bastante”. Sob sua visão, Aumont (2004, p.420) define os primeiros trabalhos dos Lumière: “Trata-se de vistas móveis, no mais das vezes feitas a partir de um veículo em movimento, e onde o deslocamento do quadro em relação ao campo não funciona como ato enunciativo visível, ao contrário do que se sucederá quase sempre no cinema narrativo”.

O professor estadunidense e teórico do cinema, Tom Gunning, em seu livro *The cinema of attraction: early film, its spectator and the Avant-Garde* (2006) – título em

referência à expressão “montagem de atrações”, de Sergei Eisenstein –, questiona sobre o que teria se passado nos primeiros anos do início da “narrativização” do cinema:

O que aconteceu com o cinema de atração? O período de 1907 a cerca de 1913 representa a verdadeira narrativização do cinema, culminando com o surgimento de longas-metragens que reviram radicalmente o formato de variedades. O cinema claramente tomou o teatro legítimo como modelo, produzindo atores famosos em peças famosas. A transformação do discurso filmico tipificada por D. W. Griffith vincula os significantes cinematográficos à narração de histórias e à criação de um universo diegético fechado em si mesmo. O olhar para a câmera torna-se tabu e os dispositivos do cinema se transformam de “truques” lúdicos – atrações cinematográficas (Méliès gesticulando para que vejamos a dama desaparecer) – a elementos de expressão dramática, entradas na psicologia do personagem e no mundo da ficção (Gunning, 2006, p. 68 – tradução nossa)².

Gunning percebe um modelo de encenação trazido do teatro para as telas, mas vê, posteriormente, uma transformação na narração dos filmes que tendem a convergir a ação dramática para a psicologização das personagens e para a ficcionalização, citando, inclusive, a contribuição dada por D. W. Griffith neste processo. Sutilmente citado por Gunning, o cineasta russo, Sergei Eisenstein, também identificaria o desabrochar da ficção do cinema nos trabalhos do cinema silencioso de Griffith, a partir de meados dos anos 1910.

O cineasta estadunidense, David Llewelyn Wark Griffith, já havia realizado diversos curtas, entre 1908 e 1913, e um longa, *The avenging conscience*, em 1914, filme baseado no conto *Tell tale heart*, de Edgar Allan Poe. Porém, os trabalhos que o notabilizaram vieram na sequência com *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*, 1915), filme que conta uma história sobre a guerra civil norte-americana; e *Intolerância* (*Intolerance*, 1916), formado por quatro passagens históricas trágicas de intolerância pelo mundo, amalgamadas pelos versos do poeta Walt Whitman. Esses filmes, do início do século XX, foram considerados os de maior tempo de duração nos Estados Unidos, à época, com 190 e 210 minutos, respectivamente. Certos movimentos de câmera e algumas técnicas encontradas nos longas de Griffith são utilizados até hoje no cinema: *close-ups*, contraplanos, montagem paralela e

² “What happened to the cinema of attraction? The period from 1907 to about 1913 represents the true narrativization of the cinema, culminating in the appearance of feature films which radically revised the variety format. Film clearly took the legitimate theater as its model, production famous players in famous plays. The transformation of filmic discourse that D. W. Griffith typifies bound cinematic signifiers to the narration of stories and the creation of a self-enclosed diegetic universe. The look at the camera becomes taboo and the devices of cinema are transformed from playful “tricks” – cinematic attractions (Méliès gesticulating at us to watch the lady vanish) – to elements of dramatic expression, entries into the psychology of character and the world of fiction” (Gunning, 2006, p. 68).

inserção de detalhes, por exemplo, que contribuíram para o surgimento de um modelo clássico de narração aplicado por Hollywood, em seus estúdios.

Historicamente, porém, o cinema de ficção tende a ser dominado por uma única tradição de forma narrativa. Iremos nos referir a esse modo dominante como o “cinema clássico de Hollywood”. Esse modo é “clássico” por causa de sua história longa, estável e influente, e “Hollywood” porque assumiu sua forma mais elaborada nos filmes de estúdio americanos. O mesmo modo, no entanto, rege muitos filmes narrativos feitos em outros países (Bordwell; Thompson, 2008, p. 94, tradução nossa)³.

Eisenstein se encantou com as técnicas de montagem utilizadas por Griffith e destacou, no capítulo “Dickens, Griffith e nós”, de seu livro *A forma do filme* (2002), a “perícia criativa” do cineasta estadunidense que o tornaria “um mágico do tempo e da montagem” (Eisenstein, 2002, p.180), mas o autor situaria Griffith entre duas características conflitantes da nação referida como em “nascimento”, nos anos 1910, a nação da modernidade pujante (cada vez mais alardeada) e, também, a nação do reticente provincianismo (que persiste até hoje). O cineasta russo descreve como a literatura do romancista inglês Charles Dickens se encaixou na produção cinematográfica de Griffith:

Para entender Griffith, deve-se visualizar uns Estados Unidos compostos de mais do que visões de automóveis velozes, trens aerodinâmicos, fios de telégrafos, inexoráveis correias de transmissão. É-se obrigado a compreender este segundo rosto dos Estados Unidos também – os Estados Unidos tradicionais, patriarcais, provincianos. E então se ficará consideravelmente menos espantado com esta vinculação entre Griffith e Dickens.

Os fios desses dois Estados Unidos são entrelaçados no estilo e personalidade de Griffith – como nas mais fantásticas de suas seqüências de montagem paralela.

O mais curioso é que Dickens parece ser a fonte de *ambas* as linhas do estilo de Griffith, que refletem as duas faces dos Estados Unidos: os Estados Unidos Provincianos e os Estados Unidos Superdinâmicos (Eisenstein, 2002, p. 178).

Faz-se necessário observar, no entanto, que o filme pelo qual Griffith é mais conhecido, *O nascimento de uma nação* (1915), foi alvo de inúmeras críticas ao longo do tempo, por se notar conteúdo racista em seu enredo, ao enobrecer o surgimento da *Ku Klux Klan*, entidade que defende a “supremacia branca” e que se julga o “pilare de sustentação” dos Estados Unidos da América. Contudo, muitos reconhecem o filme em sua ousadia estética.

³ “Historically, however, fictional filmmaking has tended to be dominated by a single tradition of narrative form. We'll refer to this dominant mode as the "classical Hollywood cinema." This mode is "classical" because of its lengthy, stable, and influential history, and "Hollywood" because the mode assumed its most elaborate shape in American studio films. The same mode, however, governs many narrative films made in other countries” (Bordwell, 2008, p. 94).

Figura 03 – Cena do filme *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*, 1915)



Fontes: <https://www.planocritico.com/critica-o-nascimento-de-uma-nacao-1915/>

O domínio da magia do tempo na montagem seria a tal “criativa perícia” (Eisenstein, 2002) com a qual o cineasta inventa sua história ou a ficcionaliza. O cerne da questão ficcional para Eisenstein, portanto, também estaria ligado, de certa forma, à administração do aspecto temporal da montagem cinematográfica.

Pode-se notar, em André Gaudreault, pensamento similar, quando o autor se refere à diferenciação das duas formas de se fazer cinema, descritas anteriormente por Jacques Aumont (2008). O professor e pesquisador de cinema Fernando Soares Mascarello, em *História do cinema mundial* (2006), explica como Gaudreault entende esta questão:

[...] André Gaudreault, um outro historiador que havia estado em Brighton, propôs que existem dois modos de comunicação de um relato: a mostração e a narração. A mostração envolve a encenação direta de acontecimentos, ao passo que a narração envolve a manipulação desses acontecimentos pela atividade do narrador. No entanto, os dois modos são regidos pelo que ele chama de *meganarrador*, já que todo relato é sempre construído por alguém e nunca se produz *automaticamente*. No cinema, a mostração está ligada à encenação e apresentação de eventos dentro de cada plano (filmagem); já a narração está ligada à manipulação de diversos planos, com o objetivo de contar uma história (montagem). Para Gaudreault, o primeiro cinema está mais ligado à atividade de mostração do que à de narração, principalmente nos filmes que possuíam apenas um plano, até 1904 (1989, p. 20). De fato, os primeiros cineastas estavam preocupados com cada plano individual. A

preocupação com a conexão entre planos surgiu gradualmente, à medida que os filmes se tornaram mais longos (Mascarello, 2006, p. 24).

Embora vejam de maneira distinta a questão da origem da narrativa ficcional ou da suficiente ficcionalização de uma “mostração” imagética nos experimentos dos irmãos Lumière, os autores acima (Aumont e Gaudreault) relacionam tal origem à questão temporal.

Gaudreault (2009, p.33), por exemplo, considera dois tempos distintos na narrativa do cinema. Ele afirma que “toda e qualquer narrativa põe em jogo duas temporalidades: por um lado, aquela da coisa narrada; por outro, a temporalidade da narração propriamente dita”. Baseando-se nos estudos de Christian Metz (1972), Gaudreault entende que a narrativa se processaria em uma negociação permanente entre estas duas temporalidades.

Aumont, em *O olho interminável* (2004), relaciona tempo, espaço e ficção; citando sua divergência com os “narratólogos de toda espécie”, ao analisar o “limite de um *campo*”, que definiria o “quadro” e o “fora de quadro” em uma sequência. Ele, assim, aclara tal ideia:

O quadro centraliza a representação, focaliza-a sobre um bloco de espaço-tempo onde se concentra o imaginário, ele é a reserva desse imaginário. Acessoriamente (acessoricamente de meu ponto de vista; para os narratólogos de toda espécie, é o aspecto principal), ele é o reino da ficção e, aqui, da ficcionalização do real. Corolariamente, o quadro é o que institui um fora-de-campo, outra reserva ficcional onde o filme vai buscar, se for o caso, determinados efeitos necessários a um novo impulso. Se o campo é a dimensão e a medida espaciais do enquadramento, o fora-de-campo é *sua medida temporal*, e não apenas de maneira figurada: é no tempo que se manifestam os efeitos do fora-de-campo. O fora-de-campo como lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento e esvaecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente (Aumont, 2004, p. 40).

Geràrd Genette, teórico e crítico literário francês, em *Figura III* (1972), no qual ele estabelece um paralelo entre Literatura e Cinema enquanto discurso narrativo, baseia-se nas ideias do filósofo e linguista búlgaro Tzvetan Todorov (1967), que diferencia o “tempo da enunciação” do “tempo da percepção”; e percebe que tal “dualidade” facilitaria “distorções temporais”, “infidelidades à ordem cronológica dos acontecimentos” (Genette, 1972, p. 85); e que uma das funções principais da narrativa seria a de se rentabilizar um tempo no outro.

A história é uma sequência temporal dupla: há o tempo da coisa-dita e o tempo da história (tempo do significado e tempo do significante). Essa dualidade não é apenas o que possibilita todas as distorções temporais que corriqueiramente encontramos nas histórias (três anos da vida do herói resumidos em duas frases de um romance, ou em alguns planos de um “frequentativo” cinema, etc.); mais fundamentalmente,

nos convida a ver que uma das funções da narrativa é rentabilizar um tempo no outro tempo (Genette, 1972. p. 89 – tradução nossa)⁴.

Aumont, novamente, quando analisa um dos traços que esses trabalhos inovadores do cinematógrafo e as obras pictóricas das artes plásticas poderiam ter em comum, entende que a arte da pintura busca fixar o efêmero e que tal esforço seria um dos grandes desafios ao talento do pintor, já que o obrigaria a estabelecer uma “síntese temporal”. Para o autor, é por esta razão que o tempo na pintura seria menos perceptível, ainda que esteja presente na doutrina do “instante prenhe”, da mesma forma que a fotografia conseguiu “embalsamar” o tempo, como afirmou André Bazin (Aumont, 2008, p. 36).

Segundo Aumont, o cinematógrafo havia resolvido essa “irritante questão do tempo” (Aumont, 2004, p. 35), pois o aparato teria conseguido capturar “o infinitamente lábil”, “o fugidio é enfim fixado, e sem labor”, diz ele. Em outras palavras, o pintor usa sua habilidade técnica para simular os movimentos que vê, ao passo que, no cinema, é possível registrar-se com facilidade todos estes movimentos de uma só vez. O teórico francês afirma: “É de acordo com o trabalho pictórico que se mede o melhor do milagre do cinematógrafo: ele substitui, com efeito, as centenas de folhas duramente pintadas, uma por uma [...] pelo aparecimento imediato de todas as folhas. E, além do mais, elas se mexem...” (Aumont, 2004, p. 36).

Tem-se, aí, a ideia explícita de que o dispositivo de captura de imagens utilizado pelo cinema, desde o seu princípio com o cinematógrafo de Lumière, teria sido uma forma de domínio sobre o tempo, no qual todos os movimentos, até mesmo os mais efêmeros e fugidios, acontecem.

Na verdade, diversos teóricos de cinema pesquisados aqui, ou a maior parte deles, escreveram sobre o tempo na narrativa audiovisual. Apesar de não terem escrito um livro exclusivamente sobre este tema, eles ao menos dedicaram um capítulo a isso.

O principal autor que dedicou um livro inteiro sobre o tempo e sua relação com a imagem na sétima arte foi um filósofo, Gilles Deleuze, em *A imagem-tempo*, lançado em 1985. No entanto, os teóricos mais reconhecidos e especializados em cinema, também, em

⁴ “Le récit est une séquence deux fois temporelle: il y a le temps de la chose-racontée et le temps du récit (temps du signifié et temps du signifiant). Cette dualité n’est pas seulement ce qui rend possibles toutes les distorsions temporelles qu’il est banal de relever dans les récits (trois ans de la vie du héros résumés en deux phrases d’un roman, ou en quelques plans d’un montage “fréquentatif” de cinéma, etc.); plus fondamentalement, elle nous invite à constater que l’une des fonctions du récit est de monnayer un temps dans un autre temps” (Genette, 1972. p. 89).

algum momento, abordaram a questão do elemento tempo nos filmes; e é possível citar aqui alguns exemplos mais relevantes à essa pesquisa.

Marcel Martin, reconhecido autor francês e crítico de cinema, escreve *A linguagem cinematográfica (Le langage cinématographique, 2005)*, lançado em sua primeira edição na França, em 1955. Nesse livro, Martin também compara os domínios de tempo nas artes plásticas e no cinema, argumentando que “seria errado acreditar que, devido ao facto da pintura mostrar um aspecto estático do mundo, deixa de se colocar o problema da duração. [...] os artistas procuram *compensar, por meios visuais, a impossível expressão da temporalidade*” (Martin, 2005, p. 247 - grifo do autor).

Sobre esta questão do domínio do tempo pelo cinema, há uma convergência entre as visões de Jacques Aumont e Marcel Martin, que fica mais clara ainda quando Martin comemora a oportunidade de se controlar a “tirania do tempo” pela primeira vez através deste equipamento, a câmera do cinema:

Ora, perante um sistema de referência tão fugitivo e evanescente, e ao mesmo tempo tão tirânico, o homem dispõe, pela primeira vez, de um instrumento capaz de dominar o tempo: a câmara pode, com efeito, tanto acelerar como retardar, inverter ou parar o movimento, ou seja, o tempo (Martin, 2005, p. 262).

Martin se baseia nos escritos de Balázs (1952) para estabelecer os parâmetros de sua compreensão sobre a questão do tempo no cinema e suas implicações. Ele percebe que, por exemplo, “o conceito de tempo implica, simultaneamente, o de *data* e o de *duração*” (Martin, 2005, p. 265 - grifos do autor). Martin enfatiza que o controle narrativo se daria por meio da planificação da montagem:

É importante, em primeiro lugar, notar, com Béla Balázs, que o cinema (ou antes: a planificação-montagem) introduz uma tripla noção do tempo: o tempo da *projecção* (a duração do filme), o tempo da *acção* (a duração diegética da história contada) e o tempo da *percepção* (a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjectiva, tal como a sua consequência negativa eventual: a noção do aborrecimento, isto é, o sentimento de uma duração excessiva nascida de uma impressão insuportável de duração) (Martin, 2005, p. 261-262).

O húngaro Béla Balázs, escritor, poeta, crítico e teórico da linguagem cinematográfica, em seu *Theory of the film* (1952), sistematiza a narração de uma história no cinema pela utilização dos recursos típicos e específicos desta forma de arte. Balázs estabelece uma série de regimes de configuração de espaço e de tempo na prática dos cineastas, enquanto construtores do conteúdo filmico. Balázs começa por questionar, afinal, “o que mantém a

imagem seccional unida?” (Balázs, 1952, p. 52). O próprio autor arriscaria, então, uma possível resposta para essa questão:

A resposta a esta pergunta é: a montagem ou corte, a composição móvel do filme, uma arquitetura no tempo, não no espaço, sobre a qual muito mais se dirá adiante. Por enquanto, estamos interessados na questão psicológica de saber por que uma cena dividida em imagens seccionais não se desfaz, mas permanece um todo coerente, permanece na consciência do espectador uma unidade consistente tanto no espaço quanto no tempo. Como sabemos que as coisas estão acontecendo simultaneamente e no mesmo lugar, mesmo que as imagens passem diante de nossos olhos em sequência temporal e mostrem uma passagem real do tempo? (Balázs, 1952, p. 52 – tradução nossa)⁵.

Balázs entende, portanto, que a narrativa do cinema se assemelha a uma “arquitetura no tempo”, ao enfatizar o fato de que a consciência do espectador é que contribui para que a percepção temporal construa mentalmente uma unidade coerente para a história. Assim, ainda que fracionada em diversas partes descontínuas, as cenas sequencializadas pela montagem conferem à narrativa um sentido lógico de ficcionalização da realidade. Este entendimento, ao menos em parte, corrobora com o conceito de “*schemata* temporal”, de David Bordwell, que veremos mais detidamente durante a pesquisa, sobretudo ao se detalhar a “Teoria da Narração”, deste autor, que serviu de base teórica utilizada nas análises fílmicas.

A ideia de “arquitetura no tempo” de Balázs assemelha-se aos conceitos do escritor, poeta e cineasta russo Andrei Tarkovski, em seu livro *Esculpir o tempo* (1998). Para Tarkovski, a prática de registrar fatos no tempo traduziria a essência do cinema, não como o ato simples de filmar, e, sim, de recriar a vida, tornando-a ampliada e enriquecida. O espectador, segundo ele, vai à sala de cinema em busca de um “tempo perdido”, uma “experiência viva” que sacie sua necessidade humana por conhecer o mundo (ou outros mundos). Tarkovski concebe, então, a ideia de que a arte do cinema seria o nobre ofício de se “esculpir o tempo”.

Qual é a essência do trabalho de um diretor? Poderíamos defini-la como "esculpir o tempo". Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela — do mesmo modo o cineasta, a partir de um "bloco de tempo" constituído por uma enorme e sólida

⁵ “The answer to this question is: the montage or cutting, the mobile composition of the film, an architecture in time, not space, of which much more is to be said later. For the time being we are interested in the psychological question of why a scene broken up into sectional pictures does not fall apart but remains a coherent whole, remains in the consciousness of the spectator a consistent unity in both space and time. How do we know that things are happening simultaneously and in the same place, even though the pictures pass before our eyes in temporal sequence and show a real passing of time?” (Balázs, 1952, p. 52).

quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica (Tarkovski, 1998, p. 72).

Com o cuidado de não abraçar qualquer destas teorias do cinema, concebidas pelos mais diversos autores e diretores de cinema, cabe a esta pesquisa identificar conceitos que, de certa forma, poderiam ser ampliados à maioria das produções cinematográficas. Neste ponto, parece pertinente a analogia sugerida por Tarkovski, qual seja, o trabalho de ourives de um cineasta ao capturar blocos de tempo e, posteriormente, interrelacioná-los de forma a construir uma estrutura imagética coerente para se contar uma história anteriormente definida. Neste sentido, um diretor, ao montar seu filme, poderia ser visto como um escultor temporal, que se emprega em retirar, da estrutura narrativa, o excesso de tempo que possa prejudicar seu ritmo, sua forma e seu sentido. Em outras palavras, de maneira geral, o diretor/montador de uma produção audiovisual parece ser o responsável final pela “imagem-tempo” de sua obra.

André Bazin (1991; 2014), crítico e teórico do cinema, também aborda a questão do tempo e de suas diferentes inserções na arte da pintura e na arte do cinema. Diz ele que: “a montagem reconstitui uma unidade temporal horizontal, geográfica de certo modo, quando a temporalidade do quadro – à medida que reconhecemos que ele tem uma – desenvolve-se geologicamente, em profundidade” (Bazin, 1991, p. 173).

Bazin relata, por exemplo, como o ator, comediante, mímico e cineasta francês, Jacques Tati, utiliza o tempo em sua comédia *As férias do Sr. Hulot* (1953), o “anjo estabanado”:

Uma história supõe um sentido, uma orientação do tempo indo da causa ao efeito, um começo e um fim. *As férias de M. Hulot* só podem ser, ao contrário, uma sucessão de acontecimentos a um só tempo coerentes em sua significação e dramaticamente independentes. Cada uma das aventuras e desventuras do herói começaria pela fórmula: “Mais uma vez M. Hulot”. Nunca, sem dúvida, o tempo tinha sido a esse ponto a matéria-prima, quase o próprio objeto do filme. Bem melhor e bem mais que nos filmes experimentais que duram o próprio tempo da ação, *M. Hulot* nos esclarece sobre a dimensão temporal de nossos movimentos (Bazin, 1991, p. 50).

Figura 04 – Cartaz e cena do filme *As férias do Sr. Hulot* (*Les vacances de M. Hulot*, 1953)



Fontes: <https://palavrasdecinema.com/2020/05/19/ferias-do-senhor-hulot-tati/>

Jacques Aumont, em sua *Análise estética* (2002), percebe na “sequencialização”, que a montagem propicia, em uma obra audiovisual, a possibilidade de se poder gerar possíveis desdobramentos em relação ao tempo narrativo. Aumont descobre que o cinema inventa seu próprio tempo e se serve dele para contar suas histórias.

A montagem, a sequencialização, fabrica um tempo perfeitamente artificial sintético, que relaciona blocos de tempo não contíguos na realidade. Esse tempo sintético (que a foto não produz com tanta facilidade, tão “naturalmente”) foi sem nenhuma dúvida um dos traços que mais levou o cinema em direção à narratividade, em direção à ficção (Aumont, 2002, p. 169-170).

Talvez, o cineasta que mais tenha se preocupado em dar ênfase à questão da montagem, nas primeiras décadas do cinema, tenha sido o russo Sergei Eisenstein, que dedicou dois livros às suas ideias sobre o que deveria ser *A forma do filme* (2002) e *O sentido do filme* (2002). “Determinar a forma da montagem é resolver o problema específico do cinema” (Eisenstein, 2002, p. 52), escreveria ele.

Eisenstein era um homem de teatro, tendo iniciado nas produções teatrais em 1920 e, somente depois, decidiu embarcar na novidade do cinema. Seu primeiro filme foi o curta-metragem *O diário de Glumov* (*Dnevnik Glumova*, 1923); depois veio *A greve* (*Stachka*, 1924); mas foi com *O encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potiomkin*, 1925) que ele foi reconhecido internacionalmente, tendo sido convidado pela MGM para trabalhar em Hollywood, embora o cineasta russo não tenha sido bem-sucedido nos Estados Unidos.

Eisenstein entendia que cada plano deveria ser como uma “célula” de um embrião, colidindo com outra célula para a formação de um todo orgânico. “Então, montagem é conflito”, diz Eisenstein, “Tal como a base de qualquer arte é conflito (uma transformação ‘imagística’ do princípio dialético)” (Eisenstein, 2002. p. 42). Um destes conflitos, para ele, seria o “conflito entre um evento e sua duração” (Eisenstein, 2002. p. 42). Deleuze (1983) ratifica esta preocupação obsessiva de Eisenstein pela compreensão da relevância da montagem e o porquê dessa visão particular dele remeter à questão do tempo:

Eisenstein não pára de lembrar que a montagem é o todo do filme. Mas por que o todo é justamente o objeto da montagem? Do começo ao fim de um filme, algo muda, algo mudou. Entretanto, este todo que muda, este tempo ou esta duração, parece poder ser apreendido só indiretamente, em relação às imagens-movimento que o exprimem. A montagem é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair delas o todo, a idéia, isto é, a imagem *do* tempo (Deleuze, 1983, p. 44).

Figura 05 – Cena de *O encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potemkin*, URSS, 1925)



Fonte: <https://mundodecinema.com/o-encouracado-potemkin-filmes-sovieticos/>

Não seria nada novo considerar-se um filme como uma “duração”, um grande bloco de tempo feito por outros pedaços menores de tempo, mas que formam um todo único, como qualquer matéria é formada por pequenas partículas. Porém, o todo fílmico gerado pela ordenação em sequência de pequenos instantes em sua duração, ao contrário daquilo que é natural, é planejado pela mente de seu criador em suas decisões tomadas na montagem.

Sergei Eisenstein traz ainda para a montagem do cinema uma associação às fórmulas musicais, por exemplo, nos métodos de montagem propostos por ele: montagem métrica,

montagem rítmica, montagem tonal ou atonal e, por fim, a montagem intelectual. Este último método de montagem ele próprio definiria como o que se utiliza “não de sons atonais geralmente fisiológicos, mas de sons e atonalidades de um tipo intelectual, isto é, conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas” (Eisenstein, 2002, p. 86). Tais conceitos ligados à música, especialmente à noção de ritmo, estão igualmente relacionados ao elemento tempo, como escreve o próprio Eisenstein, em *A forma do filme* (2002), ao explicar a utilização dos intervalos na administração do ritmo em um filme:

A quantidade de intervalo determina a pressão da tensão. (Ver na música, por exemplo, o conceito de intervalos. Pode haver casos em que a distância da separação é tão grande que leva a uma pausa --- a um colapso do conceito homogêneo de arte. Por exemplo, a “inaudibilidade” de determinados intervalos.)

A forma espacial deste dinamismo é a expressão.

As fases de sua tensão: ritmo.

Isto é verdadeiro para qualquer forma artística e, na verdade, para qualquer tipo de expressão (Eisenstein, 2002, p. 51 – grifos do autor).

É preciso sinalizar, no entanto, que estes autores citados acima pertencem a linhas teóricas diferentes de compreensão da arte cinematográfica, como se pode ver no livro de James Dudley Andrew, *As principais teorias do cinema* (2002). Béla Bálazs, por exemplo, foi um dos pioneiros em buscar a linguagem cinematográfica e, também, um dos desenvolvedores da teoria formalista no cinema. Diferentemente de André Gaudreault, que foi influenciado por dois teóricos da arte do cinema, Gérard Genette, estudioso da narratologia, e Christian Metz, que estudou a semiologia cinematográfica. Estes autores se aprofundaram mais na estrutura linguística dos filmes, o que os colocaria mais próximos ao Estruturalismo. André Bazin já poderia ser ligado à linha do Realismo, enquanto Sergei Eisenstein tinha uma concepção particular e mais sofisticada de cinema, opondo-se, inclusive, ao ideário do Construtivismo, do compatriota Lev Kuleshov.

Este capítulo não se deterá, no entanto, em uma tentativa de conceituar ou defender qualquer uma das linhas teóricas, mas, sim, de demonstrar que, independentemente das diversas maneiras possíveis de se entender e de se analisar a arte do cinema, a relevância do elemento tempo não passou despercebida pela grande maioria dos autores que a estudaram.

Interessa mais a esta pesquisa, sobretudo, a concepção da perspectiva de controle sobre o tempo na criação de uma obra de narração ficcional para o cinema. Cabe a este estudo, a partir desta premissa, aprofundar-se na investigação sobre como, ao longo de tantas décadas, este domínio sobre o tempo narrativo se desenvolveu dentro da linguagem

cinematográfica. E, ainda, de que maneira a sucessão de inovações tecnológicas, que surgiram durante este percurso, interferiram em tal linguagem, contribuindo para o melhor controle sobre o tempo, este ponto de sustentação da encenação que não é visível aos olhos dos espectadores, mas que é tão perceptível para eles como a dimensão espacial, tornando-se inerente à construção da narração fílmica.

2.2 A tecnologia digital no cinema

Se o domínio do tempo narrativo, como alguns dos mais conceituados autores do cinema já concordaram, é um dos pontos de sustentação de uma narração ficcional, então, em princípio, quanto maior o controle sobre o tempo fílmico, maiores serão as possibilidades de estruturas temporais a serem utilizadas em um filme de ficção. Sabe-se, contudo, que a evolução da linguagem cinematográfica sofreu fortes influências de diversas mudanças tecnológicas que ocorreram durante o percurso. Assim, à medida que os aparatos utilizados foram sendo aperfeiçoados, maior foi o controle sobre todos os elementos de uma narração fílmica: a luz; a encenação; o enquadramento; o som e, não há dúvidas, sobre o tempo narrativo também. A partir daqui, explora-se autores mais recentes das teorias do cinema como Allan Cameron, David Bordwell, Warren Buckland, Jan Simons e outros.

A virada dos anos 1980 para os anos 1990 coincide com o surgimento dos primeiros avanços tecnológicos ligados aos modos de produção digital em obras audiovisuais, ou seja, as, relativamente recentes, técnicas da era da informática, sobretudo no que concerne ao armazenamento de informação no formato digital⁶, começariam a influenciar as artes visuais e, por consequência, também as práticas da arte do cinema.

O pesquisador e teórico do cinema, Allan Cameron, em seu livro *Modular narratives in contemporary cinema* (2008), estabelece uma relação entre a linguagem de “banco de dados” fílmica e uma mudança de pensamento influenciada pela imersão tecnológica e pelo acesso fragmentado à informação. Esta transformação estaria ligada, segundo Cameron, às

⁶ O processo de montagem analógica iniciava-se com a revelação dos rolos de filme no laboratório. Logo após, por meio do uso da moviola, aparelho básico onde se podia visualizar as imagens filmadas; o montador procedia a seleção, combinação e união das cenas em uma sequência lógica para se chegar ao copião ou *master* (versão final). Assim, manuseava-se pedaços físicos de uma película, colando-os um ao outro como um quebra-cabeças. Com a chegada dos computadores, a montagem física tornou-se cada vez menos usual, pois a película, uma vez digitalizada, estaria disponível em forma de blocos de tempo, arquivos modulares, o que possibilitou ao editor um maior controle sobre a temporalidade da narrativa fílmica.

inovações do mundo digital que fragmentaram o tempo de percepção da vivência cotidiana. A década de 1990 foi o momento em que as tecnologias da informática se tornaram cada vez mais populares na vida em sociedade e estas relações sociais merecem certa observância. A partir de certas noções de tempo fílmico, Cameron elaborou algumas classificações contemporâneas de modos narrativos audiovisuais como modulares, ratificando que estes se propagam em maior número, precisamente, a partir da década de 1990.

Desde o começo dos anos 1990, o cinema popular tem mostrado uma virada para complexidade narrativa. Em muitos casos, essa complexidade tem tomado a forma de uma estética de banco de dados, onde a narrativa é dividida entre segmentos discretos e subordinados a articulações complexas. Esses filmes que estou chamando de “narrativas modulares”, articulam um sentido de tempo como divisível e sujeito a manipulação. “Narrativa modular” e “narrativa de banco de dados” são termos aplicáveis a narrativas que trazem à tona a relação entre temporalidade da estória e a ordem de sua narração (Cameron, 2008, p. 1).

Allan Cameron vê uma inclinação no sentido de maior complexidade nas estruturas temporais, que enriqueceria o estilo das tramas dos filmes nas últimas décadas, o que seria uma diferenciação em relação às tradições formais do cinema clássico. A ação dramática dos filmes, a partir dos anos 1990, pode apresentar novos padrões estéticos, de fato, porém, as histórias narradas por estes novos filmes ainda possuem um começo, um meio e um fim (como um princípio aristotélico), mas já não necessariamente nesta mesma ordem convencional.

A estrutura temporal de uma ação dramática cria a forma narrativa de um filme e sua complexidade, quando fora da ordem cronológica habitual, faz com que o espectador participe de um jogo de quebra-cabeças proposto pelas sequências não convencionais. No entanto, analepses (*flashbacks*), prolepses (*flashforwards*) e elipses (omissões de tempo) já eram muito utilizadas na forma tradicional clássica do cinema, são recursos de truques cinematográficos da montagem que praticamente nasceram junto com a ficcionalização das imagens audiovisuais, uma vez que, como já se sabe, o tempo fílmico é um tempo sintético, criado pelo autor para servir à sua obra.

O *flashback* (ou analepse) foi muito utilizado como indício de uma lembrança, um processo mental interno de uma personagem, por exemplo. O espectador já absorveu este tipo de expediente narrativo há muito tempo. Também o *flashforward* (ou prolepse) já foi usado em larga escala, mais recentemente, para se representar um desejo (reprimido, muitas vezes) da personagem em situação de conflito. Seria igualmente um processo interiorizado da

personagem, como se ela se perguntasse: “E se eu fizesse isso? O que aconteceria em seguida?”. Então, a cena volta ao momento anterior à ação e percebe-se que nada aconteceu ainda, e que a personagem em questão só estaria a vislumbrar suas possibilidades.

Seria improvável uma história sem elipses, pois o tempo da ação dramática, o tempo fílmico, se tornaria idêntico ao tempo cronológico, o que só se fez nos primórdios do cinematógrafo em experiências de proposta documental. A ficção emana do tempo sintético, portanto, e o próprio público já espera por isso. Este foi o resultado de muitas décadas de aprendizado tanto para os idealizadores de obras cinematográficas quanto para o público que acompanhou esta evolução, assistindo a suas produções na telona por anos a fio.

O que teria sido adicionado às novas tramas, citadas por Cameron, para além do que já se conhecia na era clássica do cinema? A que tipo de complexidade o autor se refere, afinal? O próprio Cameron parece ver neste jogo do entendimento da trama, por meio de módulos temporais, a resposta que modificaria o mercado, principalmente após o sucesso de filmes como *Feitiço do tempo* (*Groundhog day*, 1993), de Harold Ramis; *Tempos de violência* (*Pulp fiction*, 1994), de Quentin Tarantino; *Amnésia* (*Memento*, 2000), de Christopher Nolan; e *21 gramas* (*21 grams*, 2003), de Alejandro González Iñárritu; citados por ele como referências.

Embora o prazer de navegar pelas estruturas narrativas desses filmes seja indubitavelmente central para seu apelo, muitas narrativas modulares também evocam um clima de crise temporal ao representar formalmente uma quebra na ordem narrativa. Esse clima de crise não é simplesmente uma resposta ao papel mediador da tecnologia digital na sociedade contemporânea ou à ascensão do banco de dados como modelo cultural. Serve também como uma das extensões mais recentes de um discurso moderno e pós-moderno que continua a repensar a experiência humana do tempo em relação à ciência, tecnologia e organização social e industrial (Cameron, 2008, p. 2 – tradução nossa)⁷.

Allan Cameron entende que existe um prazer estético, nas tramas complexas, que envolve o público, o qual se sente como parte da construção da história, como se ele próprio estivesse juntando peças para montar sua narração, embora ele perceba que o espectador pode ter uma desorientação momentânea durante a projeção. Cameron vê este espectador como

⁷ “Although the pleasure of navigating the narrative structures of these films is undoubtedly central to their appeal, many modular narratives also evoke a mood of temporal crisis by formally enacting a breakdown in narrative order. This mood of crisis is not simply a response to the mediating role of digital technology in contemporary society, or to the rise of the database as a cultural model. It also serves as one of the most recent extensions of a modern and postmodern discourse that continues to rethink the human experience of time in relation to science, technology and social and industrial organization” (Cameron, 2008, p. 2).

alguém habituado ao tempo modular pelas novas tecnologias da sociedade contemporânea, que teriam renovado as práticas das relações sociais e industriais de organização.

As classificações propostas por Cameron (2008), a partir de algumas narrativas audiovisuais modulares, ajudam a compreender as noções de tempo como: anacrônica (caracterizadas pelo uso de *flashbacks* e/ou *flashforwards*); *forking path narratives* (as que invocam narrativas divergentes ou com possibilidades paralelas); episódica (organizada como uma série abstrata ou antologia); e *split-screen* (nas quais o fluxo narrativo é apresentado em diferentes imagens justapostas em uma mesma tela).

Há um número bem expressivo de obras cinematográficas, a partir dos anos 1990, que poderiam ser categorizados sob o título de “narrativas complexas” (Cameron, 2008). Aqui, pode-se citar algum dos exemplos mais representativos deste modo narrativo: *Tempos de violência* (*Pulp fiction*, 1994), de Quentin Tarantino; *Assassinos por natureza* (*Natural born killers*, 1994), de Oliver Stone; *Quero ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999); de Spike Jonze; *Amores brutos* (*Amores Perros*, 2000), de Alejandro González Iñárritu; *Amnésia* (*Memento*, 2000), de Christopher Nolan; *As horas* (*The hours*, 2002), de Stephen Daldry; *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, 2004), de Michel Gondry; e várias outras obras destes e de outros cineastas.

Figura 06 – Cenas de *Tempos de violência* (*Pulp fiction*, USA, 1994)



Fontes: <http://www.cinefiloemserie.com.br/2020/02/critica-pulp-fiction-tempo-de-violencia.html> e <https://www.planocritico.com/critica-pulp-fiction-tempo-de-violencia/>

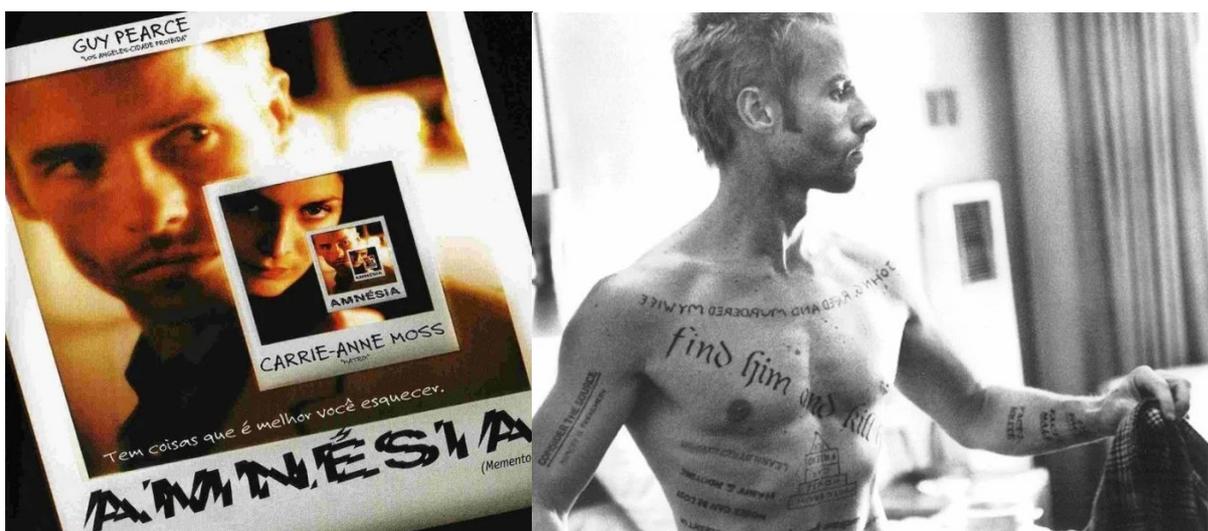
O fenômeno se tornou num desafio aos filmes convencionais de Hollywood, uma vez que a novidade demandava um esforço maior do público para a compreensão da fábula⁸, mas,

⁸ A fábula é o sistema dominante de narração que determina a ação em cadeia, uma construção mental processada progressivamente (e retroativamente) pelo espectador ao tentar ordenar os eventos de um filme por ligações de causa, espaço e tempo.

ainda assim, com grande aceitação popular e resultados comerciais satisfatórios para o *mainstream*. A crítica reconheceu a inovadora maneira de se fragmentar e emaranhar a narrativa de modo a incrementar a percepção da história por meio de determinados expedientes de insubordinação da linha do tempo. Tal prática se tornou cada vez mais usual, precipitando discussões no meio artístico-cultural sobre como se estabelecer categorias que descrevessem tais formulações criativas de narração.

O filme *Amnésia*, por exemplo, uma produção de baixo orçamento, logrou arrecadar cerca de 25 milhões de dólares, nos Estados Unidos, ou muito mais que isso se se considerar o mercado internacional. O que faz Christopher Nolan, em *Amnésia*, é, basicamente, contar a história de trás para frente, grosso modo. Ele aproveita a condição particular da *psique* do protagonista, Leonard Shelby (Guy Pearce), que não se recorda de acontecimentos recentes e que, por isso, passa a tatuar em seu corpo pistas que façam com que ele tenha alguma ideia do que aconteceu de fato, porém, sem nunca ter certeza de nada. O DVD deste filme, como curiosidade, traz, como um extra, a versão que seria a linha de tempo “correta” no sentido da cronologia dos acontecimentos da trama. Ao se assistir às duas versões, percebe-se que a narrativa mais complexa, que quebra a linearidade temporal, versão final de Nolan que foi exibida nas telonas, parece realmente bem mais interessante, afinal. O filme francês, *Irreversível* (*Irréversible*, 2002), de Gaspar Noé, em que um rapaz tenta descobrir quem é o estuprador de sua namorada com a ajuda de seu amigo, também é narrado de trás para frente.

Figura 07 – Cartaz e cena do filme *Amnésia* (*Memento*, USA, 2000), de Christopher Nolan



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-amnesia-memento/>

Em *Brilho eterno de uma mente sem lembranças*, de Gondry, nota-se igualmente a luta entre memória e esquecimento. Porém, já não se trata mais do gênero suspense policial como em *Amnésia*, e, sim, de uma (estranha) comédia romântica. A personagem Joel (Jim Carrey) não sabe bem o que fazer com todas as lembranças que restaram de um amor em desventura. Neste conflito interno de sua mente, o tempo oscila, vai e vem conforme seu pensamento, e não com a mesma ordenação cronológica de narrativas convencionais.

Figura 08 – Cartaz e cena do filme *Eterno brilho de uma mente sem lembranças* (2004)



Fonte: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/brilho-eterno-de-uma-mente-sem-lembrancas/>

David Bordwell, mesmo admitindo tal diferenciação na ordem dos elementos do tempo narrativo em *Amnésia*, entende que o filme segue às principais convenções do estilo clássico de Hollywood. Sobre este filme, em *Poetics of Cinema* (2007), o autor afirma que:

Além de seu valor heurístico em trazer à tona a macroestrutura de muitos filmes em uma grande tradição, o modelo de construção baseado em atos nos permite distinguir entre narração e estrutura de enredo. Considere *Memento* (2000). Narracionalmente – isto é, em termos de regulação estratégica da informação da fábula – as principais seções do *syuzhet* apresentam os eventos da história em ordem inversa. No entanto, o *syuzhet* de *Memento* obedece ao modelo de três atos / quatro partes, com pontos de virada nas proporções adequadas. Por mais estranho que pareça, até mesmo contar a história de trás para frente pode respeitar a arquitetura do enredo canônico (Bordwell, 2007, p. 110 – tradução nossa).⁹

⁹ “Apart from its heuristic value in bringing out the macrostructure of many films in a major tradition, the act-based model of construction nicely lets us distinguish between narration and plot structure. Consider *Memento* (2000). Narrationally—that is, in terms of the strategic regulation of fabula information—major sections of the *syuzhet* present story events in reverse order. Yet *Memento*’s *syuzhet* obeys the three-act / four-part template,

O que Bordwell vê de inusual em *Amnésia*, portanto, não é a concepção da história em si, a de vingança violenta, tão usada em filmes estadunidenses do gênero ou o *style* do cineasta; tampouco, a organização da trama, uma vez que segue um modelo balanceado hollywoodiano. O que chama a atenção do autor, neste filme, é a construção temporal invertida da narração da fábula, que instiga a curiosidade do espectador.

As narrativas complexas citadas acima, como exemplos, subvertem a linha continua do tempo, quebrando o modelo usual da narração clássica, descrita em outro livro por David Bordwell, em parceria com Janet Staiger e Kristen Thompsom, *The Classical Hollywood Cinema: Film style and mode of production to 1960*, de 1985. Nesse livro, os autores explicam, grosso modo, que o estilo clássico de cinema estadunidense, até os anos 1960, segue fórmulas básicas de maneira geral: a técnica apresenta os eventos da fábula por meio do *suzhet* (trama); o *style* estimula o vedor a montar a fábula de forma coerente e consistente por meio de *schematas* (planos mentais); instrumentos recorrentes, reconhecidos intuitivamente pela maior parte do público, são utilizados como convenções para atrelar o espectador à história que se quer contar por meio da narração (Bordwell, 1985, p. 162-163).

Bordwell discorre sobre algumas das convenções de estilo características do modelo clássico hollywoodiano abordadas em seu livro, que abarcam não apenas os aspectos imagéticos, mas, também, aspectos sonoros da montagem final. O autor, no trecho a seguir, traz o que ele considera um dos exemplos mais simples, a luz:

As convenções estilísticas da narração de Hollywood, que vão desde a composição da tomada até a mixagem de som, são intuitivamente reconhecíveis para a maioria dos espectadores. Isso ocorre porque o estilo implanta um número limitado de dispositivos e esses dispositivos são regulados como opções descritivas alternativas. A iluminação oferece um exemplo simples. Uma cena pode ser considerada “*high-key*” ou “*low-key*”. Há iluminação de três pontos (chave, preenchimento e luz de fundo na figura, mais luz de fundo) versus iluminação de fonte única. O cinegrafista também tem vários graus de difusão disponíveis. Agora, em abstrato, todas as escolhas são equiprováveis, mas em um determinado contexto, uma alternativa é mais provável do que suas companheiras. Em uma comédia, a iluminação de destaque é mais provável; uma rua escura motivará realisticamente a iluminação de fonte única; o *close-up* de uma mulher será mais fortemente difuso do que o de um homem. A “invisibilidade” do estilo clássico em Hollywood depende não apenas de dispositivos estilísticos altamente codificados, mas também de suas funções codificadas no contexto (Bordwell, 1985, p. 163).¹⁰

with turning points at the proper proportions. Odd as it sounds, even telling the story backward can respect canonical plot architecture” (Bordwell, 2007, p. 110).

¹⁰“*The stylistic conventions of Hollywood narration, ranging from shot composition to sound mixing, are intuitively recognizable to most viewers. This is because the style deploys a limited number of devices and these*

Em relação ao estilo clássico de continuidade, Bordwell observa que segue algumas regras restritas, na maioria das vezes, principalmente ao se preocupar em estabelecer noções de espaço e tempo para o espectador, de modo que este perceba de forma coerente o lugar e o momento em que a ação das personagens acontece na cena; o que garante certa consistência probabilística aos eventos da fábula. A narrativa clássica hollywoodiana, segundo Bordwell, no tocante à sua trama ou ao seu estilo, tende a não se aventurar, obedecendo a certos paradigmas conhecidos; e a deixar a inovação restrita à história em si.

Quando consideramos a relação entre *syuzhet* e *style*, podemos dizer que o filme clássico é caracterizado por sua obediência a um conjunto de normas extrínsecas que regem tanto a construção do *syuzhet* quanto a padronização estilística. O cinema clássico não encoraja o filme a cultivar normas intrínsecas idiossincráticas; *style* e *syuzhet* raramente desfrutam de destaque. As principais inovações de um filme ocorrem no nível da fábula – isto é, “novas histórias”. Obviamente, os dispositivos *syuzhet* e os recursos estilísticos mudaram com o tempo. Mas os princípios fundamentais da construção do *syuzhet* (preeminência da causalidade, protagonista orientado para o objetivo, prazos etc.) qualquer arte é tradicionalmente caracterizada pela obediência a normas extrínsecas (Bordwell, 1985, p. 164 – tradução nossa).¹¹

Warren Buckland, por sua vez, logo na introdução do livro *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (2009), relembra que o que faz David Bordwell ter esta percepção de que tais filmes de narrativa complexa, dos anos 1990, ainda apresentarem traços em comum com narrativas clássicas de Hollywood, é o fato de Bordwell ter analisado a palavra “complexa” a partir de conceitos aristotélicos de estudos da narrativa do teatro grego.

Dessa maneira, Bordwell traz da *Poética de Aristóteles* o termo “*peplegmenos*”, cuja tradução estaria mais próxima do termo “entrelaçado”, revelando que o filósofo grego

devices are regulated as alternative depictive options. Lighting offers a simple example. A scene may be it 'high-key' or 'low-key'. There is three-point lighting (key, fill, and backlighting on figure, plus backlighting) versus single-source lighting. The cinematographer also has several degrees of diffusion available. Now, in the abstract all choices are equiprobable, but in a given context, one alternative is more likely than its mates. In a comedy, high-key lighting is more probable; a dark street will realistically motivate single-source lighting; the close-up of a woman will be more heavily diffused than that of a man. The 'invisibility' of the classical style in Hollywood relies not only on highly codified stylistic devices but also upon their codified functions in context” (Bordwell, 1985, p. 163).

¹¹ “When we consider the relation of *syuzhet* and *style*, we can say that the classical film is characterized by its obedience to a set of extrinsic norms which govern both *syuzhet* construction and stylistic patterning. The classical cinema does not encourage the film to cultivate idiosyncratic intrinsic norms; *style* and *syuzhet* seldom enjoy prominence. A film’s principal innovations occur at the level of the *fabula* –i.e., ‘new stories’. Of course, *syuzhet* devices and stylistic features have changed over time. But the fundamental principles of *syuzhet* construction (preeminence of causality, goal-oriented protagonist, deadlines, etc.) have remained in force since 1917. The stability and uniformity of Hollywood narration yield one reason to call it classical, at least insofar as classicismo in any art is traditionally characterized by obedience to extrinsic norms” (Bordwell, 1985, p. 164).

acreditava que a narrativa complexa trazia, em si, duas linhas causais entrelaçadas que formavam um só enredo unificado com “reconhecimento e reversão”, como em Édipo-Rei, quando uma reviravolta na história impõe ao protagonista um destino infeliz, o que já teria sido previsto pelo oráculo.

Buckland argumenta em favor de Allan Cameron, autor de *Modular narratives in contemporary Cinema* (2008), e percebe que existe uma diferenciação entre os termos “entrelaçado” e “complexo”, afirmando que o contexto no qual Cameron resolve escolher o conceito de “narrativas complexas” faria referência a um fenômeno bem mais abrangente que o princípio aristotélico de entrelaçamento de causalidades.

Pessoas de todas as culturas entendem suas experiências e identidades engajando-se nas histórias dos outros e construindo suas próprias histórias. Mas na cultura de hoje dominada pelas novas mídias, as experiências estão se tornando cada vez mais ambíguas e fragmentadas; correspondentemente, as histórias que tentam representar essas experiências tornaram-se opacas e complexas. Essas histórias complexas derrubam as formas de compreensão da psicologia popular e, em vez disso, representam experiências e identidades radicalmente novas, que geralmente são codificadas como perturbadoras e traumáticas (Buckland, 2009, p. 1 – tradução nossa).¹²

Buckland, em concordância com Cameron, entende que há algo único nas narrativas complexas do cinema contemporâneo, ao argumentar que essas são diferentes não apenas dos filmes clássicos de Hollywood, mas também do cinema de arte e dos filmes experimentais com os quais muitas vezes se assemelham. Segundo Buckland, “um enredo *puzzle*, é intrincado no sentido de que o arranjo dos eventos não é só complexo, mas complicado e perplexante; os eventos não estão só entrelaçados, mas embolados” (Buckland, 2009, p. 3 – tradução nossa)¹³. Em sua definição de *puzzle films*, o autor iria mais além:

[...] *puzzle films* são distintos no sentido de que quebram com as fronteiras do enredo clássico, mimético unificado. O *puzzle film* é composto por personagens não clássicos que praticam ações e eventos não clássicos. *Puzzle films* constituem um

¹² “People from all cultures understand their experiences and identities by engaging the stories of others, and by constructing their own stories. But in today’s culture dominated by new media, experiences are becoming increasingly ambiguous and fragmented; correspondingly, the stories that attempt to represent those experiences have become opaque and complex. These complex stories overturn folk-psychological ways of understanding and instead represent radically new experiences and identities, which are usually coded as disturbing and traumatic” (Buckland, 2009, p.1).

¹³ “A puzzle plot is intricate in the sense that the arrangement of events is not just complex, but complicated and perplexing; the events are not simply interwoven, but entangled” (Buckland, 2009, p. 3).

modo pós-clássico de representação e experiência filmica não limitados pela mimese (Buckland, 2009, p. 5 – tradução nossa).¹⁴

Buckland reafirma sua visão do cinema contemporâneo e de suas narrativas complexas dizendo que tais produções “abraçam a não linearidade”, mostrando uma “realidade espaço-temporal fragmentada” e com “lacunas, desilusões, estruturas labirínticas, ambiguidades e coincidências evidentes”, tendo ainda protagonistas que “são esquizofrênicos, perdem suas memórias, são narradores duvidosos, ou estão mortos”. O autor afirma que os filmes *puzzle* operam em dois níveis “narrativa e narração”, evidenciando que tanto o enredo quanto a narração da fábula se mostram complexos (Buckland, 2006, p. 6 – tradução nossa)¹⁵.

Cameron, em *Narratives in Contemporary Cinema* (2008), tenta analisar, com rigor teórico, diversas obras cinematográficas dos anos 1990, entre elas: *Os 12 macacos* (*Twelve monkeys*, 1995), de Terry Gilliam; *The matrix* (1999), Andy e Larry Wachowski; *Preso na escuridão* (*Abre los ojos*, 1997), de Alejandro Amenábar; e outras. O autor elabora determinadas categorias para enquadrar filmes de complexidade narrativa do final do século XX. Ao se lançar em tal proposta, ele procura estabelecer e relacionar tais filmes à narrativa da literatura modernista do início do século passado.

Cameron nota em escritores europeus, como o irlandês James Joyce, a britânica Virgínia Woolf, ou o francês Marcel Proust, o uso em suas obras da temporalidade subjetiva, que, de certa maneira, já confrontava a linearidade narrativa habitual dos romances da época. Cameron acredita que alguns filmes do início do cinema ficcional como: *O gabinete do Dr. Caligari* (*The cabinet of Dr. Caligari*, 1919), de Robert Wiene; ou *Uma página de loucura* (*A page of madness*, 1926), de Teinosuke Kinugasa; por exemplo, já exploravam tal subjetividade temporal em suas narrativas.

Outro filme, citado pelo autor, como obra que desafia a linearidade do tempo narrativo no cinema é o filme do diretor estadunidense Orson Welles, *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*,

¹⁴ “[...] *puzzle films* are distinct in that they break the boundaries of the classical, unified mimetic plot. The *puzzle film* is made up of non-classical characters who perform non-classical actions and events. *Puzzle film* constitutes a post-classical mode of filmic representation and experience not delimited by mimesis” (Buckland, 2009, p. 5).

¹⁵ “*puzzle films* embrace nonlinearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of *puzzle films* operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex telling (plot, narration) of a simple or complex story (narrative)” (Buckland, 2009, p. 6).

1941), uma história contada basicamente por meio de *flashbacks* de personagens do entorno do protagonista, Charles Foster Kane, que agoniza e morre, já na primeira cena.

Cameron, porém, vê no tempo narrativo dos filmes, a partir dos anos 1990, indícios de uma crescente ansiedade da sociedade influenciada pelas tecnologias da informatização, compreendendo que a temporalidade complexa presente nas narrativas do cinema, a partir dali, seria do tipo “modular”, possivelmente, reflexo direto do sujeito inserido na “Era Digital”. Assim, fariam parte de um coletivo social e não de uma subjetividade, portanto.

É sabido que as tecnologias digitais estabeleceram novos modos de se perceber e vivenciar o tempo. Natural, também, seria de se esperar que houvesse novas formas de se representar a temporalidade e, estas formas estariam ligadas ao conceito de módulos, como banco de dados, razão porque ele chama esta nova representação temporal de “Narrativas modulares”. Para ele, as narrativas modulares se manifestam a partir da convivência com tais ansiedades e angústias da modernidade tardia, que seriam bastante distintas que as do começo do século que passou.

As narrativas modulares cinematográficas contemporâneas exploram diferentes aspectos da representação do tempo. Em particular, elas articulam ansiedades sobre as relações entre presente e passado, presente e futuro, e até mesmo entre diferentes versões do presente. A esse respeito, elas constituem a iteração mais recente de um discurso temporal carregado que se estabeleceu com o advento da era moderna e se desenvolveu ao longo do pós-moderno. Com a era digital surge um novo conjunto de possibilidades e ansiedades em relação à representação temporal. As narrativas modulares cinematográficas, portanto, refletem e respondem às mudanças em nossas perspectivas de tempo e espaço e constituem uma ferramenta valiosa para analisar o papel da narrativa na cultura contemporânea (Cameron, 2008, p. 20 – tradução nossa).¹⁶

Note-se que Cameron fala em iteração, ou seja, repetição, reiteração, renovação; como quando ele cita um dos filmes que esta pesquisa pretende analisar: “*Feitiço do tempo* (Harold Ramis, 1993), por exemplo, demonstrou que uma estrutura iterativa não linear poderia ser

¹⁶ “*Contemporary cinematic modular narratives explore different aspects of the representation of time. In particular, they articulate anxieties regarding the relationships between present and past, present and future, and even between different versions of the present. In this respect, they constitute the most recent iteration of a fraught temporal discourse that established itself with the advent of the modern era and has developed throughout the postmodern. With the digital era comes a new set of possibilities and anxieties regarding temporal representation. Cinematic modular narratives, then, both reflect and respond to changes in our perspectives on time and space, and constitute a valuable tool for analysing the role of narrative in contemporary culture*” (Cameron, 2008, p. 20).

usada a serviço de uma comédia romântica” (Cameron, 2008, p. 2).¹⁷ O autor percebe, na volta ao ponto inicial, reiteradas vezes, a utilização de um recurso de rompimento da linearidade temporal como instrumento da comicidade da narração da fábula. Esta pesquisa encontra expediente similar em diversas outras narrativas do cinema de ficção, entre elas, as dos outros dois filmes selecionados.

Cameron reitera sua ideia de que novas estruturas temporais afloraram no cinema, devido às mudanças tecnológicas que impactaram a vida em sociedade, principalmente a partir dos anos 1990:

Argumento que essas estruturas multilineares não substituem simplesmente o tempo cinematográfico “linear”, mas estabelecem relações complexas com ele. Coletivamente, elas abordam muitas das principais preocupações das narrativas modulares cinematográficas, incluindo caos e ordem, memória e história e simultaneidade e sucessão. Em última análise, essas obras podem sugerir uma fantasmagórica sobrevida ao tempo da narrativa cinematográfica (Cameron, 2008, p. 18-19)¹⁸.

De fato, em *Feitiço do tempo*, assim como em *Corra, Lola, corra*, *Crimes Temporais* e muitos outros filmes que se pode citar, a subversão do tempo não está apenas na ordenação dos eventos da história contada e, sim, dentro da própria proposta da fábula. A insubordinação em relação à linearidade temporal é parte fundamental da trama e, sem ela, a história do filme, tal como pensada por seus idealizadores, não aconteceria.

Cameron afirma haver três temporalidades consecutivas na narrativa moderna: a *subjativa*, a *cismática* e a *modular*. De acordo com estas três categorias narrativas, o autor estabelece referências de análise entre as narrativas complexas do cinema atual e as narrativas do modelo clássico. Sendo que a subjativa e a cismática estão ligadas às narrativas do modernismo, e a modular (termo cunhado por Cameron) é a que mais se aproxima das narrativas complexas das obras cinematográficas dos anos 1990 até hoje.

¹⁷ “Groundhog day (Harold Ramis, 1993), for example, demonstrated that a non-linear, iterative structure could be used in the service of a romantic comedy” (Cameron, 2008, p. 2).

¹⁸ “I argue that these multilinear structures do not simply supersede ‘linear’ cinematic time, but enter into complex relations with it. Collectively, they touch upon many of the key concerns of cinematic modular narratives, including chaos and order, memory and history and simultaneity and succession. Ultimately, these works may suggest a ghostly afterlife for cinematic narrative time” (Cameron, 2008, p. 18-19).

A subjetividade, reconhecida por Cameron na narrativa literárias dos primeiros escritores modernistas europeus citados acima (Proust, Joyce e Woolf), já desafiava a linearidade temporal das narrativas populares anteriores àquele momento. Este “tempo subjetivo”, de acordo com o autor, migrou para as telas em filmes icônicos citados por ele, *The cabinet of Dr. Caligari* (1919), *A page of madness* (1926) e *Citizen Kane* (1941).

Figura 09 – Cenas de *The cabinet of Dr. Caligari* (1919), *A page of madness* (1926) e *Citizen Kane* (1941).





Fontes: <https://jornal.usp.br/cultura/cem-anos-depois-o-gabinete-do-dr-caligari-reflete-panico-atual/>;
<https://www.filmlinc.org/films/a-page-of-madness/> e <https://www.bbc.com/portuguese/geral-56255457>

Como fase cismática da narrativa, Cameron se refere a escritores modernistas que vieram depois, tais como Samuel Beckett, Alain Robbe-Grillet, Thomas Pynchon e William S. Burroughs, que, segundo ele, articulam tempos fraturados, dissociados da proporção habitual dos seres humanos, ou seja, fragmentos de tempo narrativo que se opõem à racionalidade linear como convenção inerte. Cameron cita a obra de Alain Resnais, *O ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, França, 1961), como um dos muitos exemplos de filmes experimentais que poderiam ser vistos como narrativas cismáticas.

Por fim, Cameron chega à fase que ele denominou como a narrativa modular, que ele acredita ser o modelo do cinema contemporâneo, que refletiria características de angústia e ansiedade específicas do mundo atual. Segundo o autor, a “Era Digital” traz consigo aflições inerentes à sua natureza, que se mostram presentes na representação do tempo narrativo das produções cinematográficas atuais, e que esta seria bastante distinta da representação do tempo no cinema de épocas anteriores. Cameron explica assim:

As narrativas modulares cinematográficas contemporâneas exploram diferentes aspectos da representação do tempo. Em particular, elas articulam ansiedades sobre as relações entre presente e passado, presente e futuro, e até mesmo entre diferentes versões do presente. A esse respeito, elas constituem a interação mais recente de um discurso temporal carregado que se estabeleceu com o advento da era moderna e se desenvolveu ao longo do pós-moderno. Com a era digital surge um novo conjunto de possibilidades e ansiedades em relação à representação temporal. As narrativas modulares cinematográficas, portanto, refletem e respondem às mudanças em nossas perspectivas de tempo e espaço e constituem uma ferramenta valiosa para analisar o

papel da narrativa na cultura contemporânea (Cameron, 2008, p. 19 – tradução nossa).¹⁹

Ao se retomar as categorias de narrativas complexas que Cameron propõe, tem-se:

- a) episódicas
- b) anacrônicas
- c) tela dividida
- d) bifurcadas

Sobre as narrativas episódicas, que não seguem nenhuma sequência provável ou inevitável, Cameron afirma que são: “estruturas que enfraquecem ou desativam criticamente as conexões causais da narrativa clássica” (Cameron, 2008, p. 13).²⁰

As anacrônicas, muito comuns no modelo clássico de cinema, são narrativas que se utilizam largamente de analepses e prolepses. Porém, Cameron acredita que os filmes que usam tal categoria narrativa atualmente extrapolam as bordas desse modelo. Ele argumenta que os *flashbacks* em *Eternal sunshine*, por exemplo, avançam muito sobre o modelo clássico de cinema e que sua narrativa “cria uma sensação de incerteza quanto à primazia de uma temporalidade narrativa em relação à outra” (Cameron, 2008, p. 6)²¹.

Narrativas em tela dividida (ou *split screen*) seriam as que mostram espacialidades diferentes ao mesmo tempo, ou, melhor dizendo, nas palavras do próprio autor: “Esses filmes dividem a tela em dois ou mais quadros, juxtapondo eventos concorrentes ou anteriores dentro do mesmo campo visual” (Cameron, 2008, p. 15)²². O autor cita, como exemplo, o filme de

¹⁹ “Contemporary cinematic modular narratives explore different aspects of the representation of time. In particular, they articulate anxieties regarding the relationships between present and past, present and future, and even between different versions of the present. In this respect, they constitute the most recent iteration of a fraught temporal discourse that established itself with the advent of the modern era and has developed throughout the postmodern. With the digital era comes a new set of possibilities and anxieties regarding temporal representation. Cinematic modular narratives, then, both reflect and respond to changes in our perspectives on time and space, and constitute a valuable tool for analysing the role of narrative in contemporary culture” (Cameron, 2008, p. 19).

²⁰ “structures that critically weaken or disable the causal connections of classical narrative” (Cameron, 2008, p. 13).

²¹ “creates a sense of uncertainty regarding the primacy of one narrative temporality in relation to another” (Cameron, 2008, p. 6).

²² “These films divide the screen into two or more frames, juxtaposing concurrent or anterior events within the same visual field” (Cameron, 2008, p. 15).

Mike Figgis, *Timecode* (2000), em que a tela é dividida em quatro partes e na qual se pode ver eventos diferentes simultaneamente.

A categoria em que Cameron coloca filmes como *Feitiço do tempo* e *Corra, Lola, corra*, entre outros, é a de “narrativas bifurcadas”, em que há “saltos disjuntivos” no tempo, que propõem novas decorrências para a trama, alternativas mutuamente exclusivas como soluções distintas e diversas para o mesmo conflito proposto pelo enredo. O autor percebe que a bifurcação temporal da narrativa está prevista pelo roteiro e não significa simplesmente uma alteração na ordenação de eventos e, sim, uma proposta de retornar a um determinado ponto da história e, a partir daí, conduzir a narrativa em outra direção. O retorno ao ponto crucial, portanto, faz parte da fábula, a define e a compõe.

Cameron aponta para as implicações do tempo modular em narrativas complexas como pontes entre as teorias do cinema e outras teorias ligadas à memória, à identidade, à temporalidade social e a globalização.

Jan Simons, professor holandês, pesquisador e teórico do cinema, corrobora com a visão de Allan Cameron sobre esta diversidade de estruturas temporais. No periódico acadêmico *New review of film and television studies*, Simons escreve sobre as *Complex narratives* (2008), abordando as diferentes nomenclaturas que já foram criadas por diversos estudiosos do cinema sobre o assunto. Bordwell e Cameron, já citados, criaram as principais: narrativas de caminhos bifurcados (*forking-path narratives*); filmes-enigma ou filmes de quebra-cabeça (*puzzle films*); histórias subjetivas (*subjective stories*); redes de narrativas (*network narratives*) e narrativas modulares (*modular narratives*). Marsha Kinder (2002), autora estadunidense, acrescenta as narrativas por base de dados (*database narratives*). Edward Branigan (1992), teórico estadunidense, (falecido em 2019) traz a categoria dos filmes de múltiplos projetos (*multiple-draft films*) e Thomas Elsaesser (2018), autor alemão (também falecido em 2019), complementa a lista com os filmes de jogos mentais (*mind-game films*).

Segundo Simons, as *forking-path narratives* ou “narrativas bifurcadas” mostrariam realidades alternativas possibilitadas pelo desmembramento da linha temporal, como histórias paralelas que ocorreriam em mundos distintos. O autor cita o filme *Efeito borboleta* (*The butterfly effects*, 2004), de Eric Bress e J. Mackye Gruber, como exemplo.

Os chamados *multiple-draft films* ou “filmes de múltiplos projetos” incluem igualmente múltiplas tramas alternativas ou paralelas em suas narrativas (Simons, 2008), enquanto que as *modular narratives* ou narrativas modulares embaralham a ordem natural dos eventos do *suzhet*, de modo a propor um exercício mental do espectador, que é retirado, por intermédio da montagem criativa, de sua cômoda leitura linear da fábula. Ele considera como modulares as narrativas de *Tempo de violência (Pulp fiction, 1994)*, de Quentin Tarantino, e de múltiplos projetos, o filme *Amores brutos (Amores perros, 2000)*, do cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu.

Histórias cuja narrativa principal é interrompida ou desviada por uma trama secundária ou incidental seriam as *network narratives* ou “narrativas em rede”, como em *Os fragmentos de Tracey (The Tracey fragments 2007)*, de Bruce McDonald. E as *database narratives* ou “narrativas por base de dados” realizam combinações de possibilidades narrativas ao construir suas histórias, como tramas montadas por escolha ou por interação, como na obra *Smoking / No smoking (1993)*, de Alain Resnais.

Neste projeto, Alain Resnais oferece ao público dois filmes para serem vistos em sequência, e a diferença das duas histórias está no fato da protagonista decidir fumar um cigarro ou não fumar um cigarro. Nos dois filmes (de aproximadamente 146 minutos de duração cada), o começo da fábula é rigorosamente igual, porém, se a protagonista (Célia, esposa do diretor de uma escola) decidir fumar um cigarro (*Smoking*), o *suzhet* vai em uma certa direção; e se, por outro lado, ela decidir não fumar um cigarro (*No smoking*), tudo acontecerá de forma diferente, trazendo consequências distintas às trajetórias das personagens e à história em si, em uma situação ou em outra. Este díptico de Alain Resnais, estrelado pelo mesmo ator, Pierre Arditi (Toby Teasdale) e pela mesma atriz, Sabine Azéma (Célia Teasdale), é considerado uma das obras mais criativas de Resnais, tendo vencido quatro prêmios Cesar, inclusive o prêmio de melhor filme no ano de 1994. Contudo, Resnais não constrói as duas alternativas da história sob a mesma arquitetura temporal; isto é, ele aborda as possibilidades em duas durações distintas, não estabelecendo um tempo circular.

Figura 10 – Cartazes e cenas dos filmes *Smoking / No smoking* (Alain Resnais, 1993).

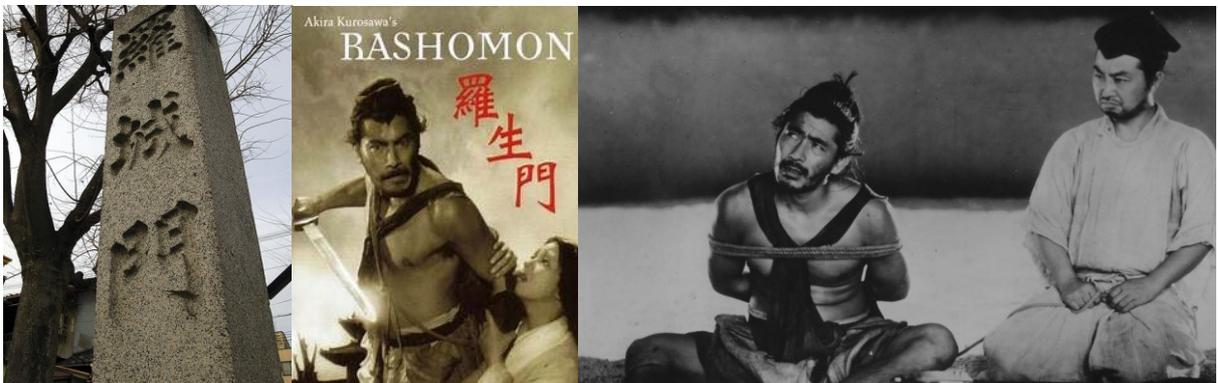


Fontes: <https://cinefan.hkiff.org.hk/movie/no-smoking-22> e
<http://100melhoresfilmes.blogspot.com/2011/12/smoking-no-smoking.html>

Segundo Simons, os *mind-game films* ou “filmes de jogos mentais” tentam trapacear a expectativa do espectador, induzindo-o a erros interpretativos. Tal descrição envolve obras de diversos diretores de características díspares como Akira Kurosawa, Alfred Hitchcock, Fritz Lang, Ingmar Bergman, Luis Buñuel, Orson Welles entre outros citados pelo autor (Simons, 2008, p. 114). Já os *puzzle films* ou “filmes-enigma”, propiciam ao público a chance de desvendar algum mistério escondido na trama, que solucionará o tal enigma proposto pelo enredo, como são os casos de *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly, e de *2001: Uma odisséia no espaço* (2001: *a space odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick.

Akira Kurosawa, em 1950, realizou um filme baseado em dois contos de Ryūnosuke Akutagawa, escritor conhecido por explorar o lado obscuro do ser humano: *Rashomon* (monumento localizado no acesso sul de Kioto) e *Yabu no naka* (que, em português, seria “dentro da mata”). Nesse filme, estrelado por Toshirō Mifune, Machiko Kyō e Masayuki Mori, o cineasta japonês apresenta uma narração inusitada, ao mostrar versões conflitantes sobre um mesmo crime, contadas pelas próprias personagens da trama. Kurosawa, ao lançar mão inclusive do ponto de vista de um morto, a vítima fatal da tragédia, desafia o espectador a descobrir o que de fato ocorreu em frente ao Portão de Rajomon,

Figura 11 – Portão de Rajomon (Kyoto); Cartaz e Cena do filme *Rashomon* (1950).



Fontes: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Kyoto_Rajomon_C1021.jpg,
<https://www.grupocinemaparadiso.com.br/2021/08/rashomon.html> e <https://oglobo.globo.com/rioshow/mostra-apresenta-copias-restauradas-de-classicos-de-akira-kurosawa-23152152>.

Esta obra de Kurosawa pode ser aceita, mesmo ainda no início de 1950, como narrativa complexa e, também, como filme de jogos mentais; porém, mesmo repetindo a mesma ação com distinções que culpabilizam ou não as personagens, não produz a sensação de uma volta a um tempo inicial, o que caracterizaria o *time looping*. O filme apresenta várias interpretações para uma mesma circunstância, expediente recorrente em filmes de suspense, mas que o cineasta japonês utiliza com brilhantismo neste seu trabalho.

Rashomon poderia ser visto, igualmente, como um exemplo para *subjectives stories* ou “histórias subjetivas”, última categoria designada por Simons, que consiste em narrativas que seguem os pensamentos dos protagonistas da história, suas sensações, emoções e devaneios. Outros bons exemplos seriam *8 ½* (1963), de Federico Fellini, ou *Cisne negro* (*Black swan*, 2010), de Darren Aronofsky. O filme *Cisne negro* só revela a natureza patológica da personagem principal na última sequência da trama.

Pode-se citar, ainda, uma produção de cinema, anterior aos anos 1950, como exemplo de narrativa complexa que brinca com o elemento tempo em sua narração. *O tempo é uma ilusão* (*It happened tomorrow*, 1944), de Renè Clair, é um filme que conta a história de um obstinado repórter, Larry Stevens (Dick Powell), que recebe de um velhinho simpático (John Philliber) um jornal com as notícias que ainda irão acontecer no dia seguinte.

Este senhor sempre oferece ao protagonista o jornal com as notícias que ainda estão por advir, mas aconselha Larry a não querer saber dos acontecimentos futuros para seu próprio bem, e insiste em dizer a ele que: “- O tempo é uma ilusão!”. Porém, empolgado por saber os fatos mais relevantes do cotidiano com antecedência, o ambicioso repórter tira proveito disso e se torna reconhecido no meio jornalístico, até ler a notícia de sua própria morte na primeira página do enigmático e profético jornal. A partir de então, o protagonista tentará não permitir que tal “notícia” aconteça.

Figura 12 – Cena de *O tempo é uma ilusão* (1944)



Fonte: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/o-tempo-e-uma-ilusao/>

Nesta obra, Clair demonstra que, com as técnicas mais antigas do cinema, já se podia manejar a perspectiva do espectador com relação ao tempo narrativo e acrescentar complexidade à fábula, mesmo ao se utilizar um modelo linear clássico (ou, ao menos, não-modular), com repetições de cenas emblemáticas como pontos de sincronização.

Cameron acredita que as produções de obras contemporâneas com narrativas modulares trazem, na verdade, um equilíbrio entre o filme experimental e o filme clássico de

Hollywood, reconhecendo que há, em muitos deles, traços conservadores quanto à forma, principalmente, se comparados aos antecessores modernos.

No entanto, há inovações oriundas do rompimento ostensivo com a linearidade temporal da narrativa, em uma proposta que não nega a tradicional, mas a torna mais atraente ao utilizar módulos de tempo desordenados, convocando o público a participar mais ativamente da trama para atingir o nível desejável entendimento da fábula.

O fato de o público atual se acostumar com este tipo de expediente narrativo inovador, modular, “fora da ordem”, por assim dizer, é que seria a novidade a ser destacada aqui. E, para que o espectador de cinema de hoje aceitasse a nova forma narrativa em módulos, boa parte do modelo clássico foi incorporado, de maneira a se tornar mais palatável inicialmente, uma vez que produzir filmes é tarefa complexa, árdua e dispendiosa, e não encorajaria aventuras potencialmente arriscadas no *mainstream*.

De fato, o que é notável sobre esses filmes não é tanto que eles marcam um novo ponto de partida na estética narrativa (na maioria dos casos, eles são formalmente mais conservadores do que seus antecessores modernistas), mas que eles sinalizam o ponto em que essas estéticas foram aceitas pela cultura popular em geral (Cameron, 2008, p. 16)²³.

Cameron e Bordwell, nesse aspecto, parecem encontrar um ponto em comum de seus pensamentos teóricos sobre o cinema contemporâneo. Mas, enquanto Bordwell se atém às semelhanças formais com o modelo clássico, Cameron foca mais na formulação do tempo narrativo modular.

David Bordwell, em seu livro *Poetics of Cinema* (2007), analisa a complexidade da poética histórica no cinema, ao estudar o produto final de uma obra cinematográfica como resultado de um processo de construção fílmica. A composição da poética de um filme inclui princípios que, em linhas gerais, poderiam ser aplicados a qualquer trabalho, considerando-se suas funções, efeitos e recursos. Toda obra audiovisual propõe sua temporalidade narrativa de acordo com um grupo específico de personagens e como se relacionam, por uma rede de tramas e acontecimentos, no universo de sua narração e ao longo de sua duração.

²³ “Indeed, what is notable about these films is not so much that they mark a new departure in narrative aesthetics (in most cases, they are more formally conservative than their modernist predecessors), but that they signal the point at which these aesthetics have been accepted by popular culture at large” (Cameron, 2008, p. 16).

Segundo Bordwell, em uma narração pode-se identificar quatro elementos principais: as personagens, a ação, o espaço e o tempo. Por meio desses quatro elementos (ou aspectos de percepção sensorial) é que o público compreenderia a “fábula” de uma obra audiovisual. Por certo, esses elementos serão relevantes para o entendimento da fábula pelo espectador, contudo, a causalidade e o tempo, para Bordwell, seriam fundamentais, uma vez que o autor considera que uma sequência de eventos aleatórios não formaria uma narrativa. Determinados filmes apresentam narrativas complexas (Bordwell, 2007), nas quais as tramas são construídas fora da ordem cronológica e o espectador precisa se empenhar em colocar os eventos em sequência, para compreender a ação dramática.

Os estudos de David Bordwell (2007) apontam que, há cerca de três décadas, as narrativas audiovisuais apresentam inclinação em direção à complexidade estrutural e estilística da trama, como alternativa às formas tradicionais. Bordwell, no entanto, especula se não seria em virtude do surgimento dos *videogames* ou de determinado tipo de literatura infantil da época, embora os anos 1990 sejam o momento em que a tecnologia da informática chega ao público em geral, por meio dos PCs, (*personal computers*):

Só posso especular sobre a razão pela qual a década de 1990 assistiu a uma tal explosão de narrativas de universos paralelos na cultura popular. Antes de afirmarmos com confiança que algo na nossa sociedade pós-moderna nos impele em direção a eles, aconselho que procuremos causas mais próximas. A familiaridade do público com os videogames, lembrada de forma bastante explícita em *Lola*, parece ser um grande impulso. Talvez também a popularidade dos livros infantis *Escolha sua própria aventura* tenha preparado os jovens para acharem tais enredos intrigantes. Depois, há o desejo mais amplo de experimentos narrativos de vários tipos no cinema contemporâneo, tanto *mainstream* quanto fora de Hollywood. Os enredos bifurcados surgiram num mercado competitivo e hoje em dia os filmes – especialmente os filmes “independentes” – são encorajados a fornecer novidades experimentais. Assim como os filmes com *loops* temporais (por exemplo, *Donnie Darko*, 2001) e as narrativas de rede que considerarei no próximo ensaio, os experimentos de caminhos bifurcados também são amigáveis ao vídeo, incentivando os consumidores a assistir ao filme muitas vezes para aproveitar a mistura e a divergência de mundos paralelos (Bordwell, 2007, p. 187 – tradução nossa)²⁴.

²⁴ “I can only speculate on why the 1990s should see such a burst of parallel universe narratives in popular culture. Before we confidently claim that something in our postmodern society impels us toward them, though, I’d advise looking for more proximate causes. Audiences’ familiarity with video games, recalled fairly explicitly in *Lola*, would seem to be a major impetus. Perhaps too the popularity of the Choose your own adventure children’s books prepared young people to find such plots intriguing. Then there’s the broader urge toward narrative experiments of many sorts in contemporary film, both mainstream and off-Hollywood. Forking-path plots have emerged in a competitive marketplace, and nowadays films—especially “independent” movies—are encouraged to provide experimental novelty. Like films with temporal loops (e.g., *Donnie Darko*, 2001) and the network narratives I consider in the next essay, forking-path experiments are also video-friendly, encouraging

Apenas um indício, ainda longe de se tornar uma prova irrefutável de relação causal? De qualquer modo, há que se considerar que, de fato, as histórias dos filmes devem inspirar-se, geralmente, nas vivências cotidianas inseridas dentro do contexto cultural de determinada região e época, novamente espaço e tempo ou “cronotopo” (Bakhtin, 2003).

Toma-se o termo cultura, aqui, em seu modo mais amplo, como sistema complexo de símbolos e significações no qual os produtos de entretenimento (como o cinema, por exemplo) estão inseridos inexoravelmente. Esta pesquisa se orienta conforme a diferenciação antropológica entre natureza e cultura descrita por Eunice Ribeiro Durham (1984, p. 26):

Nesse sentido, todo comportamento humano é “artificial” e não “natural”. O homem é um animal que construiu, através de sistemas simbólicos, um ambiente artificial no qual vive e o qual está continuamente transformando. A cultura é, propriamente, esse movimento de criação, transmissão e reformulação desse ambiente artificial.

Durham (falecida em julho de 2022) afirmava que até mesmo os próprios objetos utilizados cotidianamente (como os computadores, por exemplo) “estão imersos numa espessa camada de relações sociais, elaborações estéticas e formas rituais da qual retiram muito de sua significação” (Durham, 1984, p. 30).

Dessa maneira, seria bastante aceitável que as produções de cinema, nos anos 1990, assimilassem o *modus operandi* das tecnologias digitais, incorporando suas particularidades até mesmo nas histórias contadas pelos filmes da época. Afinal, qualquer produto cultural, como resultado de um trabalho estético repleto de imbricações sociais, faz parte de um patrimônio coletivo de significações e símbolos produzidos pelo conjunto da sociedade.

A cultura, segundo Durham (1984, p. 27), se relaciona “não apenas às obras, mas à capacidade humana de produzi-las e usufruí-las”. O comportamento padrão de uma coletividade organizada, também possui sua dimensão cultural, constituindo base para novas transmissões e criações subsequentes.

As pessoas se relacionam de forma prazerosa com as práticas culturais porque nelas reside grande parte de suas experiências e de suas histórias pessoais, já que a cultura supre necessidades que não são apenas materiais. O que determinado ambiente social vivencia cotidianamente por meio de seus produtos culturais pode dizer muito sobre quem essas pessoas são, o que interessa a elas e de que maneira elas aproveitam seus momentos de lazer.

consumers to watch the movie many times over to enjoy the meshing and divergence of parallel worlds.” (Bordwell, 2007, p. 187).

O filme de cinema, enquanto produto cultural de massa, tende a reproduzir comportamentos de uma cultura hegemônica; e o público, por sua vez, tende a assimilar a cultura padronizada como algo compatível com suas próprias experiências. Em outras palavras, a inserção dos módulos temporais do ambiente digital, que trabalha com blocos independentes de informação binária, pode ter influenciado o comportamento social, e este, por consequência, influenciaria a produção cinematográfica do período dos anos 1990 em diante até recentemente, nos correntes anos 2020. Ao final, o que determinará o futuro destas produções culturais será a sistematização da memória arquivada ou perdida.

Narrações são arquitetadas tendo em vista o aprendizado cognitivo do espectador médio do cinema, sua capacidade de entendimento com base em sua vida cotidiana e seu repertório audiovisual. Assim, quando se recorre a uma determinada característica estereotipada para uma personagem, já se está a buscar a percepção do público ou, quando muito, tentar confundi-lo com sua própria expectativa dentro do contexto fílmico. Na mente do espectador, em sua memória, portanto, é que são montados os esquemas mentais ou *schematas* (Bordwell, 1985) de uma narração, ou seja, sua percepção de fluxo temporal ordena a ação das personagens, corrigindo, revisando ou complementando as lacunas deixadas por uma narrativa complexa na busca da compreensão do que seja essencial à trama.

Deve-se ter a clareza de que uma obra ficcional, ou o que ela se propõe a representar, não é nada além de uma construção mental do espectador a partir de suas percepções sensoriais básicas ou complexas. Por meio desses *schematas* é que o público participa de um jogo mental, que o predispõe ao estado de alerta constante, pois concebe hipóteses, as confirma ou as abandona, cria expectativas diversas, as enriquece ou as exclui; constrói sua significação, afinal.

A narrativa complexa torna-se, vista por este ângulo, proposição lúdica de enigmas ao criar mais dúvidas que certezas em sua fluidez, levando o espectador a um mar de apreensões e incertezas que o prenderá na fábula, sem que ele saiba ao certo o que de fato acontece, potencializando sua curiosidade.

Ao final, o espectador pode ser salvo por um módulo que o permita aportar em lugar seguro ou, ao contrário, faça-o perder-se de vez em um tempo que se esgarça, como o faz David Lynch, em *A estrada perdida* (*Lost highway*, 1997), filme em que não se pode

compreender a história dentro de um padrão temporal linear, uma vez que a trama se apresenta entre o real e o abstrato, entre a memória e as armadilhas do subconsciente.

Não é rara, em uma narrativa complexa, a repetição de uma ação como ênfase dramática de um momento-chave da trama ou mesmo como estilo apenas, na medida em que ao se repetir uma determinada ação, conecta-se o espectador novamente a uma sequência de fragmentos que este deve ordenar em sua mente para formar a coerência total da fábula. As repetições ajudam o público a montar o *puzzle* conforme noções de tempo, espaço, fatos e consequências de uma narração que se apresenta intencionalmente em desordem cronológica, ou para confundir a audiência com a surpresa, em um primeiro momento, para depois voltar à ação dramática primordial como quem lança um bote salva-vidas a um espectador à deriva. As cenas que se repetem têm forte apelo dramático, colocando em destaque a estética de uma narração ficcional, ao priorizar a forma em detrimento do curso narrativo convencional.

No jogo com a percepção do público, que induz à desorientação momentânea e depois o resgata à coerência da fábula, o *schemata* temporal é decisivo. A temporalidade dos eventos apresentados em módulos, ao quebrar as linhas (causa/efeito) do mundo diegético, propicia a complexidade narrativa, que vai além do que aceitar elipses, analepses e prolepses.

Cameron acredita que esse modo complexo de tempo narrativo foi gerado pelo desenvolvimento das tecnologias de informação digital. Novas estruturas temporais emergiram espontaneamente e agradaram a um novo público, capaz de assimilar eventos em complexidade narrativa, indivíduos habituados com o funcionamento dos botões de *pause*, *reverse* e *play* dos videocassetes, que eram uma grande novidade nos anos 1980. Ao final da mesma década de 1980, uma profusão de filmes desafiou os céticos que preconizavam o fim do cinema, em virtude da popularização da televisão ocorrida nas décadas anteriores.

Jason Mittell (2006, p.37), em seus estudos sobre o impacto das novas tecnologias na narrativa televisiva, entende que aparatos de controle de “mudanças de tempo” influenciaram nas práticas do espectador, no sentido de se “desenvolver as suas capacidades de compreensão através da visualização a longo prazo e do envolvimento ativo”²⁵. Para este autor:

²⁵ “allowing viewers to build up their comprehension skills through long-term viewing and active engagement.” (Mittell, 2006, p. 37).

Desde a integração do cabo e do videocassete no início da década de 1980, o equilíbrio mudou mais em direção ao controle do telespectador - a proliferação de canais ajudou a rotinizar as repetições, para que os telespectadores possam acompanhar um programa em reprises transmitidas cronologicamente ou assistir a programas premium perdidos da TV a cabo, várias vezes durante a semana. Tecnologias de mudança de tempo, como videocassetes e gravadores de vídeo digital, permitem que os espectadores escolham quando querem assistir a um programa, mas, o que é mais importante para a construção narrativa, os espectadores podem assistir novamente a episódios ou segmentos para analisar momentos complexos (Mittell, 2006, p. 38 – tradução nossa)²⁶.

Segundo Mittell (2006, p.39)²⁷, “as narrativas complexas contemporâneas estão a colocar em primeiro plano as competências de compreensão narrativa e de alfabetização midiática que a maioria dos telespectadores desenvolveu”. A partir dos anos 1990, em meio aos desafios trazidos pelas tecnologias digitais, este processo abriu ainda mais o leque de opções em termos de estruturas temporais possíveis.

Nos anos 2020, em que muito se fala (de novo) em um possível “fim do cinema”, devido ao advento das tecnologias digitais que chegaram ao ponto de permitir os *streamings*, “banco de dados” de filmes e séries desenvolvidos para uma audiência residencial *on demand*, é relevante lembrar-se que esta já foi uma profecia aventada, anteriormente.

Durante os anos 1980, em que já se falava na chamada TVI (Televisão Interativa), em que o público escolheria a programação a ser assistida, dizia-se que a proliferação de emissoras de televisão em UHF (Ultra High Frequency) levaria, inexoravelmente, ao fim do Cinema. Tal previsão não se consumou como fato, apenas fez surgir novas linguagens e possibilitou novas inventividades em termos de estruturas temporais filmicas.

Novas produções cinematográficas absorveram, a partir de então, não apenas o impacto da linguagem televisiva, como em *Ladrões de sabonete* (*Ladri di saponette*, 1989), de Marizio Nichetti; *Herói por acidente* (*Hero*, 1992), de Stephen Frears; ou *O quarto poder* (*Mad city*, 1997), de Costa-Gavras; mas também a estética dos videogames, em filmes como

²⁶ “Since the mainstreaming of cable and the VCR in the early 1980s, the balance has shifted more toward viewer control—the proliferation of channels has helped routinize repeats, so that viewers can catch up on a program in chronologically aired reruns or view missed premium cable shows multiple times throughout the week. Time-shifting technologies like VCRs and digital video recorders enable viewers to choose when they want to watch a program, but, more important for narrative construction, viewers can rewatch episodes or segments to parse out complex moments” (Mittell, 2006, p.38).

²⁷ “For television, contemporary complex narratives are foregrounding the skills of narrative comprehension and media literacy that most viewers have developed” (Mittell, 2006, p.39).

Street fighter (1994), de Steven E. de Souza; *Double dragon* (1994), de James Yukich; ou *Mortal kombat* (1995), de Paul W. S. Anderson, e ainda reincorporaram as histórias em quadrinhos, como em *Dick Tracy* (1990), de Warren Beatty; *Batman forever* (1995), de Joel Schumacher; ou *Blade* (1998), de Stephen Norrington.

Figura 13 – Fotograma (1h19'45”) de *Ladrões de sabonete* (1989) / Menu do DVD de *Dick Tracy* (1990).



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5yBtWtyMkdo> e
<https://dvdmoviemenus.com/dvd/004155/>

Os novos modos de tempo narrativo utilizados no cinema, mais complexos e articulados, acabam por substituir paulatinamente os modelos antigos, talvez por serem considerados, de certo modo, previsíveis. Ao se enfatizar a fragmentação do tempo narrado, pode-se suscitar novas possibilidades de percepção audiovisual, de maneira a tornar a experiência de se assistir a um filme uma forma mais prazerosa de se passar o tempo vivido.

Para Mittell (2006, p.39), novos modelos trazem “um elevado grau de autoconsciência na mecânica de contar histórias e demandas por um envolvimento intensificado do espectador, focado tanto nos prazeres diegéticos quanto na consciência formal”²⁸.

o objetivo destes filmes de quebra-cabeças não é resolver os mistérios antecipadamente; em vez disso, queremos ser suficientemente competentes para seguir as suas estratégias narrativas, mas ainda assim saborear os prazeres de sermos manipulados com sucesso. Duvido que alguém que preveja as reviravoltas desses filmes possa dizer que gostou mais deles do que o espectador disposto (mas ainda ativo) que é puxado para o passeio. Os filmes de quebra-cabeça nos convidam a

²⁸ “a heightened degree of self-consciousness in storytelling mechanics, and demands for intensified viewer engagement focused on both diegetic pleasures and formal awareness” (Mittell, 2006, p. 39).

observar as engrenagens dos mecanismos narrativos, exibindo-os até em um espetáculo de contação de histórias (Mittell, 2006, p. 38 – tradução nossa)²⁹.

O espectador, ao final do século XX, já estava habilitado a lidar com informação fragmentada, resultado de avanços das técnicas digitais, que tendem a se intensificar nos anos seguintes, com o crescimento da cibercultura na ambiência cotidiana e em obras audiovisuais, que serviram de catalizadoras deste processo, acelerando as transformações culturais, ampliando e popularizando novos conceitos de tempo.

As transformações tecnológicas afastadas da tela da televisão também impactaram a narrativa televisiva. A onipresença da Internet permitiu que os fãs adotassem uma “inteligência coletiva” para obter informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam ao envolvimento participativo (Mittell, 2006, p. 31 – tradução nossa)³⁰.

As modificações se aceleram a partir dos anos 2000 em diante, criando novos procedimentos nas artes visuais. A mudança de uma sociedade baseada na lógica do pensamento linear da escrita (causa e efeito) para uma nova sociedade que se conecta com o mundo a partir de imagens, a geração pós-letrada, preconizada por Vilém Flusser (1985), pode ter tornado a narração complexa não-linear mais atraente para o novo público vedor.

As imagens apanham os nossos gestos graças a determinados aparelhos (câmeras, marketing, pesquisas de “opinião pública”) e os transcodificam em programas: nutrem-se de gestos que elas próprias provocaram. Essa circulação entre a imagem e o homem forma um círculo de aperfeiçoamento automático (Flusser, 2012, p. 83).

Na paisagem em que se insere o mercado cinematográfico dos anos 2020, parecem óbvias tais conclusões, porém, nos anos 1990, eram apenas indícios do que poderia vir a ser uma nova era do cinema. O público atual está sensorialmente apto a navegar nos mais diversos tempos sintéticos oferecidos pelos produtos visuais, e isso se deve a um processo relativamente rápido de exposição às inovações técnicas, iniciadas há décadas, que trouxeram o cinema às narrações atuais. As novas técnicas digitais exerceram papel transformador na produção e distribuição de produtos culturais, sobretudo, no cinema.

²⁹ “the goal of these puzzle films is not to solve the mysteries ahead of time; rather, we want to be competent enough to follow their narrative strategies but still relish in the pleasures of being manipulated successfully. I doubt anyone who predicts the twists of these films could say that they enjoyed them more than the willing (but still active) spectator who gets pulled along for the ride. Puzzle films invite us to observe the gears of the narrative mechanisms, even flaunting them in a show of storytelling spectacle” (Mittell, 2006, p. 38).

³⁰ “Technological transformations away from the television screen have also impacted television narrative. The internet’s ubiquity has enabled fans to embrace a “collective intelligence” for information, interpretations, and discussions of complex narratives that invite participatory engagement” (Mittell, 2006, p. 31).

Se Marcel Martin (2005) já considerava a câmera como uma forma de dominar o tempo, o universo digital, com o controle que oportuniza, faz do tempo (antes “tirano”) um mero brinquedo manipulável.

Observando-se a extensa produção de filmes dos nos anos 1990 em diante, pode-se notar, em muitos deles, como o tempo fragmentado, típico das tecnologias ligadas à era da informática (até então, ainda em seu início), influenciou em suas histórias e como isso criou novidades técnicas na linguagem cinematográfica. Uma dessas inovações narrativas pode ter sido o conceito do circuito temporal ou *time loop*.

Dentro de um extenso catálogo de narrações fílmicas em *time loop* (1990 e 2023), esta pesquisa optou por eleger três obras relevantes e significativas, que bem representam este tipo de estrutura temporal circular.

São produções inseridas em culturas cinematográficas heterogêneas, em gêneros narrativos diversos, realizadas em países distintos, em línguas diferentes:

- ✓Feitiço do tempo (1993)
- ✓Corra, Lola, corra (1998)
- ✓Crimes temporais (2006)

Em um primeiro levantamento, ao se mapear um universo de mais de 200 obras cinematográficas, compreendidas no período entre os anos 1990 e 2023, consideradas como narrativas complexas, chega-se a uma amostra de 118 filmes com estruturas compatíveis com o conceito de circuito temporal.

Desses, quase todos são considerados de ficção-científica (alguns, fantasia), mas pode-se dividi-los em seis gêneros principais: aventura, comédia, drama, romance, suspense e terror. Conforme a seguinte distribuição a seguir:

- ✓18 filmes de aventura.... (15,3%)
- ✓25 filmes de comédia.... (21,1%)
- ✓22 filmes de drama..... (18,6%)
- ✓12 filmes de romance... (10,2%)
- ✓22 filmes de suspense... (18,6%)
- ✓19 filmes de terror.....(16,2%)

Quadro 01 – Filmes com *time loop* prospectados de 1990 a 2024

Ano	Título	Título Original	Direção	País	Gênero
1990	<i>12:01 PM</i>	<i>12:01 PM</i>	Jonathan Heap	EUA	drama
1990	<i>Destino em dose dupla</i>	<i>Mr. Destine</i>	James Orr	EUA	comédia
1993	<i>Meia-noite e um</i>	<i>12:01</i>	Jack Sholder	EUA	comédia
1993	<i>Feitiço do tempo</i>	<i>Groundhog day</i>	Harold Ramis	EUA	comédia
1995	<i>Os 12 macacos</i>	<i>Twelve monkeys</i>	Terry Gilliam	EUA	aventura
1996	<i>Natal todo dia</i>	<i>Christmas every day</i>	Larry Pearce	EUA	comédia
1996	<i>Moebius</i>	<i>Moebius</i>	Gustavo Mosquera	Argentina	suspense
1997	<i>Inferno na estrada</i>	<i>Retroactive</i>	Louis Morneau	EUA	terror
1998	<i>Corra, Lola, corra!</i>	<i>Lola rennt</i>	Tom Tykwer	Alemanha	aventura
1999	<i>Vamos nessa</i>	<i>Go</i>	Doug Liman	EUA	aventura
1999	<i>Caçadores de emoção</i>	<i>The time shifters</i>	Mario P. Azzopardi	Canadá	aventura
2000	<i>Naken</i>	<i>Naken</i>	Marten e Torkel Knutsson	Suécia	comédia
2000	<i>Feliz coincidência</i>	<i>Happy accidents</i>	Brad Anderson	EUA	romance
2001	<i>Donnie Darko</i>	<i>Donnie Darko</i>	Richard Kelly	EUA	suspense
2002	<i>Loop</i>	<i>Loop</i>	Carlos Gregório	Brasil	drama
2002	<i>A nova lei</i>	<i>Minority report</i>	Steven Spielberg	EUA	suspense
2003	<i>Linha do tempo</i>	<i>Timeline</i>	Richard Donner	EUA	aventura
2004	<i>Efeito borboleta</i>	<i>The butterfly effect</i>	Eric Bress J. Mackye Gruber	EUA	drama
2004	<i>Antes que termine o dia</i>	<i>If only</i>	Gil Junger	Inglaterra	romance
2004	<i>Primer</i>	<i>Primer</i>	Shane Carruth	EUA	drama
2004	<i>O terceiro olho</i>	<i>The I inside</i>	Roland Suso Richter	EUA Inglaterra	terror
2005	<i>Contra o tempo</i>	<i>Slipstream</i>	David van Eyssen	EUA	suspense
2005	<i>Camp Daze</i>	<i>Camp Slaughter</i>	Alex Pucci	EUA	terror
2006	<i>Retomada do natal</i>	<i>Christmas do-over</i>	Catherine Cyran	EUA	comédia
2006	<i>Efeito borboleta II</i>	<i>The butterfly effect II</i>	John R. Leonetti	EUA	drama
2006	<i>Déjà vu</i>	<i>Déjà vu</i>	Tony Scott	EUA	suspense
2006	<i>Ciclo mortal</i>	<i>Salvage</i>	Jeff e Josh Crook	EUA	terror
2007	<i>Crimes temporais</i>	<i>Los cronocrimines</i>	Nacho Vigalondo	Espanha	suspense
2007	<i>O último dia de verão</i>	<i>The last day of summer</i>	Blair Treu	EUA	comédia
2007	<i>Premonições</i>	<i>Premonition</i>	Mennan Yapo	EUA	drama
2008	<i>O ogro</i>	<i>Ogre</i>	Steven R. Monroe	EUA/Canadá	terror
2009	<i>Te amarei para sempre</i>	<i>The time traveler's wife</i>	Robert Schwentke	EUA	romance
2009	<i>Triângulo do medo</i>	<i>Triangle</i>	Christopher Smith	Inglaterra	terror
2009	<i>Dark country</i>	<i>Dark country</i>	Thomas Jane	EUA	terror
2009	<i>Perguntas frequentes sobre viagem no tempo</i>	<i>Frequently asked questions about time travel</i>	Gareth Carrivick	Inglaterra	comédia
2009	<i>A porta</i>	<i>Die tür</i>	Anno Saul	Alemanha	suspense
2009	<i>S. Darko, um conto de Donnie Darko</i>	<i>S. Darko</i>	Chris Fisher	EUA	suspense
2009	<i>Efeito borboleta III</i>	<i>The butterfly effect III</i>	Seth Grossman	EUA	drama
2010	<i>Labirinto do tempo</i>	<i>Repeaters</i>	Carl Bessai	Canadá	aventura
2010	<i>A garota que conquistou o tempo</i>	<i>Toki o kakeru shôjo</i>	Masaaki Taniguchi	Japão	romance
2011	<i>Revivendo o Natal</i>	<i>12 dates of christmas</i>	James Hayman	EUA	comédia

2011	<i>A estrada</i>	<i>The road</i>	Yam Laranas	Filipinas	drama
2011	<i>Contra o tempo</i>	<i>Source code</i>	Duncan Jones	EUA	aventura
2011	<i>O homem do futuro</i>	<i>O homem do futuro</i>	Cláudio Torres	Brasil	comédia
2011	<i>Enter nowhere</i>	<i>Enter nowhere</i>	Jack Heller	EUA	terror
2012	<i>Mine Games</i>	<i>Mine games</i>	Richard Gray	EUA	suspense
2012	<i>Plan de table</i>	<i>Plan de table</i>	Christelle Raynal	França Bélgica	comédia
2012	<i>Assassinos do futuro</i>	<i>Looper</i>	Rian Johnson	EUA	suspense
2012	<i>Um casamento em noite de natal</i>	<i>A christmas wedding date</i>	Michael Zinberg	EUA	romance
2013	<i>Questão de tempo</i>	<i>About time</i>	Richard Curtis	Inglaterra	romance
2013	<i>Assombrada pelo passado</i>	<i>Haunter</i>	Vincenzo Natali	Canadá/França Luxemburgo	terror
2013	<i>Blood Punch</i>	<i>Blood punch</i>	Madellaine Paxson	EUA	terror
2013	<i>Natal sem fim</i>	<i>Pete's christmas</i>	Nisha Ganatra	Canadá	drama
2013	<i>Coerência</i>	<i>Coherence</i>	James W. Byrkit	EUA	suspense
2013	<i>Delirium</i>	<i>Delirium</i>	Ihor Podolchak	Ucrânia	terror
2014	<i>No limite do amanhã</i>	<i>Edge of tomorrow</i>	Doug Liman	EUA	aventura
2014	<i>O incidente</i>	<i>The incident</i>	Isaac Ezban	México	suspense
2014	<i>O homem infinito</i>	<i>The infinite man</i>	Hugh Sullivan	Austrália	romance
2014	<i>Uma virgem e três ladrões</i>	<i>Oru kanniyum moonu kalavaanikalum</i>	Chimbu Deven	Índia	comédia
2014	<i>Precoce</i>	<i>Premature</i>	Dan Beers	EUA	comédia
2014	<i>O Predestinado</i>	<i>Predestination</i>	Michael e Peter Spierig	Austrália	suspense
2014	<i>Lapso temporal</i>	<i>Time lapse</i>	Bradley King	EUA	suspense
2014	<i>Interestelar</i>	<i>Interstellar</i>	Christopher Nolan	EUA Inglaterra	aventura
2014	<i>Branco sai, preto fica</i>	<i>Branco sai, preto fica</i>	Adirley Queirós	Brasil	drama
2014	<i>É difícil ser um deus</i>	<i>Трудно быть богом</i>	Alexsei German	Rússia	drama
2015	<i>Synchronicity</i>	<i>Synchronicity</i>	Jacob Gentry	EUA	suspense
2015	<i>Projeto almanaque</i>	<i>Project almanac</i>	Dean Israelite	EUA	suspense
2015	<i>Terror nos bastidores</i>	<i>The final girls</i>	Todd Strauss-Schulson	EUA	comédia
2015	<i>Cruel e incomum</i>	<i>Cruel and unusual</i>	Merlin Dervisevic	Canadá	drama
2016	<i>Groundhog day for a black man</i>	<i>Groundhog day for a black man</i>	Cynthia Kao	EUA	comédia
2016	<i>O lar das crianças peculiares</i>	<i>Miss Peregrine's home for peculiar children</i>	Tim Burton	EUA	aventura
2016	<i>Arq</i>	<i>Arq</i>	Tony Elliott	Canadá	suspense
2016	<i>Loop</i>	<i>Hurok</i>	Isti Madarász	Hungria	terror
2016	<i>Dr. Estranho</i>	<i>Dr. Strange</i>	Scott Derrickson	EUA	aventura
2016	<i>Will you be there</i>	<i>Dangshin geogi iteojoorraeyo</i>	Ji-Yeong Hong	Coreia do Sul	drama
2017	<i>Nu (Outra vez nu)</i>	<i>Naked</i>	Michael Tiddes	EUA	comédia
2017	<i>Reset</i>	<i>Reset</i>	Hong-Seung Yoon	China Coreia do Sul	aventura
2017	<i>A morte te dá parabéns</i>	<i>Happy death day</i>	Christopher B. Landon	EUA	terror
2017	<i>O culto</i>	<i>The endless</i>	Justin Benson Aaron Moorhead	EUA	terror
2017	<i>Dia sem fim</i>	<i>A day</i>	Cho Sun-ho	Coreia do Sul	drama
2017	<i>Mr. Emmett & os pêssegos enlatados</i>	<i>Melocotones</i>	Héctor Valdez	Espanha	comédia

2017	<i>Antes que eu vá</i>	<i>Before I fall</i>	Ry Russo-Young	EUA	drama
2017	<i>A caverna</i>	<i>Time trap</i>	Ben Foster Mark Dennis	EUA	terror
2017	<i>2:22 encontro marcado</i>	<i>2:22</i>	Paul Currie	Austrália	aventura
2017	<i>Curvatura</i>	<i>Curvature</i>	Diego Hallivis	EUA	drama
2017	<i>Prisioneiros do mal</i>	<i>Inoperable</i>	Christopher Lawrence Chapman	EUA	terror
2017	<i>Nem um minuto a perder</i>	<i>Ni un minuto que perder</i>	Luis Eduardo Reyes	México	comédia
2018	<i>Quando nos conhecemos</i>	<i>When we first met</i>	Ari Sandel	EUA	comédia
2018	<i>The fare</i>	<i>The fare</i>	D.C. Hamilton	EUA	suspense
2018	<i>Regresso</i>	<i>Collider</i>	Jason Butler	Irlanda Portugal	aventura
2018	<i>No tempo certo</i>	<i>Another time</i>	Thomas Hennessy	EUA	romance
2018	<i>Loucura no tempo</i>	<i>Time freak</i>	Andrew Bowler	EUA	romance
2019	<i>O fim de semana minguante</i>	<i>El increíble finde minguante</i>	Jon Mikel Caballero	Espanha	drama
2019	<i>A gente se vê ontem</i>	<i>See you yesterday</i>	Stefon Bristol	EUA	aventura
2019	<i>O obituário de Tunde Johnson</i>	<i>The obituary of Tunde Johnson</i>	Ali LeRoi	EUA	drama
2019	<i>Koko-di Koko-da</i>	<i>Koko-di Koko-da</i>	Johannes Nyholm	Suécia Dinamarca	terror
2019	<i>Jogo na escuridão</i>	<i>Game over</i>	Ashwin Saravanan	Índia	suspense
2019	<i>Campo do medo</i>	<i>In the tall grass</i>	Vincenzo Natali	Canadá	terror
2019	<i>A morte te dá parabéns II</i>	<i>Happy death day II</i>	Christopher B. Landon	EUA	terror
2019	<i>Loop</i>	<i>Loop</i>	Bruno Bini	Brasil	drama
2019	<i>James vs. seu future eu</i>	<i>James vs. his future self</i>	Jeremy Lalonde	Canadá	comédia
2019	<i>Time loop</i>	<i>Time perspectives</i>	Ciro Sorrentino	Itália	aventura
2019	<i>Um passado de presente</i>	<i>The knight before christmas</i>	Monika Mitchell	EUA	romance
2020	<i>Um amor, mil casamentos</i>	<i>Love. Wedding. Repeat.</i>	Dean Craig	EUA	comédia
2020	<i>O efeito flashback</i>	<i>The education of Fredrick Fitzell</i>	Christopher MacBride	Canadá	drama
2020	<i>Palm Springs</i>	<i>Palm Springs</i>	Max Barbakow	EUA	comédia
2020	<i>Tudo bem no natal que vem</i>	<i>Tudo bem no natal que vem</i>	Roberto Santucci Andy Fickman	Brasil	comédia
2020	<i>Dois estranhos</i>	<i>Two distant strangers</i>	Travon Free, Martin D. Roe	EUA	drama
2021	<i>Maanaadu</i>	<i>Maanaadu</i>	Venkat Prabhu	Índia	aventura
2021	<i>Mate ou morra</i>	<i>Boss level</i>	Joe Carnahan	EUA	aventura
2021	<i>Jango</i>	<i>Jango</i>	Mano Karthikeyan	Índia	aventura
2021	<i>Churuli</i>	<i>Churuli</i>	Lijo Jose Pellissery	Índia	suspense
2021	<i>Natal de novo?</i>	<i>Christmas... Again?</i>	Andy Fickman	EUA	comédia
2021	<i>Tóquio revengers</i>	<i>東京リベンジャーズ</i>	Tsutomu Hanabusa	Japão	drama
2021	<i>Agulha no palheiro temporal</i>	<i>Needle in a timestack</i>	John Ridley	EUA	suspense
2022	<i>Um loop eterno</i>	<i>Looop lapeta</i>	Aakash Bhatia	Índia	suspense
2023	<i>Tudo de novo, mais uma vez</i>	<i>One more time</i>	Jonatan Etzler	Suécia	comédia

Fonte: Autor (2024)

Note-se, no entanto, que esses gêneros podem estar mesclados em um mesmo filme, por exemplo: a maioria das comédias do Quadro 01 podem ser consideradas comédias românticas; os filmes de romance também podem ser dramáticos; assim como os filmes de suspense podem revelar momentos de aventura ou terror, e assim por diante. O relevante é perceber que parece haver um certo equilíbrio na utilização deste modelo de estrutura temporal, que serve aos mais diversos gêneros narrativos do cinema.

A maior parte desses filmes tem produção estadunidense, pois os Estados Unidos realmente produzem uma quantidade enorme de filmes (como a Índia, que produz cerca de 1.500 filmes por ano)³¹, independentemente de gênero ou estilo. Além dos EUA, há trabalhos realizados em diversos países: Canadá, México, Inglaterra, Irlanda, Alemanha, França, Espanha, Portugal, Brasil, Bélgica, Suécia, Itália, Hungria, Luxemburgo, Ucrânia, Dinamarca, Índia, China, Japão, Coreia do Sul, Filipinas e Austrália. Kenneth W. Harrow (2022), em *Space and time in african Cinema and Cine-scapes*, faz relevante estudo ao relacionar certos conceitos da física pura sobre o tempo e tentar aproximá-los das produções culturais das nações africanas, mas não indica nenhum título com tempo circular narrativo. Não foram incluídas animações, porque se utilizam de técnicas distintas das de encenação dramática convencional. Também não foram incluídas “séries”, pois a forma como o espectador lida com séries e filmes, sobretudo na questão da percepção temporal, apresenta distinções importantes, uma vez que séries (e novelas), em geral, são produzidas como obras abertas e dependem dos resultados da audiência para a sua continuação ou encerramento.

Os modelos convencionais de fábulas, via de regra, conhecem o tempo narrativo por duas categorias: o tempo de forma linear, que segue o tempo cronológico como uma seta do início ao fim; e o tempo cíclico, referente à narrativa circular, com movimentos recorrentes. Tal estrutura temporal cíclica permite o retorno ao tempo inicial e era facilmente encontrada nas artes da Antiga Grécia, ou em outras partes do Oriente, tardando a chegar ao Ocidente.

Pode-se dizer que este é um modelo de estrutura temporal já amplamente assimilado em toda parte, e que a narração fílmica em ciclos dramáticos é desígnio de muitos cineastas mundo afora. A abrangência desse modelo estrutural de tempo narrativo, ainda que no

³¹ Cf. SERVANO, Marcela. “Bollywood e seu jeito lucrativo de fazer cinema” (Disponível em: <<https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/bollywood-e-seu-jeito-lucrativo-de-fazer-cinema-#:~:text=O%20cinema%20norte%2Damericano%20impressiona,produtora%20de%20cinema%20do%20mundo>> - acesso em novembro de 2022).

Ocidente tenha sua origem na literatura, demonstra a sua relevância no âmbito da cultura cinematográfica, bem como o interesse do público universal para o tema do jogo mental com o tempo fragmentado, que subverte e desafia a linearidade do tempo vulgar, inclusive para o que esta pesquisa abarca mais especificamente, o *time loop*.

2.3 Revisão sistemática sobre o tempo no cinema

Este tópico se propõe a realizar uma revisão de literatura acadêmica sobre como as pesquisas científicas realizadas na área de Cinema, nos últimos 12 anos, têm abordado a questão do tempo fílmico narrativo e suas diversas possibilidades estruturais. O intuito dessa revisão será o de contribuir ao máximo com a construção de conhecimento sobre este tema, ao buscar, basicamente, compreender:

como estudos que analisam a produção bibliográfica em determinada área temática, dentro de um recorte de tempo, fornecendo uma visão geral ou um relatório do estado da arte sobre um tópico específico, evidenciando novas ideias, métodos, subtemas que têm recebido maior ou menor ênfase na literatura selecionada (Noronha; Ferreira, 2000, p. 191).

De acordo com Moreira (2004), um dos intuitos da revisão é identificar, em pesquisas similares, comparações de metodologia, formatos, aportes teóricos e buscar lacunas nos estudos sobre o tema. Uma revisão bem realizada pode “oferecer oportunidade para que o pesquisador veja o próprio estudo numa perspectiva histórica e possa evitar duplicação desnecessária, além de relacionar o próprio estudo com os anteriores e sugerir pesquisas posteriores” (Moreira, 2004, p.24).

Para se realizar esta revisão e compreender o estado da arte da temática definida, a narração circular, foi feita uma ampla busca nas principais plataformas de dados, no catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e, também, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), no período de doze anos, de 2012 a 2023 (inclusive).

A busca foi feita com os termos chaves “tempo no cinema”, “narrativa no cinema”, “*puzzle films*” e “*time loop*” com foco em pesquisas na área de Cinema e obteve-se um resultado inicial de 57 dissertações e teses, das quais, após a leitura do título e resumo, 13 foram consideradas elegíveis para se investigar sobre abordagens e contribuições para a problemática proposta.

Desse conjunto de 13 pesquisas selecionadas, observa-se que a temática do tempo no cinema é abordada principalmente pelos aspectos:

- I) Elementos musicais na narrativa cinematográfica (três pesquisas);
- II) Análise de filmes de narrativa clássica (duas pesquisas);
- III) Desmontagem de estrutura temporal fílmica (oito pesquisas).

Segue quadro sobre as oito pesquisas do Grupo III:

Quadro 02 – Mapeamento de pesquisas sobre o tempo narrativo no cinema

Trabalho	Autor/ano/universidade	Abordagens teóricas
Dissertação: “O Espiral e o quadrado: a arte e a ética do tempo perdido”	Costa, Marcelo Monteiro , 2012 – Depto de Artes e Comunicação da UFPE.	<i>A imagem-movimento</i> (DELEUZE, 1983); <i>Esculpir o tempo</i> (TARKOVSKI, 1998)
Tese: “O instante (in) capturável: tempo-memória e cinema”	Fusaro, Márcia do Carmo Felismino , 2013 – Depto de Comunicação e Semiótica da PUC-SP	<i>A Imagem-Tempo</i> (DELEUZE, 1990); <i>Matéria e memória</i> (BERGSON, 2006)
Dissertação: “ <i>Puzzle-films</i> e narrativas não-lineares no cinema fantástico: um estudo de caso de <i>Abre los ojos</i> e <i>Yella</i> ”	Carceneri, Pedro Felipe Leite , 2015 – Depto. de Artes da Universidade Federal de Juiz de Fora - MG	<i>Dicionário teórico e crítico de cinema</i> (AUMONT; MARIE, 2003)
Dissertação: “Antes da chuva: enredamentos entre tempo e mito na narrativa cinematográfica”	Lichinski, Tatiane , 2017 – Depto. De Letras da Universidade Estadual do Centro-Oeste - PR	<i>Ensaio sobre a análise fílmica</i> (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2002); <i>O tempo na narrativa</i> (NUNES, 2008)
Dissertação: “David Lynch, os <i>puzzle films</i> e o cinema limítrofe: uma análise do filme cidade dos sonhos”	Mérola, Alicia Margarita Sosa , 2017 – Depto de Comunicação da Universidade Anhembí Morumbi – SP.	<i>A estética do filme</i> (AUMONT, 1995); <i>Sobre a história do estilo cinematográfico</i> . (BORDWELL, 2013)
Tese: “O ocaso do futuro: indícios do fim do cronótopo moderno nos cinemas de Alejandro Gonzalez Iñárritu e Christopher Nolan em perspectiva comparada”	Jerez, Isaac Harillo , 2018 – Depto. de História da UFRJ	<i>Constituição de uma nova estrutura temporal</i> (GUMBRECHT; KOSELLECK, 2006); <i>Linguagem cinematográfica</i> (BORDWELL; THOMPSON, 2013)
Tese: “Diante de Godard: história, imagem e multiplicidade temporal”	Silva, Henrique Martins da , 2019 – Depto. De História da UFG.	DIDI-HUBERMAN, Georges <i>Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos</i> (KOSELLECK, 2006)
Tese: “Espaço e tempo como parâmetros de composição fílmica: um estudo comparativo”	Baptista, Lucas Bastos Guimarães , 2019 – Depto. de Meios e Processos Audiovisuais da ECA - USP-SP.	<i>Now you see it, now you don't: the temporality of the Cinema of Attractions; Silent Cinema reader</i> (GUNNING, 2004)

Fonte: Autor (2024)

Estes oito trabalhos do Grupo III, que se aproximam do tema do tempo circular em narrativas complexas, apesar de distintos do enfoque principal desta pesquisa, se relacionam com ela de alguma forma. São estudos diferentes entre si, que convergem para a compreensão das estruturas temporais utilizadas na arte do cinema e alguns ainda se utilizam dos mesmos autores em suas abordagens teóricas, embora analisem obras cinematográficas distintas.

Dos oito estudos encontrados, apesar de todos abordarem o tempo narrativo no cinema, dois deles estão mais voltados para a área de Comunicação, outros dois se relacionam com a área de História, um deles, ainda, dedica-se mais à área de Letras, enfoque literário. Identificam-se três trabalhos focados na área das Artes, na linha de cinema, propriamente.

Dentre estes três últimos, que estão relacionados ao aspecto artístico de obras cinematográficas, o último deles (Baptista, 2019) faz uma análise da evolução da linguagem do cinema, mas sem dissociar espaço fílmico de tempo narrativo. Ele analisa as estratégias de diversos cineastas em suas composições de espaço e tempo em seus filmes, procurando estabelecer uma visão descritiva da obra cinematográfica de maneira geral. Baptista não se atém somente ao cinema ficcional, nem tampouco só ao tempo, ele explora as composições imagéticas de espaço, tendo o tempo como referência. Ele afirma que:

Assim como o espaço da tela e o tempo da projeção são elementos inevitáveis na composição de uma obra fílmica, esta dimensão seria subjacente às outras, por ser enraizada nas próprias condições materiais do dispositivo. Por essa perspectiva, articular a dimensão mais superficial do material fílmico é análogo a dimensão mais superficial da cognição: o cineasta, ao compor um filme, compõe uma ordenação cognitiva. Nos casos em que o espaço da tela é considerado “em bloco”, e nos quais a superfície da imagem, em conjunto, é o único elemento visual, a articulação temporal ganha a frente (Baptista, 2019, p. 35).

Marcelo Monteiro Costa, em sua dissertação de Mestrado pela UFPE, *O espiral e o quadrado: a arte e a ética do tempo perdido* (2012), investiga as implicações éticas e estéticas da arte visual em relação à questão da temporalidade. Ele aplica conceitos como “tempo perdido” e “tempo redescoberto”, pinçados da obra de Marcel Proust, *Em busca do tempo perdido* (publicada entre 1913 e 1927, em sete volumes), para as obras cinematográficas, retomando a discussão ética e filosófica sobre tempo e memória com aporte teórico nas reflexões de Andrei Tarkovski, autor que concebe o tempo como a matéria-prima de um filme de cinema. Esta associação da obra de Proust com o cinema foi trazida pelo filósofo e amante do cinema Gilles Deleuze, como se vê no trecho abaixo:

Os signos mundanos implicam principalmente um tempo que se perde; os signos do amor envolvem particularmente o tempo perdido. Os signos sensíveis muitas vezes nos fazem redescobrir o tempo, restituindo-o no meio do tempo perdido. Finalmente os signos da arte nos trazem um tempo redescoberto, tempo original absoluto que compreende todos os outros. [...] O tempo que se perde prolonga-se no amor e mesmo nos signos sensíveis; o tempo perdido já aparece na mundanidade e subsiste ainda nos signos da sensibilidade. O tempo que se redescobre reage, por sua vez, sobre o tempo que se perde e sobre o tempo perdido. É no tempo absoluto da obra de arte que todas as outras dimensões se unem e encontram a verdade que lhes correspondem. [...] É, portanto, nas linhas do tempo, que os signos interferem uns com os outros e multiplicam suas combinações (Deleuze, 2010, p. 23 e 82).

Talvez, o trabalho que mais se aproxime da temática desta pesquisa seja o de Carcereri (2015), por abordar diretamente a questão dos, assim chamados, “*puzzle films*” e analisar as estruturas temporais em duas obras cinematográficas: *Abre los ojos* (Espanha, 1997), de Alejandro Amenábar, e *Yella* (Alemanha, 2007), de Christian Petzold.

Figura 14 – Cenas de *Abre los ojos* (Espanha, 1997) e *Yella* (Alemanha, 2007)



Fontes: http://www.spainisculture.com/en/peliculas/abre_los_ojos.html e <https://www.cineset.com.br/sessao-mubi-yella-christian-petzol/>

O trabalho deste pesquisador, no entanto, segue o entendimento de que a narrativa fílmica se assemelha à literária e sua análise recai por caminhos sociológicos para responder a seus questionamentos sobre a relação entre a estrutura *puzzle* e o “gênero fantástico”, observando as possíveis transgressões, os supostos desvios e as conseqüentes estranhezas nos roteiros desses filmes.

Esses pontos estão presentes também nas duas narrativas. Tanto em *Yella* quanto em *Abre los Ojos* não podemos acreditar fielmente no que os protagonistas estão vivendo ou acreditam estar vivendo. Há múltiplas linhas temporais, fato muito mais evidenciado em *Abre los Ojos*, mas também explorado em *Yella*, e o ponto, que talvez seja mais intenso nas duas narrativas, os *loops* e reversões narrativas sem causa, que se relacionam com o começo e o fim da parte fantástica dos filmes. As histórias mudam drasticamente quando do início dessa parte, e só iremos descobrir o que de fato aconteceu depois de um novo *loop* no final do filme, encerrando assim o conteúdo fantástico do filme (Carcereri, 2015, p. 50).

Dos três trabalhos voltados para a arte do cinema, apenas o de Carcereri (2015) abordou aspectos da narrativa circular em filmes, os *time loopings*, um *schemata* temporal bastante específico dentre as estruturas temporais que podem ser utilizadas como base para as fábulas contadas no cinema de ficção.

Ainda assim, este não é o foco principal do pesquisador, que pretende realizar um comparativo entre dois filmes para observar semelhanças entre o *puzzle film* e o fantástico. Isso aponta para uma possível lacuna nos estudos acadêmicos sobre cinema, a qual esta pesquisa pretende preencher.

Não obstante, todos os trabalhos citados, ainda que focados em aspectos sobre a Comunicação, as Letras ou a História, enriquecem o debate sobre a questão do elemento tempo no cinema, trazendo aspectos relevantes sobre este tema, que, muitas vezes, se interrelacionam com as ideias apresentadas pelos teóricos vistos no primeiro capítulo. Assim, para se compreender até onde já se avançou nesta área de conhecimento científico sobre o tempo fílmico, propõe-se trazer algumas contribuições desses outros cinco estudos mencionados e relacioná-los aos conceitos e aos objetivos almejados por esta pesquisa.

A dissertação de mestrado de Tatiane Lichinski, de 2017, pelo Departamento de Letras da Universidade Estadual do Centro-Oeste (PR), estuda a relação entre “tempo” e “mito” na narrativa da obra cinematográfica. Ela analisa a obra *Antes da chuva* (*Pred dozhdot*, Macedônia, 1994), de Milcho Manchevski, um drama de guerra conhecido no mercado internacional com o título em inglês *Before the rain*.

Figura 15 – Cenas de *Antes da chuva* (1994), de Milcho Manchevski



Fonte: <https://www.jacozao.com/2014/10/filme-antes-da-chuva-1994-reino-unido.html> e <https://estreianatv.com.br/antes-da-chuva-e-o-filme-inedito-do-novo-pacote-de-cinema-da-tv-aparecida/>

Lichinski argumenta que, neste filme, a montagem do diretor é circular, contando três histórias trágicas que se interpõem e que, nelas, o tema central seria a relação do homem com o tempo. Ela entende que, por meio desta obra, pode-se “enredar três temporalidades: o tempo histórico, o tempo filmico e o tempo mítico”.

As intersecções simbólicas entre estes três tempos, portanto, seriam o foco do trabalho desta pesquisadora. Porém, ela se utiliza da abordagem teórica de Vanoye e Goliot-Lété (1994) para realizar a análise em seu trabalho, o que o diferencia desta pesquisa, que faz uso da “Teoria da Narração” (Bordwell, 1985).

Tatiane Lichinski se baseia nos escritos do professor Mircea Eliade (húngaro, de origem), em seu livro *O mito do eterno retorno* (1992), para estabelecer a diferença entre o “tempo profano” e o “tempo sagrado”, este último traria a circularidade que se apresenta na

história de *Antes da chuva*, filme em que a trama se desloca de um momento ao outro, em uma experimentação temporal entre o sagrado e o profano ou, segundo o autor: “vive em duas espécies de Tempo, das quais a mais importante, o tempo sagrado, se apresenta sob o aspecto paradoxal de um tempo circular, reversível, recuperável, espécie de eterno presente mítico que o homem reintegra periodicamente pela linguagem dos ritos” (Eliade, 2010, p. 64).

O entender do conceito de “eterno retorno” estar ligado ao âmbito do sagrado, distinto do tempo mundano (profano), pode ou não entrar em conflito com o pensamento do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, que preconizou o “demasiado humano”. Isto aparecerá mais adiante, assim como a relação entre o tempo vulgar e os deuses do tempo da mitologia grega. Porém, por hora, acrescentam-se argumentos sobre o tema da circularidade temporal narrativa, o que parece bastante pertinente para o estudo a que esta pesquisa se propõe.

Lichinski traça comparativos entre Literatura e Cinema, buscando uma aproximação na organização temporal em ambas - visão díspar da teoria de Bordwell, que vê uma forma de narração própria no cinema. Porém, a pesquisadora retoma o tema da circularidade, ao citar Joseph Campbell, em *O poder do mito* (1990): “O mundo todo é um círculo. Todas as imagens circulares refletem a psique, de modo que há uma relação entre essa forma geométrica e a real estruturação de nossas funções espirituais” (Campbell, 1990, p. 234).

Os dois trabalhos desenvolvidos na área de História também trazem contribuições oportunas a esta pesquisa, embora remetam suas observações mais ao “tempo histórico”, como seria de se esperar. Porém, são estudos que se enredam pela identificação da multiplicidade de estruturas temporais narrativas e citam autores como Marcel Martin, David Bordwell e Gilles Deleuze, teóricos do cinema que também norteiam esta pesquisa.

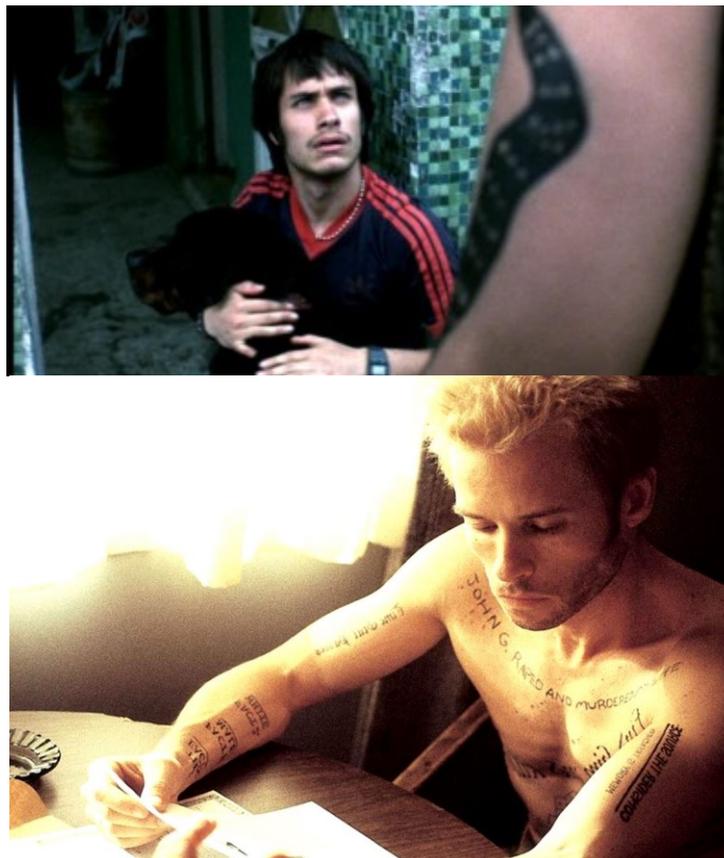
Contudo, tais trabalhos analisam filmes e cineastas distintos, vertendo seus estudos em busca de respostas dentro do escopo do pensamento histórico sobre tempo de pensadores como Zygmunt Bauman, Gilles Lippovetski e Reinhart Koselleck, entre outros.

Assim, Henrique Martins da Silva estuda o estilo cinematográfico de Jean-Luc Godard, partindo de uma frase do filósofo francês (e historiador da arte) Georges Didi-Huberman, em seu livro *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens* (2015), em que o autor sentencia: “Sempre, diante da imagem, estamos diante do tempo.” (Didi-Huberman, 2015, p. 15). Silva (2019) se coloca diante das imagens de Godard para decifrá-las no tempo fílmico deste diretor francês tão premiado.

[...] nos apoiaremos nas concepções de tempo de Reinhart Koselleck e Georges Didi-Huberman. Trata-se de pensar o tempo no âmbito da história em relação à imagem, mais especificamente, o(s) tempo(s) da imagem. É a partir de tal fato, que tomamos a premissa fundamental de Didi-Huberman, pela qual delimitamos metodologicamente esta pesquisa: “Quando diante da imagem, estamos diante do tempo” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 15). Essa afirmação sugere uma relação visceral entre tempo e imagem. Mas que tipo de tempo está contido na imagem? A respeito dessa indagação, o historiador Reinhart Koselleck, define o tempo como uma construção cultural que, em distintos momentos e lugares, determina um modo específico de relacionamento entre a experiência do passado e as projeções de futuro. Dessa forma, não se trata de pensar um único tempo, e sim uma multiplicidade temporal que se apresenta em camadas ou nos termos de Koselleck, como estratos temporais (Silva, H.M., 2019, p. 21).

O pesquisador Isaac Harillo Jerez, em sua tese pela UFRJ (2018), por sua vez, faz uma abordagem histórica sobre alguns filmes de Alejandro G. Iñárritu e de Christopher Nolan, na qual ele preconiza o fim dos tempos modernos, apontando para o surgimento de uma nova experiência temporal para além da expectativa da modernidade e da pós ou hipermodernidade.

Figura 16 – Cenas de *Amores brutos* (2000), de Iñárritu e *Amnésia* (2000), de Nolan



Fontes: <http://notoriousmartagabrieli.blogspot.com/2015/10/amores-perros-di-alejandro-gonzalez.html> e <https://lwlies.com/articles/memento-christopher-nolan-search-for-truth/>

Jerez espera responder à sua pergunta: “Seríamos então a idade média de uma futura modernidade”? (frase de PAZ, Octavio. *La búsqueda del presente. Ciudad de Mexico: Vuelta*, vol. 170, janeiro de 1992, p.12). Neste percurso, Jerez investiga as estruturas temporais dos filmes *Amores perros*, *Babel*, e *The revenant* (de Iñárritu) e *Memento*, *Inception* e *Interstellar* (de Nolan), fazendo uma análise comparativa dos estilos destas obras cinematográficas.

Jerez se utiliza das teorias de David Bordwell em suas análises, autor que o ajudou a encontrar, como ele próprio afirma: “importantes interseções entre o cinema transnacional e a crise da auto-referência moderna” (Jerez, 2018). Porém, seu intuito é o de encontrar, na forma temporal dos filmes escolhidos por ele (já citados acima), indícios de mudanças na vivência social do indivíduo moderno ou hipermoderno, estando o seu objeto final fora do universo cinematográfico, portanto.

Usos linguísticos em torno de conceitos como moderno, modernidade e história, identificariam um desencapsulamento do futuro; a crescente percepção da aceleração do tempo; e o abandono da exemplaridade do passado - o fim do velho topos da história *magistra vitae*. A história, por tanto, ganharia os contornos de “um processo sucessivo, linear, e que jamais se repete” (Jerez, 2018, p. 13).

Citam-se, agora, trabalhos que se relacionam com aspectos comunicacionais do cinema, enquanto meio massivo. Alicia Margarita Sosa Mérola, inicialmente, em sua dissertação de mestrado (2017), faz um estudo sobre o filme *Cidade dos sonhos* (*Mulholland drive*, 2001), de David Lynch, em que ela analisa a estrutura temporal de *puzzle* e a temática que coloca esta obra no conceito de “cinema limítrofe”, de Rogério Ferraraz (2003), pois, segundo ela, o filme “encontra-se nas fronteiras do ilusionismo e do antiilusionismo, do filme de gênero e do filme experimental” (Mérola, 2017, p. 4).

[...] em razão de Lynch trabalhar com características de vários estilos, escolas e gêneros do cinema, num complexo quebra-cabeças de referências estéticas diversas, e de unir procedimentos ilusionistas e anti-ilusionistas no desenvolvimento da narrativa, na direção de atores, na utilização do som e da música, no uso das cores e na forma com que aborda a relação entre tempo e espaço em seus filmes (Ferraraz, 2003, p. 1).

Mérola (2017) pensa o filme para o cinema como informação e, por esse viés, busca confirmar sua ideia de “ocaso do futuro”. Ela cita um trabalho do pesquisador e professor Dr. Francisco Santiago Jr. para a Intercom (2004), em que ele diz que “o esforço da significação é na direção da união, do fixar coerência e é feito quando o vedor testa a informação dada pelo filme por consistência” (Santiago Jr., 2004, p. 4).

Já na tese de Maria do Carmo Felismino Fusaro, pela PUC-SP (2013), reencontram-se as ideias de Gilles Deleuze em sua incursão pela compreensão da filosofia de Henri Bergson. Fusaro (2013) examina a relação entre tempo e cinema, baseando-se nas ideias de Bergson (1999) sobre *Matéria e memória* e nos escritos sobre cinema de Deleuze. Ela aborda, a partir daí, o estilo de diversos cineastas como Hitchcock, Welles, Truffaut, Godard, Bergman, entre outros, ao fazer sua análise voltada para o aspecto comunicacional do cinema, enquanto mídia de massa com raiz tecnológica capaz de registro importante da memória da vida cotidiana.

Fusaro (2013) cita *Corra, Lola, corra (Lola rennt, 1998)*, de Tom Tykwer, um dos filmes que esta pesquisa se propõe a analisar, baseando-se em Deleuze para relacionar o filme com os ensaios sobre o acaso do pensador britânico Francis Bacon, um homem que mesclou política, filosofia e ciência, entre meados do século XVI e início do século XVII, revisando criticamente os conceitos dos filósofos gregos Platão e Aristóteles:

A nosso ver, essa aposta de Bacon em uma jogada tríplice com o acaso abre espaço para um diálogo com a escolha de narrativa cinematográfica feita por Tom Tykwer para o filme *Corra, Lola, corra*, afinal, lembrando Deleuze, “os grandes autores de cinema podem, não só ser confrontados com pintores ou músicos, mais ainda com pensadores. Eles pensam com imagens-movimento e imagem-tempo, em vez de conceitos” (Fusaro, 2013, p. 145).

A percepção de Deleuze sobre *Corra, Lola, corra*, citada por Fusaro (2013), será retomada quando da realização da análise do filme, que além de tensionar tais conceitos ao propósito explicitado pelo próprio Tykwer, em entrevista no ano de 1998, trará novas perspectivas filosóficas e abordagens cognitivas alinhadas aos conceitos de Bordwell (1985).

Procura-se, com esta revisão sistemática, enriquecer o debate sobre a temática a que esta pesquisa se dedica, buscando novos pontos de vista acerca do assunto e ampliando a perspectiva sobre as técnicas aplicadas às estruturas temporais no cinema, em especial, o modo narrativo circular, que é um tipo muito peculiar de narração fílmica, que se supõe ter sido iniciada nos anos 1990, mas que, hoje em dia, já está totalmente assimilada pelo público.

3. A PERCEPÇÃO DO TEMPO NO CINEMA

Esta pesquisa propõe-se a fazer uma análise fílmica das três obras cinematográficas selecionadas sob a perspectiva do elemento tempo dentro da construção da narração, apontando a inserção de um conceito temporal cíclico. A análise poderá sobrevoar conceitos filosóficos, mas deverá mergulhar na interpretação das narrativas complexas dos filmes já citados. Neste capítulo, serão revisados alguns conceitos de tempo que se mostram pertinentes como base teórica para as análises que serão feitas a seguir.

3.1 O tempo na arte visual

O tempo e sua representação no mundo natural e social sempre foi tema de estudo em Filosofia, não só o tempo natural dos dias e noites, marés e vazantes, estações climáticas, safras e colheitas etc.; mas também o tempo objetivo do dia-a-dia, do trabalho, do estudo e do lazer, como analisa Edward Thompson (1998), no capítulo “Tempo, disciplina de trabalho e o capitalismo industrial”, de sua obra *Costumes em comum*; e, ainda, o tempo subjetivo dos sentimentos, sensações, afetos e memórias de experiências pessoais.

Percepções de vida, mudança, acontecimentos e história estão intimamente ligadas à noção do tempo. Memórias, consciências, saberes, conquistas, sofrimentos e prazeres, enfim, tudo o que se percebe; e mesmo a efêmera existência humana está submetida a este tema.

O filósofo russo Mikhail Bakhtin, que também foi um teórico da cultura e das artes, criou o termo “cronotopo” para designar a interligação fundamental das relações temporais e espaciais caprichosamente assimiladas nas artes, sobretudo na Literatura. Ele reflete sobre a necessidade de se perceber a onipresença do tempo em todas as sensações humanas.

A capacidade de ver o tempo, de ler o tempo no todo espacial do mundo e, por outro lado, de perceber o preenchimento do espaço não como um fundo imóvel e um dado acabado de uma vez por todas, mas como um todo em formação, como acontecimento; é a capacidade de ler *os indícios do curso do tempo* em tudo, começando pela natureza e terminando pelas regras e ideias humanas (até conceitos abstratos) (Bahktin, 2003, p. 225 - grifos do autor).

Estudar a relevância do elemento tempo nas produções artísticas, sobretudo nas audiovisuais, ajuda a compreender como a dimensão temporal se instaura em relação às obras de arte, especialmente na linguagem cinematográfica e em sua estética.

Muitas manifestações artísticas subvertem a linha lógica do tempo vulgar e convergem para um conceito filosófico de tempo circular ou cíclico, utilizando-se de repetições de movimentos com nuances perceptíveis em maior ou menor grau. A relação das diversas formas de manifestações artísticas visuais com o elemento tempo são diferentes entre si, mas convergem para conceitos já concebidos pela Filosofia.

No cinema, essa relação dos filmes com o tempo vem se transformando de acordo com os avanços tecnológicos que o modificaram, alteraram ou incrementaram os dispositivos de mediação com o público. No contexto histórico da evolução tecnológica, novas formas e procedimentos de criação, execução e finalização de obras filmicas vêm surgindo, alterando as práticas de trabalho, as formas de contato com a audiência e também os resultados das produções cinematográficas. A partir, sobretudo, das décadas de transição da edição audiovisual analógica para a digital, tais modificações vêm se acelerando rapidamente e abrangendo uma escala mundial, ao influenciar obras produzidas em diferentes idiomas, por diferentes culturas e escolas cinematográficas.

Em que pese as mudanças técnicas, sobretudo a inserção da tecnologia da informática, pondera-se se a edição não-linear no processo de montagem, ao possibilitar maior controle sobre o tempo narrativo, pode ter contribuído, não apenas para acelerar o ritmo da ação nas obras audiovisuais, como também para conceber diferentes formas de apresentar o elemento tempo em suas narrações.

No universo da arte audiovisual, a administração dos tempos de planejamento, execução e finalização fazem parte do trabalho prático de uma equipe de produção. O roteirista, que adapta um romance ou cria as personagens e a história; o diretor, que conduz a composição desta história; os atores em cena, que dão vida a estas personagens; o editor-montador, que determina a estética visual e sonora em adição e complemento, são cúmplices da criação da obra. Todos estes participam de alguma forma do ritmo fílmico que resulta no tempo final de um produto do cinema, mas o controle deste tempo/duração é limitado por diversos parâmetros: comerciais, financeiros, artísticos etc. Muitas cenas são “sacrificadas” em função do tempo final de uma produção.

Daí, uma primeira tese: é a primeira montagem que constitui o todo, e nos dá assim a imagem *do* tempo. Ela é, portanto, o ato principal do cinema. O tempo é necessariamente uma representação indireta, porque resulta da montagem que liga uma imagem-movimento a outra. Por isso a ligação não pode ser mera justaposição: o todo não é uma adição, tampouco o tempo uma sucessão de presentes. Como

Eisenstein costumava repetir, é preciso que a montagem proceda por alternâncias, conflitos, resoluções, ressonâncias, em suma, por toda uma atividade de seleção e de coordenação, para dar tanto ao tempo sua verdadeira dimensão, quanto ao todo sua consistência. Essa posição de princípio implica que a própria imagem-movimento esteja no presente, e nada mais (Deleuze, 2007, p. 48).

Há, também, o tempo de atenção do espectador a se considerar, ou seja, de qualquer maneira, o tempo não pode ser um elemento desprezível na criação, produção audiovisual, seja em seu modo externo (prazo), seja em seu modo interno (movimento). O tempo é um componente ativo na evolução da narrativa e merecerá atenção total nesta pesquisa, por se tratar de elemento constitutivo primordial da construção da obra cinematográfica, sobretudo nos filmes selecionados, em que o tempo é subvertido em sua ordem lógica, estabelecendo um tempo não-linear característico das novas produções audiovisuais.

Levando-se em consideração que o tempo no cinema é um tempo fabricado artificialmente para servir à narrativa, abre-se uma infinidade de possibilidades de tempos alternativos a serem utilizados em construções de narrativas filmicas. Afinal, onde encontraríamos essas novas formas de conceber o tempo no cinema? Assim, tenta-se estabelecer correlações entre os conceitos filosóficos sobre o tempo à concepção do elemento tempo nas obras de arte, principalmente no cinema de ficção. É sensato acreditar, a princípio, que a confecção destes “tempos sintéticos” encontrados nas narrações do cinema ficcional possa ter partido de questionamentos sociais já anteriormente imaginados pelos grandes pensadores da humanidade. Para abordar esse tema, portanto, torna-se necessária uma revisão de alguns conceitos filosóficos básicos ligados ao “monstro-tempo”, seu fluir, devir ou porvir.

No tempo, diz-se, tudo surge e [tudo passa] *perece*; se se abstrai de *tudo*, a saber, do recheio do tempo e igualmente do recheio do espaço, fica de resto o tempo vazio como o espaço vazio - isto é, são então postas e representadas estas abstrações de exterioridade, como se elas fossem por si. Mas não é que *no* tempo surja e pereça tudo, porém o próprio tempo é este *vir-a-ser*, surgir e perecer, o *abstrair essente*, o *Kronos* que tudo pare, e que a seus partos destrói [devora]. - O real é bem diverso do tempo, mas também essencialmente idêntico a ele (Hegel, 1997, p. 55).

De acordo com *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*, de Thomas Bulfinch (2001), o Deus mitológico Chronos, deus-tempo (Saturno para os romanos), casado com sua irmã Réia (deusa Terra), por ouvir a profecia do oráculo de que seria destronado por um de seus filhos, passou a devorá-los assim que eles nasciam. O “Tempo” seria um monstro voraz que devora a todos os seus filhos, os filhos nascidos da mãe Terra. Para Bulfinch, essa seria uma interpretação alegórica da mitologia.

Segundo essa teoria, todos os mitos eram alegóricos e simbólicos, contendo alguma verdade moral, religiosa ou filosófica, ou algum fato histórico, sob a forma de alegoria, mas que, com o decorrer do tempo, passaram a ser entendidos literalmente. Assim, Saturno, que devora os próprios filhos, é a divindade que os gregos chamam de Chronos (Tempo), que, pode-se dizer, na verdade destrói tudo que ele próprio cria [...] (Bulfinch, 2001, p. 353).

Além de Chronos, há uma segunda figura mitológica relacionado ao tempo, Caerus ou Kairós, filho mais jovem de Zeus. Kairós era muito ágil, tinha asas nos pés e apenas um cacho de cabelos na testa. Para conseguir capturá-lo, seria preciso segurar seu “topete” ou não se poderia detê-lo, pois a parte de trás de sua cabeça era careca. O trecho abaixo descreve Kairós:

Um dos filhos de Cronos, todavia, foi poupado. Zeus cumpre a profecia e toma do pai o governo do mundo e do Olimpo. Um dos filhos de Zeus é Kairós, que, como representante de seu pai, não possuía uma forma definida, era fluido. Jovem e lépido, Kairós pode ser encontrado também nas figuras e ações de outros deuses. Na inteligência de Atena, no vinho de Dionísio, no amor de Eros; Kairós é o tempo dos deuses, imensurável, o tempo vivido, o instante oportuno (Ferreira, 2019. p. 35).

Figura 17 – Chronos e Kairós



Fonte: <https://mitologiagrega.net.br/cronos-e-kairos-personificacoes-do-tempo/>

Uma terceira divindade grega ligada simbolicamente ao universo temporal, conhecida pelo nome de Aeon ou Aíôn, simbolizaria “todos os tempos”, o “tempo atemporal” ou o “círculo universal do tempo”, ou ainda, a eternidade. Este conceito está intimamente ligado ao objetivo da manifestação artística que, por mais que encontre seus motes no momento fugidivo, sempre buscará o eterno, na medida em que a arte se projeta na direção do tempo infinito.

Figura 18 – Aíôn, o círculo universal do tempo



Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-CbLhzvcAl5w/VlbtNH010TI/AAAAAAAAABE/hRhz3VwFLDE/s1600/astrolmodena.jpg>

Esses três conceitos de tempo estão intimamente ligados à produção artística desde as mais remotas eras. As esculturas de Michelangelo: *David* (1501-1504), que está na Academia de Belas Artes de Firenze, ou *Pietà* (1499), na Catedral de San Pietro (Vaticano), podem ser vistas ainda hoje; a *Vênus de Milo* (100 a.C.), que se encontra no Museu do Louvre, em Paris, está disponível aos visitantes, e as 123 pirâmides do Egito Antigo, datadas de mais de 2 mil anos antes da “Era cristã”, são pontos turísticos acessíveis aos viajantes.

A pintura, *As meninas*, de Diego Velázquez (1656), exposta no Museu do Prado, em Madri, ou *Os girassóis*, de Vincent van Gogh (1886-1889), em seu museu em Amsterdã; também são bons exemplos de obras que excedem em muito o tempo de vida de seus próprios artistas criadores. Isso indica que, em geral, as obras de arte visuais, embora possam representar a captura de um breve instante (Kairós), desafiam o interminável fluir do tempo (Chronos) e vislumbram o alcance da eternidade (Aíôn).

O teatro, embora seja a mais antiga das artes cênicas, renova-se sempre, ele vive do Kairós, ou seja, do efêmero instante da encenação diante do público. Sua arte é vibrante e pulsante exatamente por esta característica vital. As diversas performances dos atores em cena, apesar de metódica e exaustivamente ensaiadas por meses a fio, eclodem de forma única e exclusiva no palco, naquele momento.

Pode-se notar pequenas distinções nas atuações dos atores durante a encenação, ao se rever diversas vezes o mesmo espetáculo. Porém, se uma câmera registrar seus instantes poderosos, uma vindoura audiência verá, no futuro, o que seria apenas o passado presentificado (como no cinema) e se perderia, afinal, a sua magia primordial, sua singularidade, que é a de acontecer ali, diante dos olhos ávidos da plateia. A possibilidade do inusitado, do “caco”, do erro, do incontrolável, no teatro, é a razão do total estado de alerta do espectador durante as performances cênicas. Já o público do cinema, por mais atento que esteja diante da narração, já está ciente de que nada da projeção na tela mudará de sessão para sessão, nada que não tenha sido previsto, pré-produzido, pré-filmado e pré-montado por operadores técnicos ou pelo diretor do filme surgirá espontaneamente diante de si.

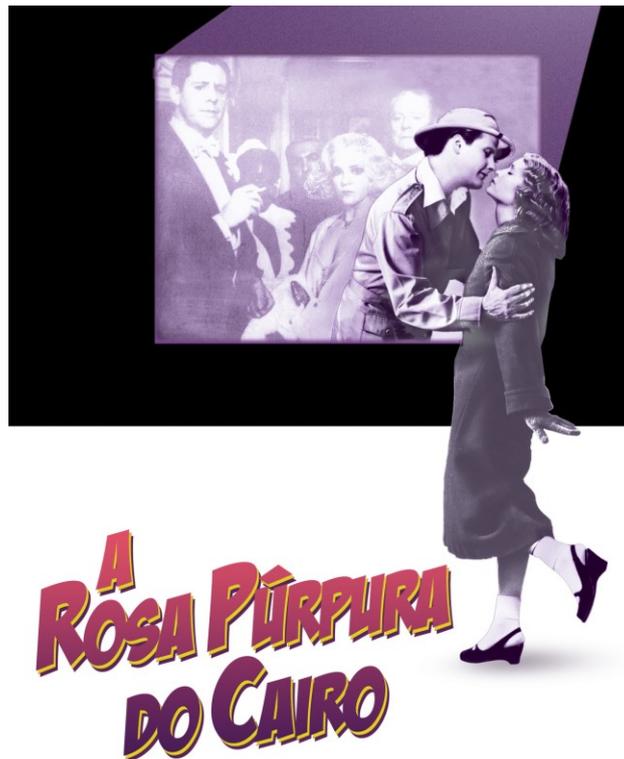
Quem brinca com esta situação do espectador no cinema é o cineasta Woody Allen, em *A rosa púrpura do Cairo* (*The purple rose of Cairo*, 1985), filme que conta a história de uma mulher entristecida por causa de um relacionamento abusivo que vive com seu marido na vida real, que se sente enamorada pelo “mocinho do filme”, ao qual ela assiste muitas vezes na mesma sala de exibição, nos anos da Grande Depressão econômica nos EUA. Mia Farrow interpreta Cecília, a garçonete amargurada, que se apaixona por Tom Baxter (Jeff Daniels), uma espécie de Indiana Jones, protagonista de *Os caçadores da arca perdida* (*Raiders of the lost ark*, 1981), de Steven Spielberg, que vive uma aventura no exótico Cairo.

Após assistir inúmeras vezes à mesma história, Baxter, o explorador, começa a agir de forma diferente e olhar para a moça desiludida, que percebe que algo na cena mudou. Intrigado com o motivo pelo qual Cecília estaria vendo o mesmo filme tantas e tantas vezes, Tom Baxter sai da tela diante do público e vai falar com a moça, como se estivesse em um teatro. Os dois passeiam pela cidade e o mocinho, pessoalmente, é galanteador e romântico como o herói exibido na tela.

Porém o incidente causa o caos nas salas de cinema, as outras personagens reclamam a falta do protagonista, pois, sem ele, não podem prosseguir com a história. O público quer seu dinheiro de volta e a distribuidora entra em pânico, decidindo convocar Gil Shepherd (o mesmo Jeff Daniels), o ator que interpreta o aventureiro Tom Baxter, acreditando que somente o criador do personagem poderia controlar sua própria criatura. Gil vai até a cidade, encontra a moça enfeitiçada e o herói que escapou da tela e tenta convencê-lo a voltar para o filme. Sem sucesso, decide seduzir Cecília, dizendo que ele, Gil, é que era real e que o outro,

Baxter, era apenas uma fantasia. Após Gil conquistar a moça, Tom Baxter volta para dentro da telona e prossegue no filme, que é retirado de cartaz em virtude desse “defeito”. Porém, resolvida a questão, Gil abandona Cecília, que volta para casa humilhada, o que revela que a realidade pode ser mais traiçoeira que a ficção.

FIGURA 19 – *Banner do filme A rosa púrpura do Cairo (1985)*



Fonte: https://www.primevideo.com/detail/0PM854YHIV8VMFLFJPXYXU6V1O/ref=atv_dp?language=pt_BR

André Gaudreault, analisando os estudos de Tom Gunning, percebe que o cinema trabalha em uma rede de atividades, que são impraticáveis no teatro.

Tom Gunning propõe uma distinção a fim de evidenciar a rede de atividades propriamente filmográficas realizadas pelo mostrador de cinema, que são negadas ao mostrador teatral. Ele então propôs ver o discurso do cinema como sendo o produto de uma interação entre os três níveis seguintes: o profilmico, a imagem emoldurada e a montagem (Gaudreault, 1988, p. 91 – tradução nossa)³².

³² “Tom Gunning propose a distinction in order to highlight the network of properly filmographic activities carried out by the film mostrator, wich are denied to the theatrical mostrator. He thus proposed to view film discourse as being the product of an interaction between the following three levels: the profilmic, the enframed image, and editing” (Gaudreault, 1988, p. 91).

Para Gaudreault, isso tornaria a narração fílmica diferente da “mostração” do teatro. Ao rever um filme, o espectador, quando muito, perceberá sua riqueza de detalhes, mas estará diante da mesma performance forçosamente. No entanto, o ator na “telona” parece estar muito presente para o vedor, até pela possibilidade dos *closes-ups*, inviáveis na performance pura do teatro, a menos que o espetáculo utilize recursos de projeção.

Para a escritora, ensaísta, ativista, cineasta e filósofa estadunidense, Susan Sontag, “o cinema é uma máquina do tempo. Os filmes preservam o passado”, enquanto que o teatro “pode apenas modernizar”. Para ela, “os filmes envelhecem (por serem objetos) de forma diferente de qualquer evento teatral (por ser sempre novo)” (Sontag, 2015, p. 123).

Historiadores, tantas e tantas vezes, estudaram e estudam obras cinematográficas como indícios para a investigação de costumes e hábitos de determinadas épocas, em determinadas regiões. O cinema, desde sempre, teve este imenso potencial para ser um instrumento de registro de memória de um tempo histórico a ser preservado.

O pesquisador Marcelo La Carrera, em sua dissertação de mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais), intitulada *Cinema: memória audiovisual do mundo* (2005), explicita este pensamento, ao estabelecer o principal empecilho para que tal potencial tivesse se realizado plenamente:

Qualquer filme é importante sob a ótica de uma análise histórica, pois todos registram não só imagens, mas ideias, costumes, gestos da humanidade daquele período. Porém, o cinema revelou-se, com o passar dos anos, a mais efêmera das artes: traiçoeira, enganou os que acreditavam em sua eternidade, sendo sua mídia um dos mais precários suportes já inventados. Quando se percebeu este fato, restavam apenas 10% das imagens feitas pelos pioneiros. Desde então existe a corrida contra o fim dos filmes para se salvar o que se puder do maior inimigo da memória audiovisual: o tempo (La Carrera, 2005, p. 7).

A vingança executada pelo tempo, este ente lábil e fugidio por essência, contra o cinema (o seu manipulador), fez com que registros históricos riquíssimos de várias décadas se perdessem para sempre.

No Brasil, a falta de manutenção nos locais de armazenamento do acervo propiciou um incêndio na Cinemateca de São Paulo, em julho de 2021. Roteiros, cópias de filmes, equipamentos antigos, enfim, boa parte da história do Cinema Brasileiro se foi com as chamas, mostrando que o vilão não seria somente o tempo, mas também o descaso.

Não obstante, o cinema continuará a exercer este papel, agora munido de dispositivos e suportes de tecnologia digital, mais avançada, porém, ainda longe de garantir com total segurança e certeza a “eternidade” das obras cinematográficas e, neste caso, o principal algoz talvez continue sendo mesmo o tempo (ou o futuro).

Há de se relativizar o termo “memória” em sua ligação com o cinema de ficção (ou mesmo com o cinema documental), na medida em que a narrativa de um filme é resultado de uma série de escolhas de seu idealizador e que seu conteúdo mnemônico é reflexo causal destas escolhas como prática de “memória elaborada” e não de “memória pura”.

É necessário, aqui, fazer-se a distinção desses dois termos com base nos teóricos que os estudaram. É recorrente a discussão sobre o conflito entre memória e imaginação, que vem desde os filósofos gregos, como Platão, *O sofista* (2003), na oposição entre “símile” e “simulacro” (*eikōn e phantasma*), ou Aristóteles, *Metafísica* (2006), na dicotomia “memória-lembrança” (*mneme-anamnesis*); ou Bergson (1999), em *Matéria e memória*, na oposição entre “lembrança pura” (p.70) e “esforço da memória” (p. 31) ou “esforço para evocar (p. 86); ou ainda de Husserl (1994), em *Lições para uma fenomenologia da consciência interna do tempo* com “recordação primária” (p. 72) e “recordação secundária” (p.84). Esta pesquisa se baseia mais nos escritos de Paul Ricoeur, em seu livro *A história, a memória, o esquecimento* (2007), no qual o autor trabalha com os conceitos de “evocação espontânea e evocação laboriosa” (p. 53). Ricoeur (2007, p. 52-53) vislumbra tal questionamento:

A própria arte comporta verdade.

Verdade de respeito e verdade de dúvidas.

Mesmo ao pintar a sociedade de seu tempo, mesmo ao anunciar tempos novos, o artista é verdadeiro quando não copia uma análise sociológica já feita e uma reivindicação que já encontrou uma expressão não estética.

Ricoeur ainda sugere o exemplo de alguém que acaba de escutar pela primeira vez uma canção; esta pessoa, então, decide reproduzir a mesma canção da forma como acabou de memorizá-la, rerepresentando-a a uma outra pessoa. Até que ponto o que é rememorado será fiel ao seu original? Paul Ricoeur entende que: “é a essa modalidade da lembrança secundária que se podem aplicar as distinções propostas ademais entre evocação espontânea e evocação laboriosa, bem como entre graus de clareza” (Ricoeur, 2007, p. 52-53).

Tome-se o exemplo do cinema, quando não havia forma alguma de o espectador rever a história do filme a não ser na própria sala de exibição. O espectador assistiria a um filme, e

ao sair do local, tentaria contar seu enredo a alguém. De quantos detalhes ele conseguirá se lembrar? Qual o grau de influência que sua percepção particular sobre este filme terá no que é lembrado? Quanto há de memória pura em seu relato e quanto haverá, talvez, de labor de sua própria imaginação para preencher as lacunas de sua lembrança?

Os fatos e relatos, utilizados por um cineasta ao realizar seu filme, também terão muitos elementos de “evocação espontânea” e outros tantos de “evocação laboriosa”, por exemplo, como o fez Federico Fellini, em *Amarcord* (1973), filme em que o diretor rememora sua infância, mas à maneira felliniana, com muita fantasia e imaginação.

O cinema, inúmeras vezes, se apropriou de narrativas literárias, condensando-as em imagens e sons sincronizados, de maneira a conduzir o público em uma viagem onírica, prostá-los imersos diante das histórias ficcionais. Porém, nem sempre (ou quase nunca) o cineasta é totalmente fiel ao texto literário que deu origem ao filme, o que é motivo constante de conflitos entre escritores, roteiristas, produtores e diretores.

O filme documentário, que poderia ser considerado, talvez, como a proposta mais afinada ao registro histórico, não pertence ao escopo desta pesquisa, mas, ainda assim, é preciso deixar claro o porquê optou-se pela análise apenas do tempo em narrativas ficcionais.

Para Metz (1980) tanto o documentário quanto a obra ficcional de cinema buscam a “impressão de realidade” por meio de técnicas de linguagem específicas e indiretas, portanto, todo e qualquer filme teria que ser visto como ficção, uma vez que o aparato não permite ao espectador o contato direto com os elementos da realidade sugerida. Já o renomado professor de cinema, Bill Nichols, em *Introdução ao documentário* (2005), afirma que “Todo filme é um documentário. Mesmo a mais extravagante das ficções evidencia a cultura que a produziu e reproduz a aparência das pessoas que fazem parte dela” (Nichols, 2005, p. 26).

Portanto, essa é uma discussão tão antiga quanto a própria história do cinema e, de maneira alguma, pretende-se, aqui, elucidá-la. Porém, mesmo levando-se em consideração os seis modos possíveis para um filme documentário: expositivo, observativo, participativo, reflexivo, performático e o poético (Nichols, 2005); deve-se notar que, a maior parte destes observa certa rigidez em sua relação com o tempo, seguindo, no mais das vezes, preceitos éticos, notadamente a busca objetiva dos fatos em si e a justeza ao retratá-los. Documentos, depoimentos, diálogos, imagens e sons de arquivo estão ligados ao tempo restrito no qual a

exposição-observação-reflexão-participação-performance busca alcançar a representatividade da mais provável verdade factual.

Nichols (2005) entende que “a tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade. E essa é uma impressão forte” (Nichols, 2005, p. 20), porém, ele próprio irá revelar que tal “autenticidade” foi “fabricada” por diversas tecnologias e artimanhas de estilo utilizadas pelo cineasta. Deve-se ponderar em um filme documentário, portanto, as escolhas das construções narrativas e, sobretudo, o caminho que seguiu o pensamento de seu autor até chegar ao resultado final do relato documental.

O escritor e diretor francês, Jean Louis Comolli, teórico e crítico de cinema (falecido em maio de 2022) dirá que “o documentário não tem outra escolha a não ser se realizar sob o risco do real” (Comolli, 2008, p. 169). Desse modo, seria improvável que um filme documentário se utilizasse de um expediente temporal como o *time looping*.

Já a ficção despe-se, a princípio, deste rigor temporal da “verdade factual” de um evento, enquanto passado estático. O filme de ficção é um dos lugares em que esta contradição não habita, ou seja, na ficção podem conviver, harmoniosamente, a memória e a imaginação, a leveza da espontaneidade e a criatividade mais astuciosa. Titta (*Alter ego* de Fellini, em *Amarcord*) não é exatamente o garoto Federico. Gradisca e Volpina (as duas sensuais figuras femininas do filme) são caricaturas elaboradas das mulheres que sua memória trouxe para a tela.

O público, quando escolhe ver um filme de ficção, sabe que estará a ver uma obra gerada pela inventividade; e que verá, quando muito, o “real poetizado” (Clemente, 2016). Apesar disso, ele também saberá ver, ali, uma narrativa carregada de significações reais que ancoram o ficcional no imaginário do público vedor.

São estas “âncoras” do real jogadas ao público que propiciam, segundo Bordwell (1985), os *schematas* que permitem o entendimento da história contada pelos filmes. Interessa a esta pesquisa, mais profundamente, os *schematas* temporais utilizados no cinema. Em particular, em construções narrativas que desafiam a lógica do tempo, quebrando a linearidade convencional utilizada nos filmes da narrativa clássica do cinema. Mais além, interessa a esta pesquisa a narração em que há uma estrutura temporal circular ou o *time loop*, que costuma trazer ao público algum estranhamento, ainda que já tenha sido muito utilizado no cinema.

Assim, a partir de agora, inicia-se uma revisão de alguns dos pensadores mais relevantes que formularam conceitos filosóficos sobre o tempo. Para além da compreensão de tais conceitos, intenta-se relacioná-los a algumas narrações de obras audiovisuais produzidas mais recentemente, principalmente dos anos 1990 até os anos 2020, de maneira a demonstrar a tendência às narrativas complexas percebida por Allan Cameron (2008).

3.2 O tempo segundo a filosofia e a ciência

As tentativas de desvendar, reordenar e subverter o tempo (como permite o cinema) são também objetos de reflexão de vários campos de estudo. Os conceitos e ponderações sobre morte e renovação, fim e recomeço, “eterno retorno”, “tudo flui” em seu tempo do “vir-a-ser” problematizados nas tramas das três obras em análise, já foram motivos de inquietações filosóficas que perpassam diferentes escolas e épocas.

No filme *Monty Python live at the Hollywood Bowl* (1982), dirigido por Terry Hughes e Ian MacNaughton, pode-se ver uma improvável partida de futebol de filósofos: de um lado os clássicos filósofos gregos e, de outro, os modernos filósofos alemães. A natureza da pesquisa sobre os conceitos filosóficos do Tempo (de Platão a Heidegger) sugere a repetição desta experiência.

Figura 20 – Fotograma do filme *Monty Python live at the Hollywood Bowl* (1982)



Fonte: <https://uol.esporte.blogosfera.uol.com.br/2012/06/22/alemanha-se-vinga-de-reves-para-grecia-no-futebol-filosofico-relembra-o-quadro-do-grupo-monty-python>

Com menos ironia e mais acuidade, as divergências e convergências sobre a visão do tempo nestas duas escolas filosóficas podem ser revisitadas, na intenção de se verificar a relevância do tempo e sua função primordial dentro da narrativa do cinema. De fragmentos dos filósofos pré-socráticos da Antiga Grécia recuperados por Hermann Diels e Walther Kranz (1912), observam-se algumas definições de tempo.

Parmênides de Eléia, nos primórdios da civilização grega, defendia a ideia de que as mudanças ocorridas no mundo físico seriam frutos da nossa percepção e, portanto, só aconteceriam na nossa mente. O tempo, para ele, não existiria no mundo real.

Platão concebe a origem do tempo como a ação divina de organização estrutural do caos primitivo. Ele dividiria o mundo em duas partes distintas: a primeira seria o mundo essencial, que não está sujeito a mudanças, o mundo do ser, da razão, das ideias, e a segunda seria o mundo das sensações, ou o mundo do “não-ser”, não-essencial, em que se percebem mudanças físicas e é neste mundo em que se insere o tempo.

Aristóteles via a noção do tempo ligada intrinsecamente ao todo universal, ou o tempo como “a medida do movimento”. Assim, para ele, tanto o tempo como o universo deveriam ser pensados como uma ideia de perfeição cíclica. “Existe um círculo em todos os objetos que tem um movimento natural. Isto se deve ao fato de os objetos serem discriminados pelo tempo. O início e o fim devem estar em conformidade como um círculo, porque até mesmo o tempo deve ser pensado como circular” (Angioni, 2007).

Heráclito de Éfeso, filósofo pré-socrático chamado de “O Obscuro” por suas concepções herméticas, remete ao conceito de “*Panta Rei*” ou “Tudo flui”. Para ele, nada “é”, pois o que “é” se torna estático e não há nada estático no universo, tudo está em movimento, portanto, só a mudança é real e as identidades é que são ilusórias. Assim, tudo sempre estará no futuro “devir”, um homem não poderá atravessar duas vezes o mesmo rio, pois, na segunda vez, o homem e o rio não serão os mesmos. Seus discípulos, Crátilo e Simplicio, desenvolveram as ideias do mestre. Simplicio, em um fragmento de seu discurso, *Tratado Sobre a Natureza*, definiria um dos principais ensinamentos de Heráclito, seu sombrio mestre: “Não se pode percorrer duas vezes o mesmo rio e não se pode tocar duas vezes uma substância mortal no mesmo estado; por causa da impetuosidade e da velocidade da mutação, esta se dispersa e se recolhe, vem e vai” (Souza, 1989, p. 91).

Aurélius Agostinho de Hipona (354 D.C. – 430 D.C.), nascido em Tégaste (Namíbia), arbitra esta contenda, ao entender que o “Tempo” constitui uma condição da existência do “Eu”. Segundo o pensador, há uma inclinação do tempo para o não ser, ou seja, não há uma “existência” em sua essência, embora “quando está decorrendo o tempo, pode-se percebê-lo e medi-lo” (Agostinho, 1998, p.281). Agostinho vê o “começo e o fim” representados por “espera e memória”, e a medição do tempo estaria entre os dois pressupostos da seguinte maneira: “lembrança presente das coisas passadas, visão presente das coisas presentes e esperança presente das coisas futuras” (Agostinho, 1998, p. 284).

De que modo existem aqueles dois tempos - o passado e o futuro – se o passado já não existe e o futuro ainda não veio? Quanto ao presente, se fosse sempre presente não passasse para o pretérito, já não seria tempo, mas eternidade. Mas se o presente, para ser tempo, tem necessariamente de passar para o pretérito, como podemos afirmar que ele existe, se a causa da sua existência é a mesma pela qual deixará de existir? Para que digamos que o tempo verdadeiramente só existe porque tende a não ser? (Agostinho, 1998, p. 278-279).

Georg Wilhelm Friedrich Hegel, filósofo germânico, considerado o criador do idealismo absoluto, viveu do final do século XVIII até as primeiras décadas do século XIX. Em seus escritos, ele presume que o tempo só exista no presente, enquanto o passado é recordação subjetiva e o futuro é apenas esperança e temor. Porém, para ele, o que se chama comumente de tempo “presente”, por ser apenas pontual e ter seu limite simples vazio, mostraria sua essência no “futuro” (que o preenche) e se realizaria no “passado” (que o abriga). Para Hegel, o tempo nega a si mesmo, pois ele é: “o ser que, enquanto *é*, não é, e, enquanto não é, *é*”, como “vir-a-ser *intuído*” (Hegel, 1997, p. 54-55 - grifos do autor). O filósofo acreditava que a verdade do tempo residiria no devir sem fim.

O tempo, tal como o espaço, é uma forma pura da intuição ou percepção sensível. É a condição de toda a percepção ativa imediata, e também de tudo o que é percebido, isto é, de toda a experiência e de tudo o que é experimentado. A natureza é feita de tempo e espaço, e é um processo. Quando salientamos o seu aspecto espacial, estamos conscientes da sua natureza objetiva; quando salientamos o seu aspecto temporal, tornamo-nos conscientes da sua natureza subjetiva. Tal como a percebemos, a natureza é um processo de devir infundável e contínuo. As coisas chegam e partem no tempo, mas são também temporais – o tempo é o seu modo de existência (Hegel, 1997, p. 313).

Immanuel Kant, filósofo germânico moderno, contemporâneo de Hegel, traz a ideia de que é a sensibilidade que gera a “intuição” com a qual o Homem se relaciona imediatamente

com qualquer objeto, para depois conhecê-lo com o pensamento e criar seu conceito. Em *Crítica da razão pura* (2006), capítulo “Doutrina transcendental dos elementos”, Kant afirma:

O tempo é uma representação fundamental que constitui a base de todas as intuições. É impossível suprimir o próprio tempo no entendimento dos fenômenos em geral, conquanto se possam perfeitamente separar os fenômenos do tempo. O tempo é, sem dúvida, concebido *a priori*. Toda a realidade dos fenômenos é possível somente no tempo. Pode-se prescindir de todos os fenômenos, mas o tempo não pode ser suprimido – enquanto condição geral da sua possibilidade (Kant, 2006, p. 73 - grifos do autor).

Conhecido como o “filósofo do tempo”, o diplomata francês Henri Bergson, considera que o “tempo físico”, sucessão divisível (seu modo quantitativo), não seria comparável ao “tempo vivido”, experimentado pelo espírito (seu modo qualitativo). Assim, Bergson compreende que o “tempo uno e interpenetrado” formaria um todo indivisível e coeso, que abrigaria todos os momentos somados. Partindo desse princípio, este filósofo estudou a “paramnésia” ou “*déjà-vu*”, sendo o tempo “já-vivido” como memória presente, a sobreposição do presente no próprio presente.

[...] Bergson precisou se expressar assim, ao menos no começo. Mas, cada vez mais, ele dirá algo bem diferente: a única subjetividade é o tempo, o tempo não-cronológico apreendido em sua fundação, e somos nós que somos interiores ao tempo, não o inverso. Que estejamos no tempo parece um lugar-comum, no entanto é o maior paradoxo. O tempo não é o interior em nós, é justamente o contrário, a interioridade na qual estamos, nos movemos, vivemos e mudamos (Deleuze, 2007, p. 103).

Martin Heidegger, filósofo alemão que viveu do final do século XIX até quase o final do século XX, em seu livro *Ser e tempo*, lançado em primeira edição em 1927, introduz o conceito de *Dasein*, ou o “ser-aí” como definição de existência humana. A “temporalidade” seria um “método” para a possibilidade da compreensão do ser. O Homem está entre o “porvir” e o “ter-sido”. No tratado *Conceito de tempo* (Heidegger, 2005, p. 31), lê-se: “Disponho do ser do tempo e também refiro a mim mesmo no agora?”. O Homem tem a compreensão de que “seu ser é para a morte”. Só através do “ser-aí” se pode decifrar o tempo, pois é o ser temporal. O *Dasein* é tempo.

A possibilidade de datação do ‘agora’, do ‘então’ e do ‘outrora’ reflete a constituição ekstática da temporalidade, sendo também, por isso essencial para o próprio tempo pronunciado. A estrutura da possibilidade de datação do ‘agora’, do ‘então’ e do ‘outrora’ é a prova de que estes, brotando da temporalidade, são eles mesmos tempo (Heidegger, 2005, p. 218).

Friedrich Wilhelm Nietzsche nasceu em meados do século XIX, na antiga Prússia, região que atualmente pertenceria à Alemanha, mas não chegou a conhecer o século XX, falecendo no ano de 1900. Nietzsche, um hermético e controvertido filósofo, surge com o conceito de “eterno retorno”. Passando pela água do rio de Heráclito, ele concebe o mesmo tempo cíclico aristotélico. Nietzsche é também conhecido por ter alardeado a “morte de Deus”, em seu livro *Assim Falava Zaratustra: um livro para todos e para ninguém* (*Also sprach Zarathustra: ein buch für alle und keinen*), escrito entre os anos de 1883 e 1885. Ele ainda iria mais longe, denunciando a concepção de “eternidade” como “o mais pesado dos pesos” que a humanidade poderia carregar. O filósofo indaga ao leitor:

E se um dia ou uma noite um demônio se esgueirasse em tua mais solitária solidão e te dissesse: “Esta vida, assim como tu vives agora e como a viveste, terás de vivê-la ainda uma vez e ainda inúmeras vezes; e não haverá nela nada de novo, cada dor e cada prazer e cada pensamento e suspiro e tudo o que há de indivisivelmente pequeno e de grande em tua vida há de te retornar, e tudo na mesma ordem e sequência [...] Se esse pensamento adquirisse poder sobre ti, assim como tu és, ele te transformaria e talvez te triturasse; a pergunta, diante de tudo e de cada coisa: ‘Quero isto ainda uma vez e ainda inúmeras vezes?’” pesaria como o mais pesado dos pesos sobre o teu agir! (Nietzsche, 2001, p. 86).

Para Nietzsche, a perspectiva de viver a mesma vida, duas vezes ou infinitas vezes, derrubaria os fracos, os que maldizem a própria vida; porém exaltaria o “homem afirmador”, que aprova sua “demasiada” humanidade e cria valores universais. Este conceito de “eterno retorno” é pertinente a esta pesquisa, pois parece ter encontrado abrigo em diversas manifestações artísticas, inclusive no cinema. A propósito desta noção circular de tempo, inicia-se uma reflexão sobre as imbricações do tempo nas obras audiovisuais. Procura-se compreender como a dimensão temporal se instaura na arte do cinema, considerando-se a percepção do público sobre o tempo sintético confeccionado que dará suporte à narração.

Robert Stam (2003), revisando o início da teoria do cinema, relembra que Sergei Eisenstein estudou tradições extra europeias (a *rasa hindi* e o *kabuki* japonês, por exemplo) para tentar construir uma estética cinematográfica que não se limitasse à mimese. Stam traz uma citação de Kapila Malik Vatsayan (em *Armes*, 1974), que revela que as manifestações artísticas do Oriente não se baseavam na representação do real e não se guiavam pela narrativa de tempo linear. Vatsayan, uma estudiosa das artes que foi diretora fundadora do Centro Nacional de Artes Indira Gandhi, afirma:

Uma teoria estética comum governava todas as artes, tanto as performáticas quanto as plásticas, no sul e no sudeste asiáticos. *Grosso modo*, as tendências comuns podem-se identificar como a negação do princípio da imitação realística na arte, o estabelecimento de uma hierarquia de realidades na qual se obedece ao princípio da sugestão através da abstração, e a manifestação nas artes da crença de que o tempo é cíclico e não linear... Essa tradição nas artes parece ter sido predominante do Afeganistão e da Índia ao Japão e à Indonésia, durante mais de dois mil anos de história (Stam, 2003, p. 31).

Stam complementaria ainda essa ideia com a visão de Jacques Brunius sobre a insubordinação do cinema em relação a Chronos, reivindicando em seu fluir a liberdade do pensamento, como um sonho.

O arranjo das imagens da tela no tempo é absolutamente análogo ao que o pensamento ou o sonho podem estabelecer. Nem a ordem cronológica, nem os valores relativos de duração são reais. Contrariamente ao teatro, o cinema, como o sonho, seleciona gestos, prolonga-os ou amplia-os, elimina outros, viaja muitas horas, séculos ou quilômetros em uns poucos segundos, acelera, diminui, pára, volta atrás. (*Ibid.*) (Stam, 2003, p. 75).

O filósofo Vilém Flusser³³, ao considerar que o olho humano pode voltar a pontos já vistos diversas vezes para ler uma imagem, chama esta forma de leitura circular de “tempo mágico”. Flusser (1985, p.7) afirma que: “O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o ‘antes’ se torna ‘depois’, e o ‘depois’ se torna o ‘antes’. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronicidade imaginística por ciclos”.

A socióloga Alice Fátima Martins, em sua tese *Saudades do futuro: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir*, UNB (2004), ancorada em Flusser, aponta que “o pensamento estruturado a partir da escrita busca estabelecer relações causais entre eventos. A escrita nega o caráter mágico do tempo circular inerente às imagens, apresentando uma lógica temporal que é linear” (Martins, 2004, p. 18).

O tempo cíclico era considerado o “normal” em produções artísticas do Oriente antigo, como relata a pesquisadora indiana Vatsayan. Esse conceito de tempo também seria o mais aceito entre os filósofos mais importantes da Grécia Antiga, berço da civilização ocidental.

A escrita, no entanto, mudou o pensamento humano no sentido de se relacionar a causa e o efeito dos fenômenos dentro de um pensamento que segue a lógica temporal linear.

³³ Vilém Flusser nasceu na República Tcheca, mas chegou a morar no Brasil (na cidade de São Paulo) para fugir do regime nazista, tendo se naturalizado brasileiro em 1950.

E tal visão acerca do tempo linear se insere na maioria das produções artísticas visuais, em um primeiro momento, inclusive nas produções do cinema de ficção.

Há propósito do tema de ficção no cinema, mais especificamente no que concerne à sua intersecção com a ciência, a chamada ficção-científica, este é um tipo particular de narração que está frequentemente associada ao *time loop*. Via de regra, é um gênero que costuma se apropriar de determinadas concepções científicas conquistadas por estudiosos dos mais diversos campos, sobretudo na área da física: “viagens ao espaço”; “máquinas do tempo”; “portais para outras dimensões”; etc.

Apenas no intuito de se compreender a origem de tais temas em obras feitas para o cinema, propõe-se abordar certos conceitos da ciência, bastante complexos, todavia sem esgotar seu completo entendimento.

Toda a probabilística imaginação sobre uma tão fantástica quanto improvável “viagem no tempo” deriva, certamente, da elaboração da Teoria da Relatividade, como resultado dos estudos de astrofísica realizados pelo cientista germânico, de origem judaica, Albert Einstein. Resgatar as condições em que se deram esses estudos, poderia ajudar a compreender o porquê dessa teoria ter suscitado tal desejo utópico.

Segundo Sílvio R. Dahmen (2022, p. 5), a princípio, Einstein teria sido convidado, em 1905, por Johannes Stark, para revisar sua Teoria da Relatividade Especial ou Restrita (TER ou TRR), “que relaciona distâncias e intervalos de tempo em um referencial inercial com as mesmas medidas em referenciais que se movem com velocidade constante e são, portanto, inerciais também”.

Com esse ponto de partida, o físico alemão teria tentado desenvolver uma teoria que servisse igualmente para estudar referências não inerciais, criando, dessa maneira, uma teoria generalizada que abarcaria sistemas em grandes escalas: planetários, galáxias e universos. Assim, Einstein elaborou uma teoria da gravitação dos corpos celestes, a chamada Teoria da Relatividade Geral (TRG).

Einstein teve – nas suas próprias palavras – a idéia mais feliz da sua vida: a de que o campo gravitacional era, ao menos numa região suficientemente pequena do espaço, totalmente equivalente a um referencial inercial no qual não atuam quaisquer forças, mas que se move em um espaço curvo. Segundo esta idéia revolucionária de Einstein, não existe força de gravidade: o que existe é a curvatura do espaço-tempo, curvatura esta causada pela presença de massa e energia (Dahmen, 2022, p. 5).

Einstein, portanto, chega à conclusão de que o espaço sideral seria curvo e não, linear. E, aprofundando-se nos “Princípios da Equivalência e de Covariância”, isto implicaria que, independentemente do sistema de coordenadas escolhido, podia-se reafirmar “a ideia da gravidade enquanto curvatura do espaço-tempo” (Dahmen, 2022, p.33). Define-se, segundo ele, então, que “o tempo global perde sentido pois ele só pode ser definido localmente, uma vez que relógios em diferentes pontos do espaço se movem em ritmos diferentes” (Dahmen, 2022, p. 32).

Na transcrição de uma das muitas palestras dadas pelo professor Albert Einstein aos demais cientistas da área, a de Kyoto (Japão), realizada em dezembro de 1922 e traduzida pelo físico japonês Jun Ishiwara, que consta do livro de Dahmen (2022, p. 323); pode-se ler o cientista a relatar que: “não é nem um pouco fácil dizer como cheguei à Teoria da Relatividade, pois há um número incontável de coisas que excitam nossa imaginação, de uma maneira complexa, coisas estas envoltas em sombras, imperscrutáveis”.

Portanto, não será esta pesquisa sobre cinema que tentará desvendar estas “sombras imperscrutáveis”, indubitavelmente. Nem se tentará explicar a frase de Einstein que consta no livro de Stephen Hawking (2016, p. 19): “se as curvas no espaço-tempo se tornam cada vez mais acentuadas, e por fim infinitas, as regras normais do espaço e do tempo deixam de valer”. Muito menos elucidar porque cientistas mais recentes, como Carlo Rovelli, por exemplo, afirmam categoricamente que “o tempo não existe!” (Rovelli, 2017, p. 171). Mas, somente por tentar oportunizar a compreensão mínima sobre de que ponto partem as temáticas utilizadas nos filmes de ficção-científica, quais trabalhos científicos propiciaram tais ideias e, ainda, quais as consequências decorrentes desses estudos no universo do cinema.

O próprio Einstein, na sequência da transcrição da mesma palestra, relata uma grande dúvida sobre a constância ou variação da velocidade da luz e, então, ele afirma: “minha solução dizia respeito ao conceito de tempo. O tempo não pode ser definido de maneira absoluta: entre o tempo e a velocidade do sinal existe uma relação inseparável. Era isso” (Dahmen, 2022, p. 324). Assim, ele identifica duas hipóteses de universo possíveis: “(1) do tipo estacionário, no qual a curvatura do espaço não muda no tempo e (2) do tipo variável, no qual a curvatura do espaço muda com o tempo” (Dahmen, 2022, p. 253). Einstein, então, complementaria sua ideia sobre o conceito de tempo, ao afirmar que:

Pode haver aqueles casos em que o raio de curvatura do universo está sempre aumentando no tempo e casos, também possíveis, onde o raio de curvatura muda periodicamente: o Universo se contrai num ponto (no nada) e então aumenta seu raio novamente de um ponto até um certo raio, voltando a se contrair a um ponto, etc. Isto nos lembra o que a mitologia Hindú diz a respeito dos ciclos de existência, e torna possível falarmos da “criação do universo do nada”, mas, até o momento, podemos considerar esta hipótese apenas como um fato curioso que carece de um suporte confiável em função da inadequação do material experimental disponível na Astronomia (Dahmen, 2022, p. 253).

Volta-se o pensamento, novamente, ao que remete esta pesquisa no sentido da concepção cíclica de tempo, recorrente nas civilizações do oriente, as mais antigas do planeta, sobretudo, nos mitos sobre a criação do universo segundo a cultura hindu. E já não se trata, aqui, da distinção entre tempo cíclico de atividades agrícolas sazonais em oposição ao tempo linear da superestrutura industrial urbana da era moderna; e, sim, de concepções filosófico-científicas sobre seu aspecto cíclico, indagações etéreas que entrelaçam a percepção do tempo (impreciso) e a natureza da existência humana no mundo.

Além da já citada Teoria da Relatividade Geral, grosso modo, a revelação sobre esta curvatura infinita do espaço-tempo no universo; emerge um outro sofisticado conceito dos trabalhos aprofundados de Einstein, o “buraco negro” (*black hole*).

Segundo a TRG, quando a distribuição de massa atinge um tamanho tal que $r_0 = r_S$, nada mais pode parar o colapso da estrela. Quanto mais ela colapsa, maiores se tornam os campos gravitacionais à sua volta e até o ponto onde nem mesmo a luz consegue mais escapar da atração gravitacional. Quando isto ocorre temos um buraco negro. De maneira simples, podemos definir um buraco negro como uma região do espaço-tempo que não pode se comunicar com o mundo exterior. [...] espaço-tempo é a superfície do buraco negro, também chamada de horizonte de eventos (Dahmen, 2022, p. 195).

A concepção de buracos negros, já confirmados e até fotografados pelos astrônomos, que por sua densidade extrema são capazes de sugar um corpo celeste, um objeto material qualquer ou até mesmo a luz, devido à fortíssima atração da gravidade; fez gerar uma especulação sobre os chamados “*wormholes*” (buracos de vermes ou buracos de minhoca), supostamente, atalhos ou portais para outras dimensões desconhecidas do universo.

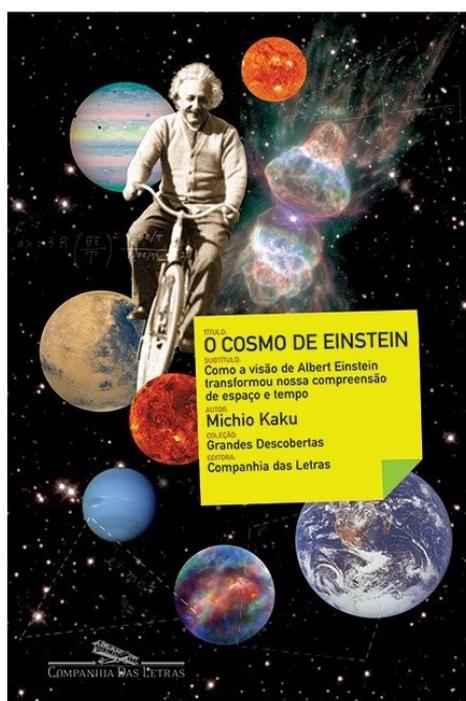
Einstein sentencia que “tudo o que ocorre dentro do buraco negro não escapa para fora dele – diz-se que ele está causalmente desconectado do mundo exterior” (Dahmen, 2022, p. 197). O cientista ainda define o interior de um buraco negro como algo sobre o qual as informações seriam inacessíveis, “esta região corresponde ao que alguns chamam de universo paralelo ou anti-universo. Não há comprovação que eles realmente existam pois mesmo que

existissem, não há como informação deste universo passar para o nosso por qualquer linha de mundo tipo-tempo ou tipo-luz” (Dahmen, 2022, p. 212).

E porque tais conclusões de Einstein sugeriram, ainda que involuntariamente, a fantástica utopia de que se poderia realizar uma “viagem no tempo” (*time travel*)? É sobre essa questão, precisamente, que discorre o argumento do professor e físico teórico estadunidense, Michio Kaku, em seu livro, *O cosmo de Einstein - como a visão de Albert Einstein transformou nossa compreensão de espaço e tempo*, lançado em 2005.

A idéia de um buraco negro de Kerr agindo como um portal entre dois universos, por mais estranha que se afigurasse, não podia ser descartada por motivos físicos, porque os buracos negros estão realmente girando com grande rapidez. Entretanto, logo se tornou aparente que esses buracos negros, além de ligarem dois pontos distantes no espaço, também ligavam dois momentos no tempo, agindo como máquinas do tempo (Kaku, 2005, p. 107).

Figura 21 – Capa de *O cosmo de Einstein*, de Michio Kaku (2005)



Fonte: <https://www.midalouca.com.br/ciencias-exatas/58574-o-cosmo-de-einstein-michio-kaku-9788535906448.html>

Einstein ainda iria introduzir o conceito de “buraco branco” (*white hole*), como região oposta àquela do buraco negro. Ele, assim, o descreve: “sua propriedade é que, diferente do buraco negro de onde nada escapa, o buraco branco nada retém. Não existe comprovação que buracos negros estejam associados a buracos brancos” (Dahmen, 2022, p. 212).

E quanto à incrível “máquina do tempo” (primeira publicação em 1895), preconizada pelo gênio inventivo de H. G. Wells (2019), seria apenas uma ilusão criativa ou há alguma possibilidade científica que permita sua existência? Sobre esta questão, Kaku (2010), diz:

A RELATIVIDADE GERAL é semelhante a um cavalo de Tróia. Aparentemente, a teoria é magnífica. Com poucas asserções, podemos obter as características gerais do cosmos, incluindo a curvatura da luz das estrelas e o próprio *big bang*, que foram medidos com uma precisão fantástica [...] Mas, escondidas dentro do cavalo, encontramos todas as espécies de demónios e de duendes, incluindo buracos negros, buracos brancos, buracos de verme e até máquinas do tempo, que desafiam o senso comum. Estas anomalias foram consideradas tão bizarras que o próprio Einstein pensava que nunca seriam encontradas na natureza. Durante anos, lutou energicamente contra estas soluções estranhas. Hoje, sabemos que essas anomalias não podem ser facilmente menosprezadas. Constituem uma parte integrante da relatividade geral. E, de facto, podem mesmo ser uma tábua de salvação para qualquer ser inteligente que tenha de enfrentar o *bigfreeze* (Kaku, 2010, p. 127-128 – grifos do autor).

De fato, a ciência não conseguiu desprezar a possibilidade de se criar uma “máquina do tempo”, pois, enquanto Isaac Newton imaginava o Tempo como uma linha reta ou como uma seta, que “uma vez desencadeado, avançava inexoravelmente em linha reta, jamais se desviando da rota. Um segundo na Terra era um segundo no espaço. O tempo era absoluto e fluía uniformemente por todo o universo, à mesma velocidade” (Kaku, 2005, p. 95); Kaku, na sequência, afirmaria que:

Einstein introduziu o conceito de tempo relativo, de modo que um segundo na Terra não era um segundo na Lua. O tempo era como um rio Mississippi, que serpenteasse por planetas e estrelas, reduzindo a velocidade ao passar por corpos celestes vizinhos. A questão que o matemático Kurt Gödel agora levantava era: o rio do tempo pode ter remoinhos e voltar para trás? Ou poderia se bifurcar em dois rios, criando um universo paralelo? Einstein viu-se forçado a enfrentar esta questão em 1949, quando Gödel, vizinho de Einstein no instituto e comprovadamente o maior lógico matemático do século, mostrou que as equações de Einstein permitiam a viagem pelo tempo. [...] Se alguém partisse numa nave espacial e desse a volta por todo o universo, poderia chegar à Terra antes de ter partido! Em outras palavras, a viagem pelo tempo seria um fenômeno natural no universo de Gödel, onde uma pessoa retrocederia rotineiramente no tempo durante uma viagem ao redor do universo (Kaku, 2005, p. 95).

Qualquer semelhança com a cena em que Superman (Christopher Reeve) revolta-se com a morte de sua amada Lois Lane (Margot Kidder) e, furiosamente, voa no sentido contrário da rotação terrena com velocidade superior à da luz e, assim, consegue fazer o tempo voltar atrás para que ele possa, enfim, salvá-la; não será mera coincidência. Na

verdade, este é exatamente o ponto de partida da intersecção entre a “Matemática de Gödel”, a “Relatividade de Einstein” e a “Ficção do Cinema”.

Kaku segue seu relato, afirmando que “isso chocou Einstein” (Kaku, 2005, p. 95), pois todos os dados das equações pareciam se ajustar a esses resultados, violando um princípio sagrado da física, o da “Causalidade”. É este conflito entre a possibilidade da “viagem no tempo” e a “causalidade” que suscitaria os “Paradoxos Temporais”. O pensamento de Einstein era de que:

Se as viagens pelo tempo fossem rotineiramente possíveis, a história jamais poderia ser escrita. O passado, como areias cambiantes, poderia ser alterado sempre que alguém entrasse em sua máquina do tempo. O pior era que alguém poderia destruir o próprio universo criando um paradoxo do tempo. E se você recuasse no tempo e fuzilasse seus pais antes de ter nascido? Isso era problemático, pois como você poderia ter nascido se matou seus pais? (Kaku, 2005, p. 95).

Tentando descartar os cálculos da solução de Gödel, Einstein, após muita reflexão, afirmaria que o universo, na verdade, estaria em expansão e não, simplesmente girando. Quatro décadas mais tarde, no entanto, o físico George Gamow, um ucraniano naturalizado estadunidense, nos anos 1940, que foi o contato de Einstein com a Marinha Norte-americana durante o período da Segunda Guerra, retomaria algumas ideias do cientista alemão, para calcular o “Eco da criação”³⁴ do *Big Bang*, ainda em 1948.

O momento do pós-guerra, na vida de Einstein, foi particularmente sofrido, em virtude da morte, em 1948, de sua primeira esposa (que também era física), Mileva Marić, a mãe de seus dois filhos: Hans Albert e Eduard (seu filho esquizofrênico)³⁵. Em 1951, morre Maja, sua amada irmã. A sucessão de tragédias culmina, em 1955, com a morte de seu grande amigo, o físico suíço-italiano, também de origem judaica, Michele Angelo Besso, que o havia ajudado nos estudos sobre a “Relatividade”. Foi em uma carta ao filho de Besso, que Einstein escreveria a sua célebre frase: “ao deixar este mundo estranho, ele de novo me precedeu um

³⁴ Segundo as teorias de George Gamow, resultado de estudos de dois membros de seu grupo, Robert Herman e Ralph Alpher, concluídos por volta de 1948; o eco da explosão do *Big Bang*, poderia ter ficado gravado em um fundo cósmico de micro-ondas que permeia tudo, o que poderia ajudar os cientistas a calcularem a idade do universo, ou seja, o início de todos os tempos (Kaku, 2005, p. 96).

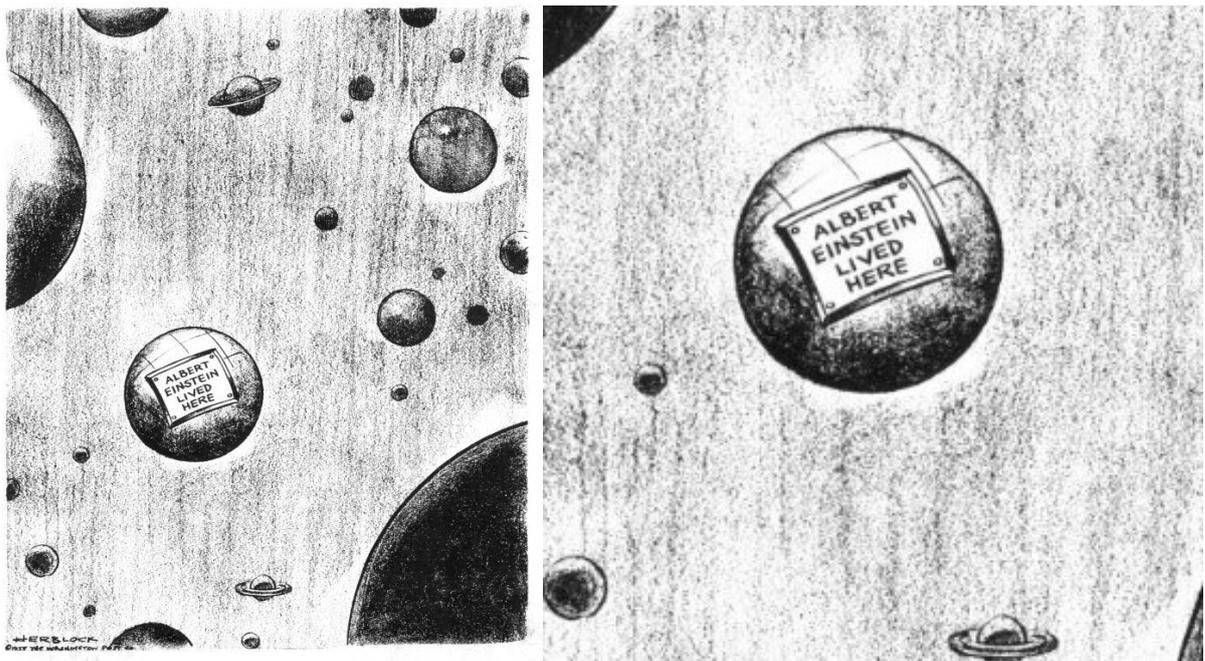
³⁵ Todo o dinheiro que Albert Einstein recebeu com a premiação do Nobel da Física, em 1921, foi entregue a Mileva, que voltou a Zurich, em 1914, provocando a separação. O tratamento de Eduard, diagnosticado com esquizofrenia aos 20 anos, em 1930, arruinou financeiramente a família, que teve que vender várias casas para cobrir os altíssimos custos.

pouco. Isso não significa nada. Para quem acredita em física, esta separação entre passado, presente e futuro é pura ilusão, embora obstinada” (Kaku, 2005, p. 97).

Antes de falecer, no mês de abril daquele mesmo ano, com a saúde muito debilitada, Albert Einstein chegou a dizer: “Não tem graça prolongar a vida artificialmente. Fiz minha parte; está na hora de ir. Vou fazê-lo com elegância” (Kaku, 2005, p. 97).

O famoso cartunista Herb Block, no jornal *Washington Post* (19 de abril de 1955), faz uma tocante homenagem ao cientista mais reconhecido mundialmente de todos os tempos. O *cartoon* de Herb é a expressão de uma imagem ampla do universo, com seus planetas e demais corpos celestes. Em um dos muitos planetas perdidos no espaço, o Planeta Terra, vê-se um enorme cartaz, no qual se pode ler as seguintes palavras: “*Albert Einstein lived here*” (Albert Einstein viveu aqui).

Figura 22 – *Cartoon* de Herb Block, *Washington Post* (19/04/1955)



Fonte: <https://www.herblockfoundation.org/work>

Resta mencionar, por fim, a “Ponte de Einstein-Rosen” (*The Einstein-Rosen Bridge*), um complicado conceito que surgiu da necessidade de se achar soluções para contradições entre “Relativismo” (estudo de astros em grande escala) e “Física Quântica” (estudo de

partículas subatômicas). Einstein se alia a Nathan Rosen, físico naturalizado israelense³⁶, em 1935, para “absorver a teoria quântica em sua teoria do campo unificado”. A Relatividade deveria explicar a origem da matéria; assim, “*partículas quânticas podem ser vistas como buracos negros minúsculos*” (Kaku, 2005, p. 84 – grifos do autor). Kaku explica a ideia:

Como tudo no universo parece estar girando, e como os objetos giram mais rápido quando colapsam, seria natural supor que qualquer buraco negro realista giraria a uma velocidade fantástica. Para surpresa de todos, Kerr encontrou uma solução exata das equações de Einstein em que uma estrela colapsava, formando um anel giratório. A gravidade tentaria colapsar o anel, mas efeitos centrífugos poderiam se tornar fortes a ponto de neutralizar a gravidade, e o anel giratório seria estável. O que mais intrigou os relativistas foi que, se alguém caísse dentro do anel, não seria morto por esmagamento. A gravidade era de fato grande, mas finita no centro, de modo que em princípio você poderia cair pelo anel direto para dentro de outro universo. Uma viagem pela ponte de Einstein-Rosen não seria necessariamente letal. Se o anel fosse grande o suficiente, seria possível adentrar com segurança um universo paralelo (Kaku, 2005, p. 95).

O próprio Michio Kaku faz uma “ponte” entre a ciência e a inventividade literária, revelando que os trabalhos destes dois físicos super talentosos acabaram por aguçar o apetite dos escritores pela magia dos conceitos fantásticos na criação de suas obras de ficção.

Esta “ponte de Einstein-Rosen”, porém, pode ser vista sob outro ângulo. Ela representa a primeira menção na literatura científica a um “buraco de minhoca” que conecta dois universos. Buracos de minhoca são atalhos pelo espaço e tempo, como um portão que liga duas folhas de papel paralelas. O conceito de buracos de minhoca foi apresentado ao público por Charles Dodgson (também conhecido pelo pseudônimo Lewis Carroll), o matemático de Oxford que se celebrou como autor de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho* (Kaku, 2005, p. 84).

Esses e outros termos de cunho científico foram e são aproveitados por narrações de fábulas roteirizadas para o cinema, televisão ou para séries de *streamings* mais recentes, como se poderá ver a seguir, no próximo subtópico deste capítulo.

A partir de então, busca-se recuperar as primeiras incidências de estruturas em *time loop* utilizadas em produções audiovisuais e reconstituir um breve histórico do surgimento desse expediente de arquitetura temporal narrativa. Será possível notar-se, no entanto, que a origem pode estar na literatura, afinal, e não na arte cinematográfica como se poderia imaginar.

³⁶ Nathan Rosen nasceu no Brooklin, Estados Unidos, porém, mais tarde, se naturalizaria cidadão israelense e acabaria morrendo em Haifa, terceira maior cidade de Israel, localizada ao norte do país, em 1995. Ele é reconhecido por participar da elaboração do “Paradoxo de Einstein-Podolski-Rosen” (EPR).

3.3 O circuito temporal no cinema

O curta nacional, *Loop*, de Carlos Gregório (2002), conta a história fantástica de um cientista que, depois de muito estudo e sacrifício, consegue construir uma “máquina” que o permite voltar no tempo, para qualquer momento que ele queira visitar. Porém, antes de escolher o momento certo, ele resolve fazer um teste, voltar em dois terços de um segundo apenas. Assim, teria a certeza de que a máquina funcionaria e não correria riscos de retroceder demais no tempo com receio de uma pane na máquina, o que não permitiria seu retorno. A experiência torna-se uma prisão temporal, pois dois terços de um segundo é exatamente o tempo que o faz decidir apertar o botão. Desta maneira, o protagonista fica eternamente preso neste instante em que aperta o botão e a ação se repete de novo e de novo, *ad infinitum*.

Tem-se aí o limite mínimo encontrado em uma narrativa cinematográfica, ao se considerar esta concepção de tempo cíclico. Porém, esse encontro entre o cinema e tal conceito de tempo narrativo já figurava em outro curta bem anterior, o filme estadunidense *12:01 PM*, de Jonathan Heap (1990), em que a personagem Myron Castleman (Kurtwood Smith) revive a mesma hora (das 12h01 às 13h) repetidas vezes, mas apenas ele próprio tem consciência do fato. Myron, um homem comum, ao ver-se nesta situação, procura a ajuda de um cientista que estuda o assunto, mas descobre que não há nada a se fazer para resolver o problema do *time loop* em que se encontra. Desesperado, o protagonista tira sua própria vida, porém, percebe que, mesmo assim, acaba voltando ao momento inicial, meio-dia e um (12:01 PM), ele está preso eternamente ao período restrito de uma hora. Este curta, *12:01 PM*, foi inspirado em artigo publicado com o mesmo nome na revista *The magazine of fantasy and science fiction* (dezembro de 1973), por Richard A. Lupoff, à época, um jovem de 38 anos.

O reconhecimento da crítica especializada em cinema, naquele momento, gerou um interesse maior na história, que seria reaproveitada em dois longas no ano de 1993, um deles com o título *Meia-noite e um (12:01)*, com direção de Jack Sholder, em que o circuito temporal se estende para 24 horas e o início do ciclo passa do meio-dia para a meia-noite; e o outro, *Feitiço do tempo (Groundhog day)*, de Harold Ramis, em que o *time loop* se inicia às 6:00 da manhã e também dura um dia inteiro, o “dia da marmota”, filme de comédia com reconhecimento do público e, posteriormente, da crítica especializada.

Este mote continuaria a ser utilizado ao longo do tempo. O seriado *Boneca russa (Russian doll, 2019)*, de Natasha Lyonne, Amy Poehler e Leslye Headland, apresenta uma

história em que Nadia (Natasha Lyonne), a protagonista, revive indefinidamente seu aniversário de 36 anos, noite em que ocorre sua morte acidental, e ela é impelida a enfrentar a recorrente situação até encarar sua própria mortalidade e perceber quais seriam as razões principais de sua existência. Em 2022, uma segunda temporada de *Boneca russa* iria enveredar por um universo mais sombrio, ao misturar *Ghost - do outro lado da vida* (*Ghost*, 1990), de Jerry Zucker, com *De volta para o futuro* (*Back to the future*, 1985), de Robert Zemeckis, e afastar-se um pouco da ideia original inspirada em *Groundhog day* (1993).

No mesmo ano de 2019, o filme *A gente se vê ontem* (*See you yesterday*, 2019), de Stefon Bristol, narra a história de aventura de C.J., uma adolescente brilhante, que cria uma “mochila do tempo” com a qual ela e seu amigo de escola, Sebastian, tentam voltar no tempo para impedir que o irmão dela seja assassinado injustamente por um policial.

Essa história de aventura adolescente remete ao filme japonês *A garota que conquistou o tempo* (*Toki o kakeru shôjo*, 1983), de Nobuhiko Ôbayashi, em que a jovem Kazuko, ao fazer a limpeza no laboratório de ciências da escola, sofre um acidente e fica desacordada. Ao voltar a si, ela tem a sensação de viver o mesmo dia repetidas vezes. Então, ela recorre a seus amigos de escola, Goro e Kazuo, sendo este último o garoto por quem ela irá se apaixonar. Esse filme japonês parece ter sido o primeiro a utilizar este mote no cinema.

Ao final do filme, Ôbayashi recorre à ficção científica como forma de justificar ao público o *looping* temporal de sua história. Assim, um extraterrestre revela à garota (que salta no tempo) que ele teria se utilizado da imagem de Kazuo e inserido memórias falsas em Kazuko, para que ele pudesse se aproximar dela.

De volta a 2019, este também foi o ano de lançamento da série alemã *Dark*, que conta uma intrincada história do desaparecimento de uma criança em Winden, uma pequena cidade localizada entre Strasbourg e Freiburg, no sudoeste da Alemanha, próxima à fronteira com a França. Quatro famílias principais estão dramaticamente envolvidas neste incidente misterioso por três gerações. A trama, que se desenrola nas cercanias de uma usina nuclear instalada nesta cidadezinha bucólica, se esmera em misturar presente (2019), passado (1986) e um passado mais remoto (1953), a conservar o intervalo temporal de 33 anos entre uma era e outra, número que, posteriormente, se mostrará relevante para a fábula. Ao final da primeira temporada, a série avança para um futuro, além do “presente” (2019).

Figura 23 – Cena das personagens interligadas e da caverna, em *Dark*

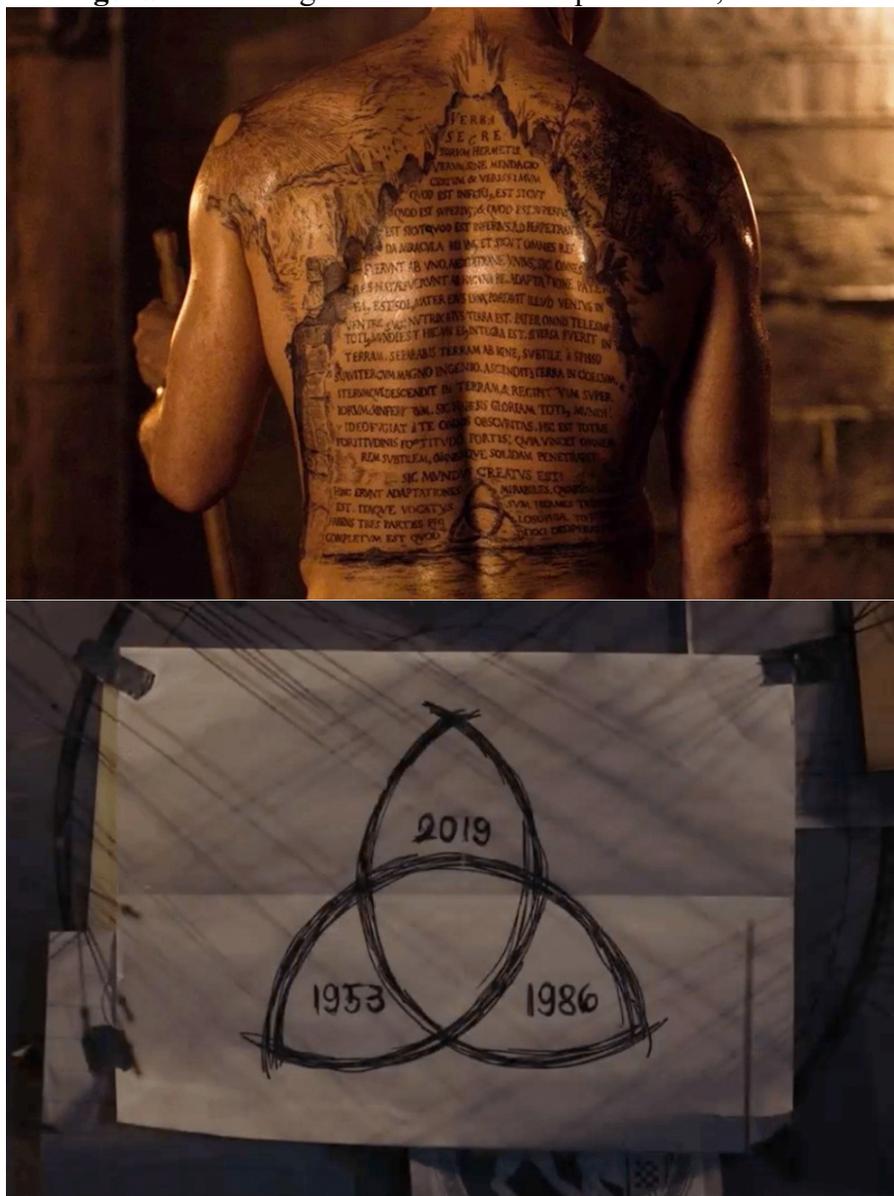


Fonte: <https://super.abril.com.br/cultura/3-fatos-que-voce-precisa-entender-antes-de-ver-dark>

Criada pelos roteiristas Baran Bo Odar e Jantje Friese, e estrelada por Louis Hofmann (Jonas Kahnwald), Oliver Masucci (Ulrich Nielsen), Jördis Triebel (Katharina Nielsen), Maja Schöne (Hannah Kahnwald), entre muitos outros (cada personagem pode ter até três atores devido às diferentes épocas entrelaçadas), esta série se utiliza do círculo do tempo, e ampara-se no conceito de “espaço-tempo curvo”, do físico alemão, Albet Einstein.

As personagens chegam a descrever conceitos da física pura ligada à astronomia, citando os *blackholes* (buracos negros), *whiteholes* (buracos brancos), *wormholes* (buracos de minhoca) e outras terminologias científicas complexas trazidas das hipóteses estudadas por Einstein e revisitadas pelo britânico Stephen Hawking (2015; 2016), outro gênio da área. Também se utilizam de temas místicos ou metafísicos e deslocam elementos religiosos ou de culturas distintas da germânica, como o símbolo da Triquetra, da civilização Celta, por exemplo.

Figura 24 – Tatuagens de Noah e a Triquetra celta, em *Dark*



Fonte: <https://super.abril.com.br/cultura/3-fatos-que-voce-precisa-entender-antes-de-ver-dark>

Ainda na primeira temporada, já se percebe que algumas cenas estão no presente, outras no passado próximo, em meados dos anos 1980, e outras voltam aos primórdios dos anos 1950; sendo todas elas em um mesmo episódio, exigindo uma atenção inusual e extraordinária à história contada. Uma pausa para buscar a pipoca já poderá obrigar o espectador a voltar a algumas cenas já vistas para não se perder o fio da meada. A série se estende por três temporadas, até 2022, mas sempre de forma intrigante e surpreendente. O objetivo de algumas das personagens é o de voltar no tempo, através de um portal situado em uma caverna no meio da floresta, para tentar alterar as consequências no futuro.

A série honra o título, ao suscitar suspense, sobrenatural, drama e terror; e ao mostrar o lado mais sombrio de cada habitante da pacata vila rural, onde uma tenebrosa sucessão de pequenas e grandes tragédias se encadeiam de maneira a envolver e repugnar o espectador ao mesmo tempo.

Não há como se negar que existe uma concepção de estrutura esférica de tempo narrativo evidenciada pelas quebras explícitas de linearidade. Muito embora os criadores tenham pensado a fábula sob a forma de uma tríade, mas que esta, ao mover-se em tal velocidade, deixa transparecer, por fim, seu círculo vicioso de narração.

Mais recentemente, outra série de 2022, disponível no *streaming* Netflix, tem por título *As sete vidas de Léa* (*Les 7 vies de Léa*, França, 2022), criada por Charlotte Sanson. Essa série é estrelada por Raika Hazanavicius, filha do ator Serge Hazanavicius e sobrinha de Michel Hazanavicius, o premiado diretor de *O artista* (*The artist*, 2011). A série é baseada em um romance do escritor francês Nataël Trapp, *Les 7 vies de Léo Belami* (2019).

Nesta série, Léa (Raika Hazanavicius) está se divertindo em uma *rave* regada a vodca e outras drogas, que acontece em ambiente aberto e arborizado, próximo a um penhasco, onde a protagonista encontra, por acaso, os restos mortais de um ser humano.

A polícia identifica o esqueleto (pelo bracelete que ele traz no pulso) como sendo o de Ismael (Kalil Gharbia), que teria desaparecido misteriosamente havia mais de 30 anos. Intrigada com a situação, Léa se envolve nas investigações a tal ponto que, ao acordar no dia seguinte, ela volta ao passado no corpo de Ismael, inesperadamente, retornando aos anos 1990, quando, de fato, ocorreu a morte do tal rapaz.

Figura 25 – Protagonista da série francesa *As 7 vidas de Léa*



Fonte: Site Adorocinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-28872/foto-detalhada/?cmediafile=21916821>

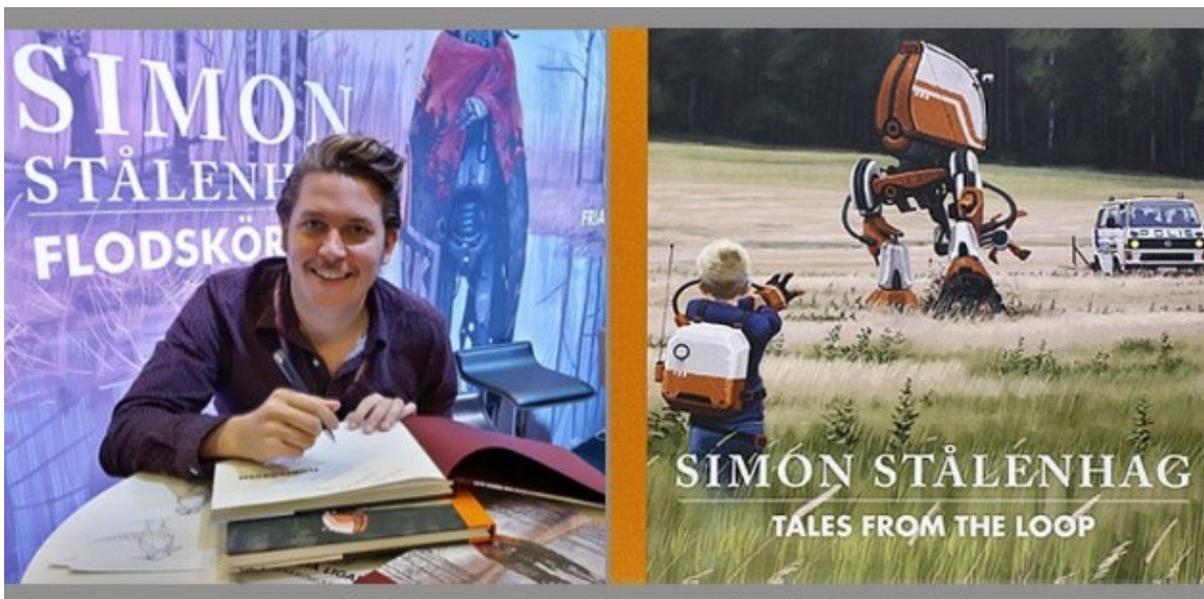
Porém, Léa volta ao tempo presente e desperta em seu próprio corpo, antes de descobrir o que de fato aconteceu. Inconformada, ela tenta voltar ao passado novamente e consegue o intento, mas, desta vez, ela acorda no corpo de sua mãe e descobre que esta e seu pai eram amigos de Ismael.

Léa segue a alternar, uma vez acorda no presente, em seu próprio corpo, e outra vez acorda no passado, no corpo de uma das pessoas envolvidas no incidente que vitimou Ismael, personagem por quem ela se apaixona. Ao final, ela deve escolher entre salvar a vida de Ismael e a sua própria, o que determina o desfecho da história.

A série *Contos de Loop* (*Tales from the Loop*, Suécia, 2020), de Nathaniel Halpern, é uma adaptação do livro do artista sueco, Simon Stålenhag, que, supostamente, conta relatos de memória de sua infância fantasiosa; mas que, é claro, nunca aconteceram exatamente da mesma maneira que a história é contada.

A narração da história se desenvolve a partir do ano de 1954, quando cientistas suecos começam a construir um enorme acelerador de partículas, que só foi concluído no final dos anos 1960, uma construção colossal na região do arquipélago de Mälardöarna, na cidade de Ekerö.

Figura 26 – Simon Stålenhag e o livro que deu origem à série



Fonte: <https://archive.factorially.com/simon-stalenhag-ales-from-the-loop/>

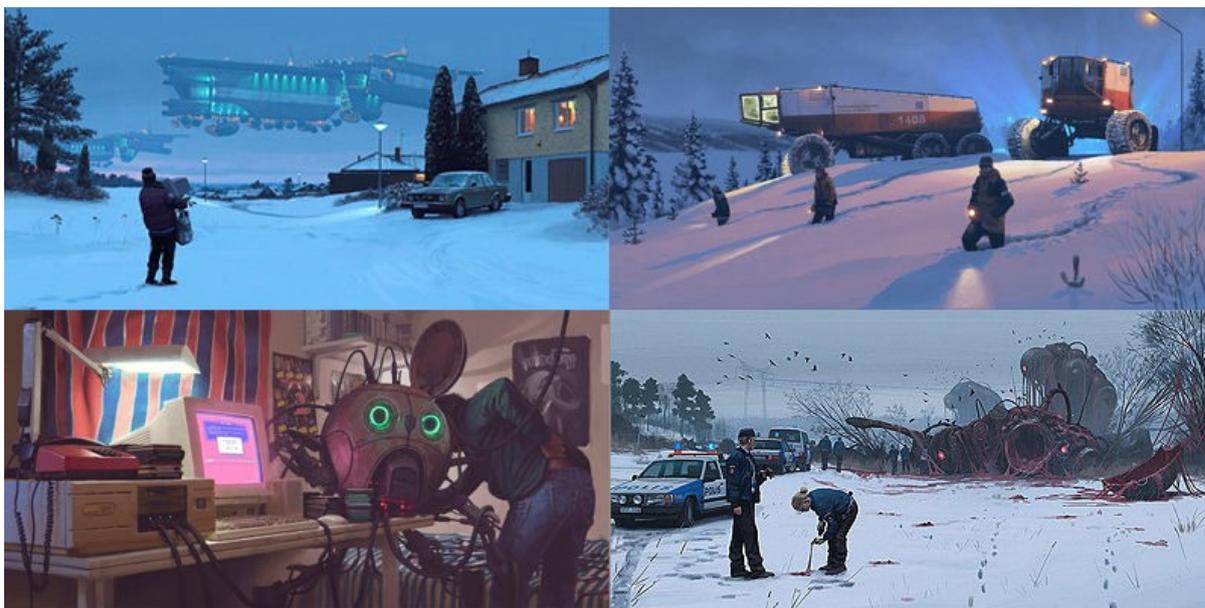
Os habitantes locais apelidaram tal novidade tecnológica de *Loop*. O dia a dia da pequena cidade retrata a situação de angústia vivida pelos alunos de uma escola que, para fugirem da melancólica realidade, buscam aventuras nas redondezas de *Loop*, lugar que esconde segredos e mistérios em uma sequência de acontecimentos surreais e fantásticos, que colocam em risco a vida deles no paraíso das ilhas Mäläröarna.

Todo o mote dessa fábula está inculcado nas inverídicas memórias de Simon Stålenhag, escritor do livro e criador dos quadros artísticos fantasiosos que ambientam reminiscências criativas, na década de 1980.

Stålenhag, em sua talentosa imaginação, combina o olhar infantil da criança com aparatos tecnológicos, bichos ferozes e enigmas, cujo resultado é um deleite para os olhos. Neste fantástico mundo do *Loop*, um jovem estudante tentará resolver os mistérios que pairam os arredores do lugar.

Stålenhag cria a sua visão artística do passado fantasiado com as tecnologias de um futuro distópico e desesperançoso. Ele se enreda e ludibria o leitor com memórias laborais e quadros que transmovem quem os vê a um lugar mágico e trágico. A série transcorre em ritmo lento de forma a criar o suspense, enquanto a fumaça das torres que resfriavam o Graviton esconde o horizonte. São belas e inquietantes imagens, ora aprazíveis, ora atemorizantes.

Figura 27 – Cenas de *Contos do Loop* (2020)



Fonte: <https://archive.factorially.com/simon-stalenhag-tales-from-the-loop/>

O tal acelerador de partícula teria sido instalado no subsolo profundo deste arquipélago, em uma zona rural da Suécia, lugar onde cresceu Stålenhag. Neste período em que *Loop* funcionou (1969 a 1994), avanços tecnológicos importantes ocorreram, em contrapartida, no centro nevrálgico do aparato, situava-se o Gravitron, cuja força potencial seria de difícil manejo, influenciando a natureza do lugar mesmo após sua desativação. Uma experiência que após ser descartada, deixou um maquinário extravagante e um rescaldo de histórias mal contadas que o jovem artista reinventou.

Tales from the Loop, apesar de relatar dramaticamente as reminiscências pueris de seu autor, no entanto, também navega no gênero da ficção científica. A série de Halpern se esmera em fazer jus aos quadros de Stålenhag, com muita computação gráfica, sem se perder a aura misteriosa em que a fábula transcorre e, sem dúvida, há uma narrativa complexa, que se constrói a partir da perspectiva de um sonho (ou pesadelo). Contudo, em sua narração, parece haver maior concentração nos conflitos psicológicos das personagens do que propriamente em viagens no tempo ou outras dimensões possíveis.

Embora as séries de *streamings* não sejam o foco desta pesquisa, é relevante perceber a incidência deste tipo de trama que envolve circularidade no tempo narrativo no universo

audiovisual da atualidade. E, além disso, notar que tal fenômeno ocorre em todo o mundo e não só nos estúdios estadunidenses que dominam o mercado mundial.

A ideia principal de Cameron (2008) é de que, a partir da década de 1990, as novas tecnologias da era da informática teriam desintegrado as linhas do tempo, transformando-o em módulos temporais independentes (banco de dados), acessados conforme a necessidade cotidiana. A edição não-linear, decorrente dos avanços das tecnologias digitais, pode ter tido um efeito catalizador nesse processo, exatamente por possibilitar maior controle sobre os *schematas* de tempo da narração fílmica. A partir de então, novos modos de “tempo sintético” teriam emergido como novas opções de estruturas temporais de uma fábula, fato que teria propiciado, por conseguinte, a criação de narrativas mais complexas.

Mas não é somente o laço temporal, no entendimento de tempo circular, que provoca a complexidade narrativa no cinema. De fato, muitos roteiros enveredaram por novas estruturas temporais, planeta afora, e mesmo antes dos anos 1990, como se pode ver a seguir.

3.4 Diferentes estruturas temporais pré-1990

Allan Cameron partiu dos anos 1990 para construir sua hipótese sobre a influência da linguagem digital na sociedade, aplicando uma lógica de banco de dados ao cotidiano habitual e, por consequência e extensão, também à arte do cinema. Mas seria possível que tal fenômeno, que impulsiona a quebra de linearidade narrativa (até mesmo com a incidência do *time loop*), já estaria a ocorrer um pouco antes desse período?

É oportuno, portanto, revisitar alguns dos títulos lançados, em três décadas anteriores, no intuito de se tentar averiguar se, ao menos em parte, as transformações indicadas por Cameron já não estariam em curso antes mesmo da década de 1990, marco estabelecido por ele para o início desse processo. Alguns trabalhos realizados entre 1960 e 1989 são notáveis pela inventividade com relação ao tempo narrativo:

Quadro 03 – Filmes com narrativas complexas (1960 – 1989)

Ano	Título	Título Original	Direção	País
1960	<i>A máquina do tempo</i>	<i>The time machine</i>	George Pal	EUA
1961	<i>O ano passado em Marienbad</i>	<i>L'année dernière à Marienbad</i>	Alain Resnais	França
1962	<i>O pier</i>	<i>La jetée</i>	Chris Marker	França
1963	<i>Fellini 8 1/2</i>	<i>8 1/2</i>	Federico Fellini	Itália
1967	<i>A invenção de Morel</i>	<i>L'invention de Morel</i>	Claude-Jean Bonnardot	França

1968	<i>O Planeta dos Macacos</i>	<i>The Planet of Apes</i>	Franklin J. Schaffner	EUA
1968	<i>Eu te amo, eu te amo</i>	<i>Je t'aime, je t'aime</i>	Alain Resnais	França
1968	<i>2001: Uma odisseia no espaço</i>	<i>2001: A space odyssey</i>	Stanley Kubrick	EUA Inglaterra
1970	<i>De volta ao Planeta dos Macacos</i>	<i>Beneath the Planet of the Apes</i>	Ted Post	EUA
1971	<i>E agora para algo completamente diferente</i>	<i>And now for something completely different</i>	Ian Macnaughton	Inglaterra
1971	<i>Fuga do Planeta dos Macacos</i>	<i>Escape from the Planet of the Apes</i>	Don Taylor	EUA
1973	<i>O magnífico</i>	<i>Le magnifique</i>	Philippe de Broca	França
1974	<i>A invenção de Morel</i>	<i>L'invenzione di Morel</i>	Emidio Greco	Itália
1975	<i>Monty Python em busca do Cálice Sagrado</i>	<i>Monty Python and the Holy Grail</i>	Terry Jones Terry Gilliam	Inglaterra
1978	<i>Superman – o filme</i>	<i>Superman</i>	Richard Donner	EUA
1979	<i>Um século em 43 Minutos</i>	<i>Time after time</i>	Nicholas Meyer	EUA
1979	<i>Jornada nas estrelas – o filme</i>	<i>Star trek</i>	Robert Wise	EUA
1979	<i>A vida de Brian</i>	<i>Monty Python's life of Brian</i>	Terry Jones	Inglaterra
1980	<i>Em algum lugar do passado</i>	<i>Somewhere in time</i>	Jeannot Szwarc	EUA
1980	<i>Nimitz – de volta ao inferno</i>	<i>The final countdown</i>	Don Taylor	EUA
1981	<i>Bandidos do tempo</i>	<i>Time bandits</i>	Terry Gilliam	Inglaterra
1981	<i>A história do mundo</i>	<i>History of the world</i>	Mel Brooks	EUA
1982	<i>Jornada nas estrelas: A ira de Khan</i>	<i>Star Trek - The wrath of Khan</i>	Nicholas Meyer	EUA
1983	<i>O sentido da vida</i>	<i>The meaning of life</i>	Terry Jones Terry Gilliam	Inglaterra
1983	<i>A garota que conquistou o tempo</i>	<i>Toki o kakeru shôjo</i>	Nobuhiko Ôbayashi	Japão
1983	<i>E la nave va</i>	<i>E la nave va</i>	Federico Fellini	Itália
1984	<i>Projeto Filadélfia</i>	<i>The Philadelphia experiment</i>	Stewart Raffill	EUA
1984	<i>Jornada nas estrelas - A procura de Spock</i>	<i>Star trek - The search for Spock</i>	Leonard Nimoy	EUA
1984	<i>O exterminador do futuro</i>	<i>The terminator</i>	James Cameron	EUA
1984	<i>A próxima dimensão</i>	<i>The next one</i>	Nico Mastorakis	EUA
1985	<i>De volta para o futuro</i>	<i>Back to the future</i>	Robert Zemeckis	EUA
1985	<i>Brasil - o filme</i>	<i>Brazil</i>	Terry Gilliam	Inglaterra
1986	<i>Jornada nas estrelas – A volta pra casa</i>	<i>Star trek - The voyage home</i>	Leonard Nimoy	EUA
1986	<i>Peggy Sue – seu passado a espera</i>	<i>Peggy Sue got married</i>	Francis Ford Coppola	EUA
1987	<i>Sorte cega</i>	<i>Przypadek</i>	Krzysztof Kieślowski	Polônia
1987	<i>Espelho para o herói</i>	<i>Зеркало для героя</i>	Vladimir Khotinenko	URSS
1988	<i>Quero ser grande</i>	<i>Big</i>	Penny Marshall	EUA
1988	<i>Barbosa</i>	<i>Barbosa</i>	Ana Luiza Azevedo e Jorge Furtado	Brasil
1989	<i>De volta para o futuro II</i>	<i>Back to the future II</i>	Robert Zemeckis	EUA
1989	<i>Bill & Ted, uma aventura fantástica</i>	<i>Bill & Ted's excellent adventure</i>	Stephen Herek	EUA

Fonte: Autor (2024)

Allan Cameron poderia classificar, talvez, boa parte destes filmes citados acima, como “experiências cinemáticas” da modernidade tardia, e outros deles poderiam ser colocados na prateleira do “cinema de arte europeu”, provavelmente. Contudo, ao se pensar a própria definição de “narrativa modular”, proposta por Marsha Kinder (2002, p.6) e citada pelo próprio Cameron (2008, p.1), ou seja, “narrativas cuja estrutura expõe ou tematiza os processos duais de seleção e combinação que estão no cerne de todas as histórias”, certamente pode-se encontrar muitas similaridades nas estruturas temporais destas obras mais antigas e a forma com que se estabeleceu o conceito de “narrativa complexa” ou “modular”.

Tais obras apresentam, também, narrações em blocos descontínuos, ou em tempos subjetivos, que trazem complexidade estrutural; ou “saltos disjuntivos” e “temporalidades alternativas” (Cameron, 2008, p.10); ou viagens no tempo, bifurcações e até o *time loop*.

Allan Cameron (2008, p.109), embora critique, de certa forma, os escritos de Deleuze, aproveita suas ideias de estrutura temporal para traçar paralelos entre os filmes (com 37 anos de intervalo de uma produção para outra) *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (2004), de Michel Gondry, e *O ano passado em Marienbad* (1961), de Alain Resnais:

A abordagem de Deleuze ao cinema parece por vezes deliberadamente exclusiva, já que em *Cinema 2* (1989) ele lida com o que parece ser apenas um pequeno número de filmes e cineastas, principalmente europeus, altamente modernistas. No entanto, a sua descrição dos modos temporais alternativos disponíveis aos cineastas modernistas lança luz sobre a temporalidade em *Brilho Eterno* e *Amnésia*. Uma das noções mais elegantemente intrigantes que ele apresenta é a distinção entre “picos do passado” e “folhas do presente”, uma distinção que emerge na sua discussão de *O Ano Passado em Marienbad* (1961)³⁷.

Em outro trecho, logo a seguir, Cameron volta a citar (e criticar) Deleuze, ao comparar filmes dos anos 2000 com produções cinematográficas muito anteriores, como, além de *Marienbad* (considerada, por ele, como exemplo de narrativa cismática), uma das obras-primas de Fellini, por exemplo:

A abordagem de Deleuze para pensar a articulação temporal no cinema modernista ilumina a possibilidade de diferentes modelos de tempo coexistirem entre ou dentro dos filmes. Para Deleuze, há uma “bifurcação” do tempo, uma divisão e coexistência

³⁷ “Deleuze’s approach to cinema has sometimes seemed wilfully exclusive, as in *Cinema 2* (1989) he deals with what seems like only a small number of mainly European, high modernist films and filmmakers. Nonetheless, his description of the alternative temporal modes available to modernist filmmakers sheds light upon temporality in *Eternal sunshine* and *Memento*. One of the most elegantly puzzling notions he puts forward is the distinction between ‘peaks of past’ and ‘sheets of present’, a distinction which emerges in his discussion of *Last Year at Marienbad* (1961)” (Cameron, 2008, p. 109).

entre o real e o virtual, em filmes como *8 1/2* (Federico Fellini, 1963) e *O Ano Passado em Marienbad*. [...] Deleuze reserva, portanto, elogios especiais aos cineastas que vão além do tratamento linear do tempo e da memória. Ele privilegia os filmes de Alain Resnais pela forma como comparam as operações temporais do cérebro humano e por evitarem representações diretas ou definitivas da memória e do passado (Cameron, 2008, p. 110-111 – tradução nossa)³⁸.

Sempre com o zelo de estabelecer a ponderação sobre o modelo “modernista” de estrutura temporal no cinema de arte europeu, que, em sua opinião, diferiria da forma modular que o autor alarda ser a grande novidade dos filmes, a partir dos anos 1990, Cameron volta a encontrar paridades entre *Brilho eterno* e um outro filme de Renais, dos anos 1960. Porém, desta vez, ele alicerça seu estudo comparativo nas ideias de Paul Ricoeur (mas, sem críticas), do livro *A história, a memória, o esquecimento* (2007):

A estrutura da base de dados do filme estabelece uma relação complexa e flutuante entre o tempo ancorado e o tempo flutuante, que se reflete, por sua vez, na memória e no esquecimento, e na articulação do trabalho (estruturado) e do tempo de jogo (não estruturado). Uma comparação com *Je t'aime, je t'aime* (1968), de Alain Resnais, ilustrará até que ponto o filme de Gondry revisita e renova o tratamento modernista do tempo. Em particular, ambos os filmes revelam um desejo de estar livre da ordem e de mantê-la; quebrar o domínio do passado sobre o presente e reforçá-lo (Cameron, 2008, p. 82 - tradução nossa)³⁹.

Por fim, Cameron aceita o fato de que a estrutura temporal complexa de narração é inerente a um filme do tipo *sci-fi*, em que a fábula contempla uma “viagem no tempo” (recorrente muito antes dos anos 1990), por exemplo, uma vez que ele entende que “a premissa da ficção científica supera qualquer explicação puramente psicológica para a complexidade da narração” (Cameron, 2008, p. 45– tradução nossa).⁴⁰

³⁸ “Deleuze’s approach to thinking about temporal articulation in modernist cinema illuminates the possibility of different models of time coexisting among or within films. For Deleuze, there is a ‘bifurcation’ of time, a splitting and coexistence of the actual and the virtual, in such films as *8 1/2* (Federico Fellini, 1963) and *Last year at Marienbad*. [...] Deleuze therefore reserves particular praise for filmmakers who go beyond the linear treatment of time and memory. He privileges Alain Resnais’s films for the way that they parallel the temporal operations of the human brain, and their avoidance of direct or definitive representations of memory and the past. [...] This recalls Henri Bergson’s insistence that memories represented in images must therefore be distinguished from ‘pure’ memory: ‘To picture is not to remember’.” (Cameron, 2008, p. 110-111).

³⁹ “The film’s database structure sets up a complex, fluctuating relationship between anchored and floating time, which reflects in turn upon memory and forgetting, and the articulation of (structured) work and (unstructured) play time. A comparison with Alain Resnais’s *Je t’aime, je t’aime* (1968) will illustrate the extent to which Gondry’s film both revisits and renovates the modernist treatment of time. In particular, both films reveal a desire to be free of order, and to retain it; to break the grip of the past upon the present, and to reinforce it.” (Cameron, 2008, p.82).

⁴⁰ “the *sci-fi* premise trumps any purely psychological explanation for the complexity of the narration” (Cameron, 2008, p. 45).

Abordam-se alguns títulos de obras ficcionais em que determinados conceitos científicos emergem da história e provocam maior complexidade temporal na estrutura da narração; e, ainda, qual o caminho percorrido por tais fábulas até chegar ao público do cinema.

Em *L'invention de Morel* (1967), do cineasta francês Claude-Jean Bonnardot e *L'Invenzione di Morel*, do diretor italiano Emidio Greco, são filmes que adaptam uma obra da literatura fantástica para o cinema. Esta obra é *La invención de Morel*, do reconhecido escritor argentino Adolfo Bioy Casares, livro lançado, em sua primeira edição, no ano de 1940.

O livro de Bioy Casares, amigo pessoal de Jorge Luís Borges, que escreve o prólogo da obra, conta a história de um prisioneiro que foge para uma pequena ilha deserta, que teria a fama de ser acometida por uma epidemia mortal.

Nessa ilha do Pacífico, o fugitivo avista uma mulher bonita com o olhar perdido, sentada próxima a uma grande pedra, a beira-mar. Ele se aproxima da moça e a observa, escondido atrás desta pedra e, pouco depois, chega um homem, que parece ser marido dela. Os dois mantêm uma conversa rápida e, em seguida, voltam ao castelo em que vivem, que o fugitivo chama de “museu”.

Figura 28 – Livro de *Bioy Casares*; cartaz e cena do filme de Bonnardot (1967)





Fontes:

https://www.google.com.br/books/edition/A_inven%C3%A7%C3%A3o_de_Morel/tB9zDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1 e <https://www.imdb.com/title/tt0453372/>

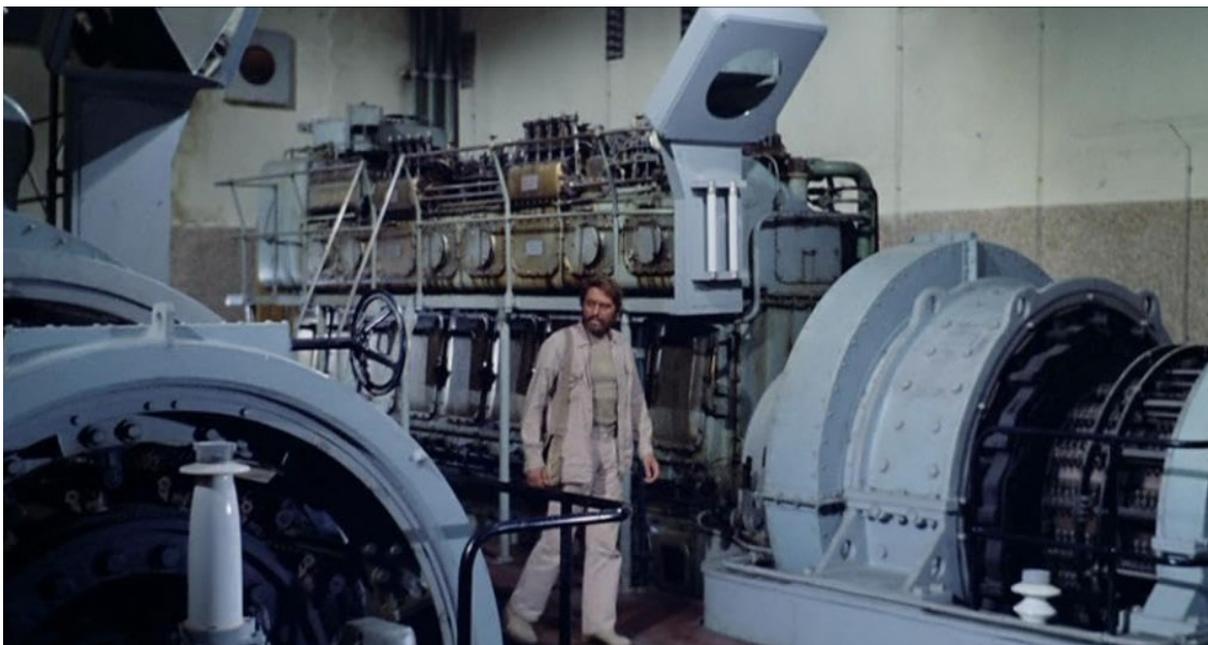
No museu, ele nota que há várias pessoas bem vestidas a se divertir, como se estivessem em férias num *resort* de luxo. Ele vasculha as dependências do local e encontra uma máquina enorme, mas não entende para que serve tal aparato ou qual a sua importância.

Nos dias que se sucedem, ele volta ao mesmo ponto da praia e a tal mulher misteriosa, a bela Faustine, está novamente sentada no mesmo lugar, com os mesmos trajes e com o mesmo olhar vago para o horizonte. Então, aquele mesmo homem, Morel, aparece novamente e os dois têm a mesma conversa, utilizando os mesmos gestos e voltam para ao museu da mesma maneira. Esta repetição sem sentido intriga o fugitivo, que fica cada vez mais curioso sobre a natureza do relacionamento do estranho casal.

Não se sabe o nome do Fugitivo, nem tampouco, que crime ele teria cometido. Na obra literária de Bioy Casares, talvez possa haver alguma insinuação de que se tratasse de um prisioneiro político. No filme de Bonnardot deram ao protagonista o nome de Luis; mas, na versão de Greco, no entanto, não há nome para o náufrago ilhado. As duas obras focam suas narrações mais em mostrar aquela estranha situação que se repete constantemente, de forma circular, de modo a causar estranheza ao Fugitivo e aos espectadores.

Os dias se seguem, a cena do casal na praia continua a se repetir num *looping* eterno. O Fugitivo escreve tudo em seu diário e é por meio dele que o leitor acompanha a história, embora o narrador demonstre não saber se está a delirar, imaginar, sonhar, se enlouqueceu, se já estaria morto sem saber; ou se tudo o que relata, entre um desmaio e outro, seria a verdade.

Figura 29 – Cena do filme de Greco (1974)



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0071667/>

O protagonista tenta se comunicar com Faustine, por quem acabara se apaixonando perdidamente, mas ela não o escuta, não o vê... Ele se desespera, declara seu amor “Já não estou morto: estou apaixonado” (Casares, 1986, p.17), mas sem lograr fazê-la sentir esse amor. Decide investigar mais a fundo, então, e percebe que as ações das outras pessoas também se repetem e que, mais estranho ainda, ninguém nota sua presença ou lhe dirige a palavra, por mais descuidado que ele seja: “seres de outra natureza, de outro planeta, com olhos, mas não para ver, com orelhas, mas não para ouvir” (Casares, 1986, p. 25).

Para sua surpresa, o protagonista descobre que a tal máquina misteriosa era um poderoso projetor de imagens eternas, e que as pessoas todas que ele viu durante seus dias na ilha, inclusive a moça por quem se apaixonara, não mais existiam, eram hologramas em todas as dimensões possíveis, com uma veracidade tal que se podia perceber a essência dos indivíduos. O Fugitivo, desolado, descreve o que sentiu naquele preciso momento:

Senti repugnância, quase nojo por aquela gente e sua incansável e repetida atividade. Apareceram muitas vezes, lá em cima, na beira do morro. Estar numa ilha habitada por fantasmas artificiais era o mais insuportável dos pesadelos; estar apaixonado por uma dessas imagens era pior do que estar apaixonado por um fantasma (talvez sempre tenhamos querido que a pessoa amada tenha uma existência de fantasma) (Casares, 1986, p. 34).

Essa obra de Bioy Casares, bastante impactante e classificada por Borges como perfeita, foi muito elogiada pelos críticos em todo o mundo, sobretudo nos países de língua hispânica. Não obstante, a origem dessa história talvez possa ser bem anterior ao ano de 1940, pois ela se assemelha em muito (inclusive no título) ao livro *A ilha do Dr. Moreau*, de H.G. Wells (2003), cuja primeira edição remonta ao ano de 1895, ainda no final do século XIX.

Na história anterior de Wells, o único sobrevivente de um naufrágio, Charles Prendick, é resgatado por um estranho navio e deixado na ilha mais próxima, na qual um excêntrico cientista britânico, o Dr. Moreau, um homem exilado do Reino Unido em virtude das insanas experiências que fazia, continua a realizar seu abominável trabalho e, como resultado, faz com que a pequena ilha seja habitada por inúmeros monstros mutantes com aspectos humanoides. O protagonista, visitante da ilha, também narra em primeira pessoa, como na obra de Bioy. Prendick, o náufrago, no entanto, quanto mais descobre sobre as experiências do “cientista maluco”, maior é o medo que ele sente por se ver envolvido com todo aquele horror que presencia, temendo até mesmo ser uma nova vítima do terrível Dr. Moreau.

Há uma evasiva e frágil explicação científica para as duas histórias, de Bioy e Wells, e para todos os acontecimentos sobrenaturais que se pode ler em suas narrativas literárias, as obras de ambos os escritores parecem estar mais voltadas para o questionamento ético-filosófico do comportamento humano, o medo da morte e o desejo de eternidade. Segundo Morin (1970):

A invenção de Morel propõe-nos o mito cinematográfico final: a absorção do homem pelo universo desdobrado, para que – finalmente – tal como si próprio a eternidade o salve. E com isso nos mostra que, se o mito latente do cinematógrafo é a imortalidade, o cinematógrafo total é, em si mesmo, uma variante da imortalidade imaginária (Morin, 1970, p. 57).

Contudo, principalmente em *A invenção de Morel*, parece possível se apontar a raiz inicial do que esta pesquisa denominou narração circular ou em circuito temporal. Tal gênese estaria ligada à arte da literatura ficcional, sobretudo, à de ficção-científica como a de Wells.

De volta aos filmes de Bonnardot e de Greco, há poucas diferenças nas fábulas, que seguem a mesma história do livro. Apenas as ambientações, alguns detalhes de produção, a dimensão da “máquina” e as interpretações passionais de Giulio Brogi (ator que interpreta o Fugitivo) e de Anna Karina, atriz que encarna Faustine, diferem uma obra da outra.

Com efeito, muitos outros filmes se valeram de pressupostos com base na ciência, sobretudo na física, para justificar suas fábulas, como as “máquinas do tempo”, por exemplo, que já foram utilizadas em inúmeras produções. Um dos filmes que serão analisados no próximo capítulo desta pesquisa, *Los cronocrímenes*, de Vigalondo, foi uma das obras cinematográficas selecionadas também por este motivo, que o difere dos demais eleitos.

Pode-se dizer, com certeza, que ao menos outras dois filmes se basearam nesta obra de Bioy (*A invenção de Morel*) para construir o argumento de seus roteiros, são elas: *O ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, França, 1961), do diretor francês Alain Resnais, e *Homem olhando o sudeste* (*Hombre mirando al sudeste*, Argentina, 1986), escrito e dirigido pelo cineasta argentino Eliseo Subiela, que chega a citar nominalmente tanto a obra literária quanto o autor da mesma, seu concidadão.

Figura 30 – Cartaz e cenas de *O ano passado em Marienbad* (1961)



Fontes: <https://cinemaemcena.com.br/coluna/ler/494/o-ano-passado-em-marienbad> e <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-83/fotos/detalhe/?cmediafile=1000005982>

Em *O ano passado em Marienbad* (1961), anterior aos filmes de Bonnardot e Greco, Resnais surge com uma narrativa complexa e inusual, que parece ser feita para confundir o espectador propositalmente. Pode-se notar, desde o início desse filme, o mesmo ambiente funéreo dos dois filmes *A invenção de Morel* (versão francesa e versão italiana), como se ali estivessem todos em outro plano, um universo paralelo, como fantasmas a vagar pelos luxuosos cômodos de uma mansão (ou castelo).

As cenas começam com pessoas estáticas, elegantemente trajadas, porém imóveis como bonecos de cera, em um nobre salão do suntuoso local, que, de repente, voltam a se mover, falar e fazer gestos; como fossem imagens em projeção, no modo *pause*, que alguém (o diretor) apertasse o *play*.

Então, um homem sem nome se aproxima de uma mulher sem nome e começa um diálogo sem contexto prévio. Nesta estranha conversa entre as personagens, o homem “X” pede à mulher “Y” que ela se lembre de uma ocasião supostamente ocorrida no ano anterior, em Marienbad, uma cidade turística europeia que também é citada, *en passant*, no livro de Bioy, no trecho abaixo:

A vida de fugitivo tornou-me o sono leve: tenho certeza de que não chegou nenhum barco, nenhum avião, nenhum dirigível. E, contudo, de um momento para o outro, nesta pesada noite de verão, os capinzais da colina se cobriram de pessoas que dançam, passeiam e nadam na piscina como veranistas instalados, faz tempo, nos Teques ou em Marienbad (Bioy, 1986, p. 7).

Figura 31 – Cena de *L'année dernière à Marienbad* (1961)



Fonte: <https://cinemaemcena.com.br/coluna/ler/494/o-ano-passado-em-marienbad>

Este mesmo diálogo se repete, insistentemente, em vários pontos do enorme castelo, sugerindo um *time loop*, mas não completo, uma vez que o espaço físico, onde a mesma conversa reincide, já é outro e outro e outro... Enquanto isso, dois outros homens jogam um bizarro “jogo de palitos”, mas somente um deles ganha seguidamente, seu oponente só perde. Toda a ação se reitera, como se as personagens estivessem condenadas a isso eternamente, uma sobreposição de passado no próprio passado e no presente, como um eterno retorno.

Segundo X, teria surgido um afeto entre ambos naquela cidade, um ano antes desse reencontro. Mas Y refuta tal afirmação e insinua que X a está a confundir com outra pessoa. O homem X insiste, conta detalhes da intimidade entre os dois e ratifica o romance que, supostamente, haveria surgido naquele lugar, mas Y nega que algo assim tenha sucedido entre eles e pede para que o homem não a incomode mais.

No entanto, enquanto X diz a Y os pormenores do caloroso *rendez vous*, os olhos dela brilham, sua boca treme e lânguidos suspiros advêm... Não obstante, a moça se recompõe e volta a contrariar o pedido deste homem, a repetir a frase: “- *Laisse-moi, je supplie!*” (*Deixe-me em paz, eu suplico!*).

A narrativa de *O ano passado em Marienbad* não se preocupa em explicar nada, ao contrário, tudo se passa de forma muito abstrata. Estariam mortos? São apenas imagens em projeção? O par romântico nunca se conheceu ou o *affair* entre eles existiu de fato? Seria ela casada com o homem que se distrai no infundável jogo de palitos? Nenhuma resposta, apenas dúvidas e a sensação aterradora de desconforto, como uma versão elitista do inferno.

Outro filme, em que é notória a influência do livro de Bioy Casares, é *Homem olhando o Sudeste* (1986), de Eliseo Subiela, produção argentina que faz lembrar alguns elementos de *Um estranho no ninho* (1975), de Milos Forman, com interpretação de Jack Nicholson.

Este insólito paciente, Rantes (Hugo Soto), diz ser de outro planeta e, que a imagem que o doutor via dele seria apenas uma projeção holográfica, muito adiantada tecnicamente em relação aos projetores terrestres. Ele não mais estaria ali, seria apenas uma ilusão de ótica, um delírio do doutor.

Figura 32 – Cartaz e cenas de *Homem olhando o Sudeste* (1986)



Fontes: <https://filmow.com/homem-olhando-o-sudeste-t61962/> e <https://www.cinema7arte.com/hombre-mirando-al-sudeste-1986/>

Dr. Julio (Lorenzo Quinteros) reconhece a citação como “eco literário” e busca a referência dada por seu paciente, o encontra na obra de Bioy, e começa a ler uma página:

Pus-me a procurar ondas e vibrações nunca alcançadas, a imaginar instrumentos para captá-las e transmiti-las. [...] Esta é a primeira parte da máquina; a segunda grava; a terceira projeta. Não precisa de telas nem de papéis [...] se ligarem todo o jogo de receptores, Madeleine aparecerá, completa, reproduzida, idêntica; não devem esquecer que se trata de imagens extraídas dos espelhos, com os sons, a resistência ao tato, o sabor, os cheiros, a temperatura perfeitamente sincronizados (Bioy, 1986, p. 32 – tradução nossa)⁴¹.

Em uma cena específica do filme (aos 1:03:50), como a representação de um sonho do psiquiatra, o diretor enquadrando duas pessoas, com suas cabeças envoltas em sacos de pano, e as fez se beijar. Dr. Julio acorda assustado com tal visão. Esta imagem parece fazer referência ao quadro *Les amants* (1928), de René Magritte, o que mostra o cuidado artístico com que a narração de Subiela é construída.

⁴¹ “me puse a buscar ondas y vibraciones inalcanzadas, a imaginar instrumentos para captarlas y transmitir las [...] essa es la parte de la máquina, la segunda grava, la tercera proyecta. No necessita pantallas ni papeles [...] se abren todo el juego de receptores. Aparece Madeleine, completa, traducida idêntica, no se deve olvidar que se trata de imágenes extraídas de los espejos, con los sonidos, la resistencia al tacto, el sabor, los olores, la temperatura perfectamente sincronizados” (*Homem olhando o Sudeste*, Eliseo Subiela, 1986, aos 20 min).

Figura 33 — *Les amants* (René Magritte, 1928) e cena do filme (aos 1:03:50)



Fontes: <https://historia-arte.com/obras/los-amantes-de-magritte> e *Hombre mirando al Sudeste* (a 1:03:50)

Em outra cena do filme (aos 01:14:00), o “paciente extraterrestre” é levado para assistir a uma apresentação de uma orquestra sinfônica. Em dado momento, Rantes se empolga com a música, levanta-se e começa a dançar. Em seguida, num rompante, se dirige até o maestro e toma-lhe a baqueta, para que possa, ele próprio, reger a música⁴² a qual ouvia.

⁴² A música instrumental apresentada na cena é *Ode à alegria* (*Ode of joy*, 1824), trecho Coral da Sinfonia nº 9 em ré menor, op. 125, de Ludwig van Beethoven, a última que ele teria composto completamente.

A mesma cena, com um paciente recém-saído do manicômio, que vai assistir a um concerto e resolve fazer as vezes do maestro que regia o mesmo trecho da área de Beethoven, foi utilizada em um filme protagonizado por Richard Gere, *Mr. Jones* (EUA, 1993), de Mike Figgis, diretor britânico que também assina uma obra em laço temporal, *Timecode* (2000).

Figura 34 – Cena da orquestra em *Hombre mirando al Sudeste* e *Mr. Jones*



Fonte: *Hombre mirando al Sudeste* (01.14.20) e *Mr. Jones* (00:26:50)

No filme de Eliseo Subiela, o paciente, Rantes, apresenta ao psiquiatra, Dr. Julio, a explanação de que ele seria um ser de outro planeta, o que poderia ser percebido pelo espectador como um subterfúgio do enfermo para tentar evitar o tratamento e confundir ou ludibriar seu médico. Assim, ele estaria protegido pela couraça que criou, a salvo de seu sofrimento pessoal latente.

Figura 35 – Cena de Rantes na igreja (*Hombre mirando al Sudeste*, 1986)



Fonte: <https://www.cinema7arte.com/hombre-mirando-al-sudeste-1986/>

Especula-se, também, se a série estadunidense, *Lost*, criação de Damon Lindelof e J.J. Abrams, dirigida por John Fawcett, que ficou disponível nos streamings de 2004 a 2010, não teria sido outra produção audiovisual inspirada na fábula de Adolfo Bioy Casares, uma vez que o enredo conta a história de um grupo de pessoas que se vêm presas em uma ilha perigosa, após a queda trágica do avião em que eles viajavam.

Na série *Lost*, novamente não se sabe se as pessoas estão delirando coletivamente, se já estariam mortas e estariam a atravessar o purgatório ou se tudo o que se passa com eles é a estranha realidade em que vivem verdadeiramente, mistério que é mantido até o último capítulo da série, de enorme sucesso de público em todo o mundo.

Figura 36 – Cena da série *Lost* (2004-2010)



Fonte: <https://olhardigital.com.br/2023/05/31/cinema-e-streaming/bastidores-de-lost-ambiente-da-producao-da-serie-era-toxico-afirma-livro/> e <https://www.portale7.com.br/2019/11/analise-lost-6-temporada.html>.

A propósito, bases científicas extraordinárias para a construção de fábulas com narrações, que brincam com a percepção do tempo, são muito comuns em filmes de ficção científica, sejam eles com inclinações ao suspense, ao terror, à aventura ou à comédia.

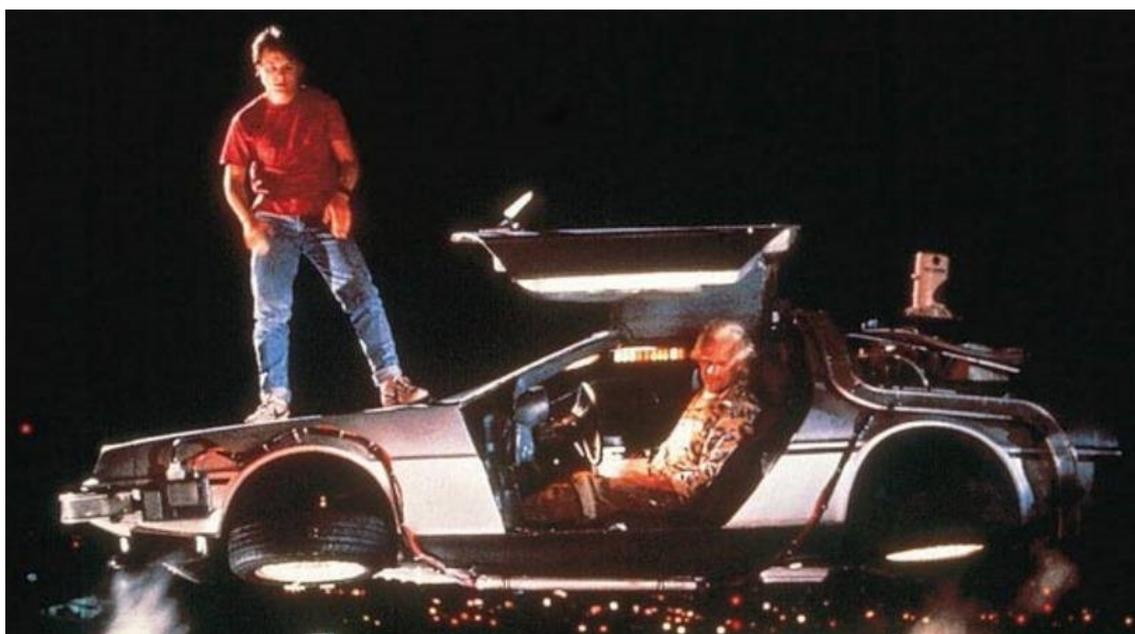
Um dos inúmeros casos, e que também seria anterior à década estabelecida por Cameron como *start* desse processo, foi o filme *De volta para o futuro* (1985), de Robert Zemeckis. Nessa comédia (que se mistura, divertidamente, com o gênero de ficção científica), um “cientista louco”, Dr. Emmett Brown (Christopher Lloyd), constrói uma poderosa máquina para poder viajar no tempo.

No entanto, a avançadíssima “máquina do tempo” seria nada mais que um DeLorean⁴³, carro com design arrojado, super moderno, mas que já estava fora de linha no ano em que o primeiro filme foi lançado.

⁴³ DeLorean foi um automóvel esportivo comercializado pela montadora estadunidense DMC (DeLorean Motor Company). DeLorean, portanto, foi um carro que não teve muito êxito no mercado automotivo, tendo sido produzido pouco mais de nove mil unidades, embora fosse um protótipo futurista, com portas que abriam para cima como as asas de um grande pássaro; um audacioso projeto, criado em 1976, mas que só foi produzido entre 1981 e 1982 (alguns foram vendidos como “modelo 1983”, mas produzidos no ano anterior).

É com este DeLorean hiper turbinado, que o engenhoso Dr. Brown e seu pupilo juvenil, Marty McFly (Michael J. Fox), se aventuram em uma arriscada viagem no tempo, vivendo suas desajuizadas sagas, primeiro em direção ao ano de 1955, e depois, como o título sugere, “voltam ao futuro” (1985).

Figura 37 – DeLorean, “máquina do tempo” de Dr. Brown, e Marty McFly



Fonte: [tps://www.joaalberto.com/2015/01/11/de-volta-para-o-futuro-chegou-ao-futuro/](https://www.joaalberto.com/2015/01/11/de-volta-para-o-futuro-chegou-ao-futuro/)

A volta no tempo, para 1955, se dá de maneira casual, por uma falha na configuração da máquina. Regressando ao passado, Marty McFly conhece seus pais ainda jovens, antes de se apaixonarem e se casarem, portanto. Contudo, o adolescente Marty precisa tomar o cuidado de não alterar os acontecimentos, pois, se assim o fizesse, sua própria existência estaria ameaçada, uma vez que se seus pais não se casassem, ele não mais nasceria no futuro. Sobre este ponto da fábula do filme *De volta para o futuro*, e de tantos outros que abordam “viagens no tempo”, incide o “Princípio de Autoconsistência de Novikov” (*Novikov self-consistency principle*), que necessita ser explicado.

O Princípio de Autoconsistência engendrado pelo astrofísico russo, Igor Dmitrievich Novikov, em meados dos anos 1980, como solução dos paradoxos em viagens temporais com relação a curvas do tipo tempo fechadas da TRG, consiste, grosso modo, em estabelecer que

se um determinado evento poderá causar um paradoxo temporal, cujo resultado gere qualquer alteração do passado, então, a probabilidade estatística dele ocorrer é igual a zero.

Como a teoria de Einstein se baseia em superfícies riemannianas curvas e regulares, não desaparecemos simplesmente quando penetramos no passado e criamos um paradoxo do tempo. Existem duas soluções possíveis para os paradoxos da viagem no tempo. Em primeiro lugar, se o rio do tempo pode ter remoinhos, talvez apenas completemos o passado ao entrarmos na máquina do tempo. Isto significa que a viagem pelo tempo é possível, mas não podemos alterar o passado, apenas concluí-lo. Estava nas regras do jogo que entraríamos na máquina do tempo. Este ponto de vista é defendido pelo cosmólogo russo Igor Novikov, que diz: “Não podemos enviar um viajante do tempo de volta ao Jardim do Éden para pedir a Eva que não pegue a maçã na árvore”. Em segundo lugar, o próprio rio do tempo pode se bifurcar em dois rios; ou seja, um universo paralelo pode se abrir. [...] O que aconteceu é que você saltou entre o nosso universo e um outro, de modo que todos os paradoxos do tempo são resolvidos (Kaku, 2005, p. 108).

Preocupado em não causar tais paradoxos, o jovem McFly, em *De volta para o futuro*, enfrenta diversas situações complicadas, como, por exemplo: fugir do valentão do colégio, Biff (Thomas F. Wilson); ajudar seu pai, George (Crispin Glover), um típico *nerd* com baixa autoestima, a se proteger do *bulling* e poder conquistar a sua mãe Lorraine (Lea Thompson); ou mesmo de se desvencilhar das investidas da própria mãe, que se apaixona pelo filho sem saber da ligação umbilical com o estranho rapaz do futuro, como uma “Jocasta” deslocada no tempo; entre outros conflitos bufônicos. O retorno no tempo passado pode afetar os rumos da história, desafiando o “Princípio de Autoconsistência de Novikov”, como bem o pode fazer uma obra audiovisual.

Em meio a essas peripécias, McFly se vê em situações que se repetem no tempo (a saída da escola, o encontro na lanchonete, o baile de formatura, etc.), próprias do *time loop*; mas ele tem que se esforçar ao máximo para que nada aconteça de forma diferente do que presumivelmente deveria ocorrer, sob pena de mudar de maneira irreversível o futuro. Obviamente as situações sempre saem de seu controle, recurso típico da comédia de situação.

Um filme brasileiro que aborda a temática do Princípio de Autoconsistência é o curta *Barbosa* (1988), de Ana Luiza Azevedo e Jorge Furtado, que conta a história de um cientista, que decide voltar no tempo até a final da Copa do Mundo de Futebol de 1950, afim de avisar ao goleiro Barbosa sobre a falha que ele teria no fatídico lance de 16 de Julho daquele ano, fato que tirou o título da seleção brasileira em pleno estádio do Maracanã. Porém, ao gritar para chamar a atenção de Barbosa, no momento exato da jogada, o homem acaba por distrair o goleiro, sendo ele próprio o causador da falha que resultou na derrota do “Maracanaço”.

Todos esses filmes aqui citados (dos anos 1960, 1970 e 1980) e outros tantos não mencionados, em que se percebe a quebra de linearidade narrativa por escolha intencional de seus realizadores, poderiam ser considerados “narrativas complexas”. O termo em si pode parecer um tanto vago, mas, na verdade, situa a produção audiovisual, sobretudo o cinema, dentro de um conceito bem mais amplo de “pensamento complexo” (Morin, 2003; 2011).

O pensamento complexo, como vem sendo estudado e descrito pelo sociólogo francês, Edgar Morin, ao menos desde os anos 1960, não conflita com a ideia de Cameron; ao contrário, já que Morin também se refere a processos que envolvem a teoria da informação, a cultura cibernética, a teoria dos sistemas e a introdução do indivíduo no conhecimento em práticas cotidianas. Edgar Morin, em seu livro, *Introdução ao pensamento complexo*, cuja primeira edição é de 1990, explica os fundamentos básicos de tal conceito no trecho abaixo:

O que é a complexidade? A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (*complexus*: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente um tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. Mas então, a complexidade se apresenta com os traços inquietantes do emaranhado, do inextricável, da desordem, da ambiguidade, da incerteza. Por isso, o conhecimento necessita ordenar os fenômenos rechaçando a desordem, afastar o incerto, isto é, selecionar os elementos da ordem e da certeza, precisar, clarificar, distinguir, hierarquizar... (Morin, 2011, p. 13-14).

Segundo Marcondes Filho (2009, p. 264), o método de Morin “absorve, convive e dialoga permanentemente com a incerteza”. Para ele, o pensamento deve abraçar sua ambiguidade, na busca por estimular “a percepção da unidade na diversidade” e vice-versa. Em outras palavras, aceitar “a hibridização da ordem com a desordem”, promover a apreciação que “religa ciência, arte, filosofia e espiritualidade que se encontram presentes na vida e nas ideias, na ética e na estética, na ciência e na política”.

É com base na linha de pensamento complexo, sugerida por Morin, que esta pesquisa busca a harmonização das várias formas de visão do mundo; a visão artística, sobretudo a da arte audiovisual; a visão da filosofia e da ciência; a visão mística e sociológica, etc. É por meio da negociação entre este emaranhado de percepções e sensações que se busca a complexidade na narração dos filmes. Note-se, outrossim, o quão similar parece a apresentação da concepção de complexidade narrativa modular em Allan Cameron:

Coletivamente, as narrativas modulares cinematográficas representam encontros entre linearidade e não linearidade, narrativa e banco de dados, memória e

esquecimento, ancoragem temporal e deriva temporal, simultaneidade e sucessão e caos e ordem. Os termos desta lista não são simples opostos e as negociações entre eles assumem formas diferentes. Todos esses filmes tentam conciliar diferentes formas de estruturar o tempo. Neste sentido, servem como um referendo coletivo sobre o estatuto e o valor da narrativa na era digital. Cada filme sugere um limite à capacidade da narrativa de mediar a nossa experiência do mundo, embora cada um também recupere a narrativa de uma forma ou de outra (Cameron, 2008, p. 170 – tradução nossa)⁴⁴.

Para além da semântica relativa ao vocábulo escolhido por eles, “complexo (a)”, que remete à arquitetura de um sistema formado por vários elementos distintos, conectados de forma a gerar um todo funcional, o termo é apreendido, aqui, no sentido de se reconhecer uma nova *ethos*, mediada por aparatos tecnológicos, que se configura como um modelo alternativo de se vivenciar as múltiplas experiências no mundo.

Tal experimentação, imersa em um ambiente estruturado conforme a evolução tecnológica da “Era Digital”, manifesta-se de todas as formas possíveis: no dia a dia laboral; na comunicação interpessoal; nas formas de se esgotar (ou não) o tempo ocioso; na escolha de como alcançar objetivos pessoais; ou de como buscar diversão, prazer, recompensa; e, é claro, nas maneiras pelas quais se acessa as produções audiovisuais disponíveis.

O modo como se lida com produtos audiovisuais, em geral, têm mudado constantemente e, ao que parece, este movimento de mudança tem se acelerado veloz e furiosamente. O resultado de tal aceleração do tempo cotidiano reflete, por conseguinte, nas novas formas de se fazer cinema: nos roteiros, nas filmagens e, principalmente, na montagem.

O ser midiaticizado, enquanto espectador ávido e ansioso, demanda por novidades na temporalidade narrativa, habituou-se a elas. Cameron (2008, p.170) parece ter razão ao afirmar que “o público está agora confortável com complexas articulações de tempo; na verdade, eles sentem prazer com elas.”⁴⁵

As narrações complexas de alguns filmes citados, não apenas estimula ou impressiona o espectador, como também o enreda em desafios cognitivos, embaralha a narrativa que se

⁴⁴ “Collectively, cinematic modular narratives represent encounters between linearity and non-linearity, narrative and database, memory and forgetting, temporal anchoring and temporal drift, simultaneity and succession and chaos and order. The terms in this list are not simple opposites, and the negotiations between them take different forms. All of these films attempt to reconcile different ways of structuring time. In this sense they serve as a collective referendum on the status and value of narrative in the digital era. Each film suggests a limit to narrative’s ability to mediate our experience of the world, although each also recuperates narrative in one way or another (Cameron, 2008, p. 170).

⁴⁵ “audiences are now comfortable with complex articulations of time; indeed, they take pleasure in them” (Cameron, 2008, p. 170)

torna menos confiável, impele o vedor a conviver com a dúvida, com a incerteza, com o caos e a ordem ao mesmo tempo, com a linearidade e sua quebra, com o módulo e seu todo.

Nesse sentido, Morin e Cameron parecem estar se referindo a fenômenos semelhantes. O modo como o indivíduo se encontra no cotidiano do mundo atual está projetado nas narrações fílmicas (menos clássicas) dos tempos mais recentes.

Os dois autores diferem-se, no entanto, entre outras coisas, ao estabelecerem a partir de que momento da historicidade social estaria o “ponto de partida” deste processo. Cameron indica que o surgimento das “narrativas modulares” seria mais evidenciado a partir dos anos 1990, particularmente desde o lançamento de *Pulp fiction* (1994); enquanto Morin, que publica a primeira edição de seu livro sobre a complexidade do pensamento em 1990, está a mencionar eventos de um período anterior. Morin, sociólogo, expande sua percepção à vivência social como um todo; enquanto Cameron, teórico do cinema, ressalta mais aquilo que, de toda a problemática, incide especificamente sobre a produção cinematográfica.

Edgar Morin, em seu livro *O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia*, especula sobre a natureza complexa da “imagem e seu duplo” no cinema no trecho abaixo:

É o complexo projeção-identificação-transferência que comanda todos os chamados fenômenos psicológicos subjectivos, ou seja, os que traem ou deformam a realidade objectiva das coisas, ou então se situam, deliberadamente, fora desta realidade (estados de alma, devaneios). Comanda igualmente – sob a forma antropocósmica – o complexo dos fenômenos mágicos: do duplo, da analogia, da metamorfose (Morin, 1970, p. 107).

Allan Cameron, por sua vez, igualmente relaciona as produções cinematográficas, sobretudo em seu aspecto formal, à realidade cotidiana complexa da contemporaneidade:

Há uma sensação bastante distinta de que, com o advento do moderno, as formas narrativas convencionais não foram suficientes para lidar com a complexidade sincrônica da vida contemporânea. Como defendo aqui, no entanto, os exemplos atuais encorajam o público a ver as estruturas narrativas com um olhar analítico formal e a ter prazer nestes trabalhos formais (Cameron, 2008, p. 22 - tradução nossa).

As obras já descritas (e as demais que ainda o serão) desta pequena lista de filmes produzidos entre os anos 1960 e 1989, para além da complexidade narracional axiomática, apropriam-se de repertórios vastos da literatura de ficção, quando não da literatura científica publicada. Elas também incorrem, de maneira contumaz, em questionamentos filosóficos, discussões deontológicas, condicionamentos psicológicos, dúvidas metafísicas, etc.

Enfim, são tantos os elementos que se somam e de tão diversas naturezas, que parece reducionista atribuir-se apenas às novas maneiras de produção de conhecimento, na era digital, e suas consequências, as complexidades do potencial criativo. Afinal, são indagações existenciais que, de tão pregressas, retrocedem aos primórdios da civilização, visto que a maioria dos grandes pensadores da humanidade já se debruçaram sobre elas, em algum momento.

Todavia, parece, de fato, irrefutável a percepção de que há uma profusão exponencial de narrativas mais complexas em produções audiovisuais, principalmente a partir da década de 1990, como afirmou Cameron, e como já se demonstrou na prospecção realizada por esta pesquisa que consta do Quadro 1. E que tal complexidade está, basicamente, na estrutura temporal das narrações, em seus aspectos de duração, ordenação e frequência.

De todo modo, enquanto Cameron opõe a linearidade à “modularidade” (se assim se pode dizer) da narrativa complexa, aqui, para efeito da análise de narrações filmicas, a linearidade é oposta à “circularidade”, no sentido de que as evidentes iterações do *syuzhet* demonstram, sem sombra de dúvida, que o tempo narrativo deu uma volta sobre si mesmo, e retornou a um ponto inicial e, dali, seguiu em direção a outra possibilidade da fábula.

Ao se observar, por este prisma, tanto as narrativas denominadas como “modulares” ou “bifurcadas” (Cameron, 2008) quanto as que foram consideradas como “experimentações modernistas” de cinema, ao se utilizarem de um tempo circular em suas histórias e criarem circuitos temporais em suas narrações, passam a interessar a esta pesquisa.

E os exemplos na lista são muitos, todavia: *A máquina do tempo* (1960); *A invenção de Morel* (1967 e 1974); *O magnífico* (1973); *Em algum lugar do passado* (1980); *A garota que conquistou o tempo* (1983); *Projeto Filadélfia* (1984); *De volta para o futuro I e II* (1985 e 1989); *Peggy Sue, seu passado a espera* (1986); *Sorte cega* (1987); *Barbosa* (1988); *Bill & Ted, uma aventura fantástica* (1989), etc.

Vale a pena retomar-se, ainda, a descrição de um dos filmes dos anos 1980 que desafiam a mente do espectador, principalmente no sentido da ordenação lógico-racional do tempo, enquanto causa e efeito. É pertinente apreciar-se com mais detalhes, por fim, a narração do filme *Sorte cega* (*Przypadek*, Polônia, 1987), de Krzysztof Kieślowski, lançado internacionalmente sob o título de *Blind chance*.

Kieślowski é um cineasta polonês, nascido e criado na capital do seu país, Varsóvia, autor de obras relevantes como: *Não amarás* e *Não matarás* (ambos de 1988); *A dupla vida de Veronique* (1991); e, igualmente, de sua trilogia: *A liberdade é azul* (1993), *A fraternidade é vermelha* (1994) e *A igualdade é branca* (1994).

Ainda no ano de 1981, o cineasta polonês realizaria *Sorte cega* que, por causa da censura em seu país, só poderia ser visto (com cortes) em 1987. O filme aborda frontalmente as questões políticas da época, mas elabora uma criativa narração que brinca com a expectativa do público, ao propor três caminhos diferentes para a mesma história: o da adesão, o da resistência e o da indiferença.

Figura 38 – Composição para o filme *Sorte cega* (1987)



Fonte: <https://filmow.com/sorte-cega-t13263/>

No enredo de *Blind chance*, Witek (Boguslaw Linda), um rapaz estudioso e promissor, resolve dar uma pausa em seus estudos, na faculdade de medicina de sua cidade, e ir até a estação ferroviária no intuito de partir para a capital, Varsóvia. A partir daí, o destino do rapaz se divide em três opções regidas pelo acaso:

1. Ele entra no trem, encontra o grupo de jovens militantes de esquerda, se envolve com a causa política e enfrenta as consequências de sua luta;

2. Ele não consegue alcançar o último vagão e, por isso, não é preso pela polícia, mas continua envolvido politicamente, vivendo na clandestinidade;
3. Ele perde o trem, mas volta à sua vida normal de estudante, se forma e vira um médico dedicado, sem pretensões políticas.

Existe, seguramente, semelhança com o filme *Corra, Lola, corra*, filme realizado por Tykwer, em 1998. A obra de um cineasta da Polônia, país vizinho, no final dos anos 1980, pode ter influenciado o jovem diretor na Alemanha, no final dos anos 1990. Afinal, Kieślowski já era considerado um mestre da sétima arte, naquela ocasião. Tykwer, no entanto, constrói sua narração em sólidas bases da mais autêntica filosofia alemã, mesclada ludicamente ao futebol, outra área em que alemães se destacam. A seleção alemã já havia se tornado tricampeã do mundo, em 1990, a primeira conquista da Alemanha reunificada.

Essa narrativa complexa, dos anos 1980, de Kieślowski, pode ter servido de inspiração para o filme do diretor alemão Tom Tykwer, realizado alguns anos depois, em 1998, uma das obras selecionadas para análise nesta pesquisa, cujo título original é *Lola Rennt*.

Tykwer afirma que *Lola rennt* é um filme sobre o ser humano e suas possibilidades, o que o aproxima de *Sorte cega* e de alguns conceitos filosóficos citados. A utilização de um comparativo na compreensão dessas duas estruturas temporais de narração fílmica (e de outras), poderá ajudar na compreensão do trabalho de Tykwer.

Há, também, em *Corra, Lola, corra* (1998), três finais propostos como soluções ao problema do namorado dela, Manni. Na primeira versão, Lola ajuda Manni a assaltar um mercado e acaba morrendo com um tiro acidental de um policial. Na segunda, Lola assalta o banco em que o pai trabalha para salvar Manni, mas quando o chama, distrai sua atenção e ele acaba sendo atropelado e morre. Na terceira, Manni recupera o dinheiro e, ao mesmo tempo, Lola ganha a mesma quantia num cassino. O cineasta brinca com as “possibilidades”.

Pode-se considerar que *Feitiço do tempo* também se aproxima destas reflexões temporais. Nesse filme de Harold Ramis, Phil Connors, um apresentador da previsão do tempo de um telejornal está preso no mesmo dia e na mesma cidade (mesmo espaço-tempo), tentando encontrar uma saída para a sua situação. Neste meio-tempo, ele se apaixona por sua produtora, Rita, e se aproveita da situação para melhorar como pessoa e poder conquistá-la.

Poder voltar sempre ao mesmo dia, dá ao protagonista, a chance de entrar em um jogo de tentativas e erros, e, assim, ele aprimora sua estratégia até conseguir alcançar seu objetivo,

o de seduzir sua relutante colega de trabalho. Esse momento do filme remete igualmente ao conceito de compossibilidade do filósofo alemão Gottfried Wilhelm Leibniz, que nasceu em meados do século XVII. Deleuze (2007, p. 160) explica tal conceito:

Leibniz diz que a batalha naval pode acontecer ou não acontecer, mas que não é no mesmo mundo: ela acontece num mundo, não acontece em outro, e esses dois mundos são possíveis, mas não “compossíveis” entre si. Ele tem de forjar, portanto, a bela noção de *impossibilidade*.

Feitiço do tempo aborda o tema de forma cômica, muito embora a personagem Phil, em seu inconformismo com o encarceramento temporal, chegue ao limite do suicídio ou, no caso, vários suicídios, o que por si só já é inusitado e hilário.

A obra alemã de Tykwer lida de forma lúdica com a situação da personagem principal, visto que Lola é como uma heroína de HQ inserida no que poderia ser visto como uma espécie de “*videogame movie*”, com *game over* e *restart*.

Já em *Crimes temporais*, Vigalondo explora o aspecto trágico desta mesma situação de repetição, levando a personagem Hector (I, II e II) a cometer desvios éticos que culminam com transgressões à lei, sofrimento físico e até mesmo, uma morte.

Hector, um homem que acaba de se mudar de residência, está em sua nova casa, um lugar aparentemente bucólico, longe do centro urbano. O protagonista admira a paisagem de binóculos, quando avista uma jovem muito atraente e seminua, em situação difícil de ser compreendida. Neste momento, sua esposa, Clara (Candela Fernández), vai à cidade e ele decide investigar o que se passa com a moça. Quando a encontra, é golpeado com uma tesourada por uma figura estranha com o rosto totalmente coberto. Ao fugir do agressor, acaba se abrigando em outra casa da região. Nessa casa – uma mansão, na verdade – vive um cientista que, supostamente, para ajudá-lo a fugir do perigo, o convence a entrar em um aparato tecnológico. Esse aparato revela-se uma “máquina do tempo” que o faz retornar em uma hora, antes do ocorrido. Assim, o protagonista pode ver a si próprio antes do “momento presente”. A partir daí, desenrola-se uma história de terror que termina tragicamente.

Esse filme apresenta o mesmo circuito temporal (uma hora) da ideia original do autor do artigo científico de 1973, Richard Lupoff, porém, essa hora repetida se insere no crepúsculo daquele dia, trazendo ambientes com iluminações distintas: o início ainda com luz do dia, o meio em transição com o anoitecer e o final com noite escura e, assim, retorna ao ponto de partida. Hector, o protagonista, multiplica-se a cada repetição do circuito e os

Hectors buscam, intencionalmente, repetir a mesma situação para tentar solucionar problemas. Estas seriam as novidades apresentadas pelo enredo de *Los cronocrímenes*.

Porém, se o primeiro Hector pode ver seus múltiplos, então, a ação dramática estará definitivamente modificada, retornando não precisamente ao mesmo ponto de partida, mas em um ponto similar, um pouco mais à frente do inicial. Isso faz com que a estrutura temporal utilizada em *Crimes temporais* não seja exatamente a imagem de um ciclo perfeito, e, sim, algo mais próximo a uma espiral do tempo. Ainda assim, *Crimes temporais* apresenta uma repetição de movimentos da mesma ação dramática principal, o que o coloca na exata situação de eterno retorno na encenação, como os outros dois filmes selecionados para a análise.

4. A AÇÃO DO TEMPO NO CINEMA

O quarto capítulo busca compreender, por meio das análises dos três filmes selecionados, de que forma a dimensão do tempo fílmico emerge da narração e se relaciona ao enredo e às personagens das obras e como a linguagem cinematográfica e suas estéticas possibilitaram estas construções narrativas.

A análise propõe, portanto, relacionar os três filmes selecionados, colocando em relevo os pontos que os aproximam e que estão basicamente ligados aos modos de se lidar com o tempo narrativo fílmico, sobretudo, em seu aspecto de circularidade, característica que se destaca nesses filmes em questão.

4.1 Base teórico-metodológica da análise

Esta pesquisa traz a análise fílmica das obras *Feitiço do tempo*; *Corra, Lola, corra* e *Crimes temporais* e utiliza, como base teórico-metodológica, a “Teoria da narração”, de David Bordwell (1985), enquanto instrumento de estudo sobre a função do elemento tempo e suas implicações dentro das histórias das obras selecionadas.

A teoria de Bordwell, encontrada no livro *Narration in the fiction film* (1985), entende que a narração é um processo que ocorre na mente do espectador, por meio de um conjunto de operações de percepções dadas por inferências não-conscientes. Neste processo, o espectador forma um mapa mental (*schemata*), que constrói certos padrões de coerência, os quais possibilitam a compreensão da “fábula” (Bordwell, 1985). Um desses padrões é a percepção do tempo, em suas variações de sequência (ordenação), período (duração) e frequência (repetição). Espera-se dar, portanto, especial atenção a esses três aspectos, sobretudo ao circuito temporal que se estabelece em cada um dos relatos fílmicos e ao número de vezes que determinado evento se repete.

Ao assistir a um filme, o espectador se submete a uma forma temporal programada. Em circunstâncias normais de exibição, o filme controla absolutamente a ordem, a frequência e a duração da apresentação dos eventos. Você não pode pular um ponto monótono ou demorar-se em um ponto rico, pular de volta para uma passagem anterior ou começar no final do filme e seguir em frente. Por causa disso, um filme narrativo trabalha diretamente nos limites das habilidades perceptivo-cognitivas do espectador. Uma lacuna será fechada somente quando o *syuzhet* assim o desejar; o material retardador, por mais irritante que seja, deve ser tolerado; uma lacuna pode ser escondida de forma tão astuta que o espectador não consegue se lembrar de

como o truque foi feito. É evidente que no cinema muitos processos de narração dependem da manipulação do tempo (Bordwell, 1985, p. 74 – tradução nossa).⁴⁶

Bordwell (1985) busca determinados conceitos dos formalistas russos, dentre os quais ele cita (na introdução de *Narration in the fiction film*, 1985, p.xiv) Viktor Shklovsky, Yuri Tynianov e Boris Eichenbaum, mas poderiam ser citados ainda os nomes de Vladimir Propp, Roman Jakobson e Grigory Vinokur. O chamado Formalismo Russo foi um movimento heterogêneo, oriundo do ambiente literário, que surgiu nos anos 1910 (antes da “Revolução Russa”) e foi até os anos 1930, exercendo forte influência na produção artística da União Soviética do período stalinista, incluindo as suas obras cinematográficas.

Bordwell recorre, principalmente, aos conceitos de fábula (referindo-se à história de um filme) e *syuzhet* (cujo termo mais próximo na língua portuguesa seria “trama”), entendendo que “a narração envolve dois sistemas formais principais, *syuzhet* e *style*, que levam o espectador a formular hipóteses e fazer inferências” (Bordwell, 1985, p.xv)⁴⁷. Ou seja, para o autor, estes dois sistemas formais da narração, *syuzhet* (ou trama) e *style* (estilo filmico, que pode interagir com o *syuzhet* de várias maneiras) conduziriam o espectador na compreensão da fábula, servindo de referência para a formulação de hipóteses narrativas ou induções lógicas dentro da história contada. Nas palavras do autor:

Para fins teóricos, às vezes pode ser conveniente tomar como linha de base ideal uma instância na qual o *syuzhet* é construído de modo a permitir o máximo acesso à fábula. Mas todo *syuzhet* usa atraso para adiar a construção completa da fábula. No mínimo, o fim da história, ou o meio pelo qual chegamos lá, será retido. Assim, o *syuzhet* visa não nos deixar construir a fábula em algum estado logicamente primitivo, mas sim nos guiar para construir a fábula de uma maneira específica, despertando em nós expectativas particulares neste ou naquele ponto, provocando nossa curiosidade ou suspense e puxando surpresas no caminho. [...] O *syuzhet*, então, é a dramaturgia do filme de ficção, o conjunto organizado de pistas que nos

⁴⁶“In watching a film, the spectator submits to a programmed temporal form. Under normal viewing circumstances, the film absolutely controls the order, Frequency, and duration of the presentation of events. You cannot skip a dull spot or linger over a rich one, jump back to an earlier passage or start at the end of the film and work your way forward. Because of this, a narrative film works quite directly on the limits of the spectator’s perceptual-cognitive abilities. A gap will be closed Only When the *syuzhet* wants it that way; retarding material, however annoying, must be suffered through; a gap may be Hidden so cunningly that the spectator cannot recall how the trick was pulled. It is evidente that in cinema many processes of narration depend upon the manipulation of time” (Bordwell, 1985, p. 74).

⁴⁷ “narration involves two principal formal systems, *syuzhet* and *style*, which cue the spectator to frame hypotheses and draw inferences”

levam a inferir e reunir informações da história. (Bordwell, 1985, p. 52 - tradução nossa)⁴⁸.

Teoricamente, portanto, o *syuzhet* tardará a mostrar a construção completa da fábula para que o espectador não saiba qual o final da história antes da hora certa. Assim, o *syuzhet* guia o vedor em sua compreensão lógica do enredo, despertando expectativas particulares em determinados momentos da narração, de maneira a sustentar a curiosidade do público, criando suspenses ou surpresas durante o percurso narrativo. Dessa maneira, pode-se entender o *syuzhet* como a própria dramaturgia de um filme de ficção, como um leque de dicas sobre as informações das ações que se sucedem dentro do filme.

As restrições temporais da situação de visualização também apontam diretamente para a importância central do “ritmo” no cinema. Psicólogos cognitivos sugeriram que as operações de indução da mente podem ser limitadas pela velocidade com que o ambiente exige decisões. Nossos esquemas antecipatórios estão prontos para coletar certos tipos de dados, e a velocidade com que a informação é apresentada pode afetar a forma como desenvolvemos hipóteses (Bordwell, 1985, p. 76 – tradução nossa).⁴⁹

Quanto ao *style* (estilo cinematográfico), segundo Bordwell, este estaria nas técnicas que o cineasta se utilizaria para a construção da narração de seu filme. Se a fábula está ligada à história (seus argumentos, personagens, eventos etc.), o *syuzhet* seria a estruturação geral do roteiro, cena a cena; enquanto o *style* estaria no procedimento técnico do autor de uma obra filmica, seus planos e quadros, *closes-ups* e panorâmicas, luz e sombras, enfim, à natureza narrativa peculiar de um cineasta.

O *style* pode influir na percepção de tempo do espectador, e isto se deve à natureza dual da temporalidade narrativa, como citado anteriormente a partir da teoria de Metz (1972),

⁴⁸ “For theoretical purposes it may sometimes be convenient to take as an ideal baseline an instance in which the *syuzhet* is constructed so as to permit maximum access to the fabula. But every *syuzhet* uses retardation to postpone complete construction of the fabula. At the very least, the end of the story, or the means whereby we arrive there, will be withheld. Thus the *syuzhet* aims not to let us construct the fabula in some logically pristine state but rather to guide us to construct the fabula in a specific way, by arousing in us particular expectations at this or that point, eliciting our curiosity or suspense, and pulling surprises along the way. [...] The *syuzhet*, then, is the dramaturgy of the fiction film, the organized set of cues prompting us to infer and assemble story information” (Bordwell, 1985, p. 52).

⁴⁹ “The temporal constraints of the viewing situation also point directly to the central importance of ‘rhythm’ in the cinema. Cognitive psychologists have suggested that the mind’s induction operations can be limited by the speed at which the environment demands decisions. Our anticipatory schemata are ready to pick up certain kinds of data, and the rate at which the information is presented can affect how we develop hypotheses” (Bordwell, 1985, p. 76).

ratificada por Gaudreault (2009), ou seja, os tempos distintos da narração do filme e da história narrada por ele. Bordwell explicita como o estilo cinematográfico atua na negociação dessas duas temporalidades sob a perspectiva da duração:

A duração da fábula e a duração do *syuzhet* não estão incorporadas no sistema estilístico do filme, mas um terceiro tipo de duração está. Podemos chamar isso de duração da tela ou "tempo de projeção". A ação da história pode levar dez anos, o *syuzhet* pode ir de março a maio do último ano, mas o filme pode apresentar essas durações no tempo de duração de duas horas. Como a duração da tela é inerente ao próprio meio do cinema, todas as técnicas cinematográficas – *mise-en-scène*, cinematografia, edição e som – contribuem para sua criação (Bordwell, 1985, p. 80-81 – tradução nossa)⁵⁰.

Dentro do tal “tempo de projeção” é que se desenvolve a narração, e a percepção do espectador em relação à projeção temporal dentro da história oportuniza o retorno do conceito de *schemata* temporal, este mapa imaginário de que o espectador se utiliza para a ordenação de eventos que possibilitam a compreensão de uma fábula. Bordwell (1985), referindo-se aos filmes de arte russos do começo do século passado, entende que uma quebra de causa e efeito na narrativa poderia não sinalizar um problema de comunicação simplesmente, mas uma forma de se jogar com a expectativa calcada no *schemata* referencial do público. Segundo ele, esse tipo de filme: “compensa seus esquemas narrativos limitados com uma construção espacial e temporal incomumente inovadora. Se o esboço da história costuma ser previsível, os processos estilísticos muitas vezes não o são. No nível mais básico de percepção, a narração irá sacudir o espectador” (Bordwell, 1985, p.242 – tradução nossa)⁵¹.

Desta maneira, quando o esboço da história se apresenta de forma calculada, reconhecível ou até previsível, em certos aspectos, uma nova proposta de espaço fílmico, poderia surpreender o público em geral, em sua percepção basilar ou, então, ao utilizar novas estruturas temporais em seu modo narrativo, poderia gerar “solavancos” impensáveis, sacudir o espectador, tirando-o de sua posição confortável e fazendo-o questionar suas hipóteses e suas expectativas. Ele afirma que:

⁵⁰ “*Fabula duration and syuzhet duration are not embodied in the film’s stylistic system, but a third sort of duration is. We can call this screen duration, or ‘projection time’. The story action may take ten Years, the syuzhet may run from March to May of the final year, but the film may present these durations in the running time of two hours. Since screen duration is ingredient to the very médium of cinema, all film techniques – mise-enscène, cinematography, editin, and soun – contribute to its creation*” (Bordwell, 1985, p. 80-81).

⁵¹ “*compensates for its limited narrative schemata by unusually innovative spatial and temporal construction. If the story outline is often predictable, stylistic processes often are not. At the barest perceptual level, narration will jolt the spectator*” (Bordwell, 1985, p. 242).

Existe o espectador direcionado a um objetivo, equipado com esquemas e pronto para fazer suposições, formar expectativas, motivar o material, relembrar informações e projetar hipóteses. Existem as festividades formais do próprio filme: primeiro, táticas de *syuzhet* que induzem o espectador a executar movimentos inferenciais; em segundo lugar, qualidades de capacidade de conhecimento, comunicatividade, autoconsciência e tom que moldam a construção da história em evolução do espectador. Existem também as propriedades temporais e espaciais do próprio meio cinematográfico, qualquer uma das quais pode contribuir para o processo narrativo de um filme (Bordwell, 1985, p. 335 - tradução nossa)⁵².

Deste modo, mesmo se o espectador de um filme estiver pré-condicionado pela sua bagagem fílmica (seu repertório de histórias e fábulas que ele traz em sua mente) e ainda que esteja acostumado a recorrer às suas hipóteses prontas, com informações pré-concebidas dependendo do gênero ou do tema de um filme de cinema, os movimentos táticos de um *syuzhet* podem surpreendê-lo, obrigá-lo a realizar novas deduções, questionar sua qualidade de conhecimento, informação e consciência. Assim, o espectador pode evoluir com o tempo na percepção sobre um processo narrativo, sobretudo em relação às propriedades espaciais e temporais pertinentes ao próprio meio fílmico.

É baseado nessa evolução do público de cinema, principalmente a partir dos anos 1990, que esta pesquisa irá realizar suas análises, tendo em mente os “solavancos” desafiadores do *schemata* temporal que um espectador possa trazer de seu repertório marcado pelo modo clássico da narrativa cinematográfica. Tais *schematas*, ainda segundo David Bordwell (1985), são provenientes do contexto e das experiências sociais e pessoais do espectador. Portanto, se as vivências cotidianas no modo de trabalho, estudo e lazer mudam, o que é de se esperar, também o contexto das obras fílmicas e as expectativas do público com relação a estas, por consequência, devem ter sido alteradas.

Dito isso, cabe a esta pesquisa buscar compreender como tal processo acontece nos três filmes selecionados e quais as táticas do *syuzhet* utilizadas de forma a surpreender expectativas, derrubar hipóteses e exigir novas inferências para o entendimento de suas fábulas. Para isso, além da metodologia de Bordwell, evocam-se os conceitos filosóficos de tempo para poder relacioná-los às estruturas temporais dos filmes a serem analisados.

⁵² “There is the goal-directed spectator, equipped with schemata and ready to make assumptions, form expectations, motivate material, recall information, and project hypotheses. There are the formal features of the film itself: first, *syuzhet* tactics that cue the spectator to execute inferential moves; second, qualities of knowledge-ability, communicativeness, self-consciousness, and tone that shape the spectator's evolving story construct. There are also the temporal and spatial properties of the film medium itself, any of which can contribute to a film's narrational process” (Bordwell, 1985, p. 335).

Os estudos sobre o cinema frequentemente priorizam a análise das imagens de um filme, seu conceito visual, formas, sintagmas e enquadramentos. Outras tantas vezes preferem analisar o texto filmico, seu estilo, seu discurso, representatividade, engajamentos artísticos, sociais e culturais. Ou, muitas vezes, voltam suas análises ao som no cinema, seus efeitos, andamentos, trilhas sonoras etc. Esta pesquisa traz o enfoque sobre o elemento “tempo”, fundamental na narrativa audiovisual, ainda que uma análise assim deva utilizar-se de elementos visuais, textuais e sonoros para ser realizada com o cuidado necessário.

Esta pesquisa não se atém somente à observação da disposição de passado, presente e futuro em cada uma das narrativas selecionadas ou mesmo a utilização de elipses, analepses e prolepses apenas, que já foram usadas nas narrativas clássicas. Adota também uma perspectiva técnica para compreender como foram construídas as estruturas temporais dos filmes selecionados. Será preciso se perguntar: como a linguagem do cinema permitiu essas concepções distintas de tempo? De que maneira a imagem possibilitou essa subversão? De que modo os efeitos de som ou a música contribuíram para tal? De que maneira o enredo e o diálogo tornaram explícita esta quebra do elemento tempo dentro das três narrações? Como a arte do cinema forjou este novo tempo narrativo sintético?

Propõe-se, portanto, que seja dada maior ênfase ao tempo na narração ficcional, ao se trazer filmes nos quais as implicações do elemento tempo no enredo se tornam mais evidentes, subvertendo a ordenação lógica, repetição no tempo, viagem no tempo, “flashback”, “*déjà vu*”, aceleração, pausa, etc. Filmes como esses, como bem define Warren Buckland, no livro *Puzzle films, complex storytelling in contemporary cinema* (2009):

[...] abrangem a não-linearidade, os laços de tempo e a realidade espaço-temporal fragmentada. Esses filmes borram os limites entre os diferentes níveis da realidade, estão cheios de lacunas, decepções, estruturas labirínticas, ambiguidades e coincidências abertas. Eles estão cheios de personagens que são esquizofrênicos, perderam a memória, são narradores não confiáveis ou estão mortos (mas sem nós – ou eles – percebendo). Finalmente, a complexidade dos filmes puzzle operam em dois níveis: narrativa e narração. Enfatiza o complexo relato (trama, narração) de uma história simples ou complexa (narrativa) (Buckland, 2009, p. 6 – tradução nossa)⁵³.

⁵³ “... embrace nonlinearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex telling (plot, narration) of a simple or complex story (narrative)” (Buckland, 2009, p. 6).

O estudo da relevância do elemento tempo, em *Corra, Lola, corra*, *Feitiço do tempo* e *Crimes temporais*, sob os aspectos citados e, principalmente, na dramaticidade que este dá ao todo narrativo das obras em questão, deverá ser o caminho para a análise a seguir.

4.2 Corra Lola ou o monstro-tempo te devora

Lola rennt ou, com o título que foi usado no Brasil, *Corra, Lola, corra*, é um filme autoral do cineasta alemão Tom Tykwer e que, segundo ele próprio, mostra as possibilidades do ser humano durante a vida. A história deste filme coloca uma situação dramática como uma “questão ética” a ser resolvida e sugere três possíveis soluções visuais e cinematográficas para esse problema. Para realizar isso, ele subverte a linha “convencional” do tempo.

O cineasta propõe uma reflexão sobre as possibilidades do Homem em seu tempo-duração, ao comparar a vida humana a um “jogo”, literalmente; não a um “videogame”, em que opções e consequências estariam previamente programadas, mas a uma partida de futebol, na qual o movimento dos “atores-jogadores” e o resultado da ação dos mesmos seriam inesperados e, ao final da partida, tudo voltará ao centro para o pontapé inicial novamente. O filme parte de uma frase atribuída ao lendário ex-jogador e treinador da seleção alemã campeã da Copa do Mundo de 1954, Josef (Sepp) Herberger: “Depois do jogo é antes do jogo”.

O filme começa, na verdade, com as personagens todas caminhando num espaço restrito diante da câmera, como em um espetáculo teatral, uma *mise-en-scène* (jogo de cena), ou mesmo como em um aquecimento anterior ao esporte. O “Homem” é questionado em sua essência como “o ser mais misterioso do universo”. São citadas muitas perguntas filosóficas que sempre perturbaram a humanidade: “Onde estamos?”; “De onde viemos?”; “Como sabemos o que achamos que sabemos?”.

Por fim, uma das personagens, o segurança do banco, com seu uniforme (de árbitro), diz as regras: “A bola é redonda e o jogo dura 90 minutos...” e, em seguida, chuta a bola para cima, as pessoas vistas de cima formam o título do filme, *Lola rennt*, a bola cai no túnel do tempo e, assim, começa o “jogo”.

Então, cita-se um trecho da série poética de 1942, *Four quartets*, do poeta e dramaturgo britânico-estadunidense Thomas Stearns Eliot. O poema aborda o entendimento do tempo; passado, presente e futuro; como uma unidade em si, uma forma de salvação do Homem, em seu quarto poema *Little gidding* (em português, “pequena vertigem”):

Não cessaremos de explorar,
E ao fim de nossa exploração
Voltaremos ao ponto de partida
Como se não o tivéssemos conhecido (Eliot, 1942 – tradução nossa)⁵⁴.

A obra de Tykwer retoma o tempo cíclico na construção de sua narração. Deve-se ponderar que o “Tempo”, em *Corra Lola corra*, é apresentado no pêndulo de um “relógio-cuco” como a expressão de um monstro, comparável à figura de *Chronos*, da obra *Saturno devorando a un hijo* (1820-1823), do pintor espanhol Francisco de Goya.

Figura 39 – Pêndulo do relógio-cuco e *Saturno devorando a un hijo* (1820-1823)



Fonte: *Lola rennt* em 00:01:10/ Pintura de Goya, disponível em: www.museodelprado.es

Lola aparece, em seguida, como “heroína” de desenho animado em três cores, cabelo vermelho, calça verde e blusa azul (*red, green, blue* ou RGB, padrão técnico de cores da televisão), saindo do aparelho de TV e iniciando sua corrida pelas escadas e depois para dentro da boca do relógio, em um “túnel com dentes” na entrada, que remete à garganta desse monstro. O túnel gira em espiral (como na série *O túnel do tempo - The time tunnel*, 1966-1967, de Irwin Allen) e engole Lola, o que parece demonstrar que a intensa “maratona” da protagonista, que se estenderá por toda a história, seria uma batalha contra o monstro-tempo.

⁵⁴ “We shall not cease from exploration
And the end of all our exploring
Will be to arrive where we started
And know the place for the first time” (Eliot, 1942).

Aqui será necessário recuperar a fábula do filme em questão. O enredo da história é simples, embora coloque a protagonista em uma situação bastante complicada. Porém, o interessante é como Tykwer desenvolve sua narração.

Manni é um aprendiz de contrabandista na Berlim, já reunificada havia uma década, que recebe uma missão de confiança para ser aceito por Ronnie, supostamente o chefe da organização criminosa. Ele deve fazer uma negociação envolvendo pedras preciosas de origem duvidosa junto a receptadores e, em seguida, levar o dinheiro, produto da transação, para Ronnie, às 12h daquele mesmo dia. Manni contava com a carona de sua namorada Lola que, a caminho, para azar do rapaz, teve a motocicleta roubada quando parou para comprar cigarros. Manni opta pelo metrô, mas, ao ver a polícia entrando no vagão, sai imediatamente, esquecendo-se da bolsa onde levava o dinheiro. Ao tentar voltar ao vagão para pegar a bolsa, Manni é impedido pelos policiais e sua bolsa com 100 mil marcos (moeda alemã anterior ao Euro) fica sob a posse de um mendigo, que também estava no mesmo vagão de metrô.

Manni liga desesperado para Lola e pede ajuda porque em 20 minutos terá que entregar o dinheiro a seu chefe. Lola, portanto, tem o tempo determinado de 20 minutos para cumprir essa missão e salvar seu namorado da represália de Ronnie, que poderá ser fatal. A partir daí, Lola começa a correr contra o “Tempo” – talvez o único “real” vilão da história –, se depara com vários obstáculos em sua trajetória e terá que fazer as escolhas certas para conseguir obter êxito.

Porém, três finais são propostos como soluções, variando conforme os obstáculos venham a interferir na correria de Lola:

1. Na primeira versão, Lola ajuda Manni a assaltar um mercado e acaba morta com um tiro acidental de um policial.
2. Na segunda versão, Lola assalta o banco em que o pai trabalha para salvar Manni, mas quando o chama, distrai sua atenção e ele acaba sendo atropelado e morre.
3. Na terceira versão, Manni reencontra o mendigo e recupera seu dinheiro e, ao mesmo tempo, Lola ganha esta mesma quantia em dinheiro (100 mil marcos) num cassino. O terceiro final é feliz, e não trágico como os dois primeiros. Mais uma vez, o cineasta deslinda suas “compossibilidades”.

Bahktin, ao definir cultura, a assemelha a um “sistema e em um nível mais alto de unidade orgânica, aberta, em formação, não resolvida nem previamente resolvida, capaz de

morte e renovação, que transcende a si mesma” (Bahktin, 2003, p. 370). Assim, faz Tom Tykwer com a história de seu filme, a morte e a renovação aparecem nos desfechos apresentados como possibilidades, fazendo crer que, além destas três versões, infinitas outras poderiam ser mostradas, ou seja, tantas quantas são as escolhas possíveis a um ser humano durante seu percurso-vida.

A cada escolha que uma pessoa é obrigada a fazer durante sua trajetória-existência, uma mudança poderá acontecer e forçá-la a seguir outro caminho. Outras personagens incidentais têm suas “possibilidades de futuro” exploradas com uma sequência de fotos que é disparada pelo simples fato de terem esbarrado em Lola durante sua interminável corrida. A cada versão dos finais “realizados”, estas possibilidades de futuro se alteram de acordo com o imponderável “dever” gerado pelo conflito acaso-destino, outro tema filosófico.

Morte e renovação, fim e recomeço, “eterno retorno”, “tudo flui” em seu tempo do “vir-a-ser”. São esses conceitos que se mostram relevantes, pertinentes e dignos de reflexão aqui e que norteiam a análise sobre a narrativa desse filme.

Algumas análises de conteúdo já foram feitas sobre o filme *Corra, Lola, corra*, como, por exemplo: “Depois do jogo, antes do jogo: um estudo de *Corra Lola, corra*”, de Ariadne Catanzaro, Dissertação de Mestrado da Faculdade Anhembi Morumbi (2009); ou “*Corra Lola corra*: o jogo, a vida no limiar entre o real e o virtual”, artigo da Dra. Ana Mery Sehbe De Carli, da Universidade de Caxias do Sul, apresentado no XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Porto Alegre – RS, 2004). Porém, essas análises levaram em conta sua inserção na situação sócio-política da Alemanha pós-queda do muro de Berlim, mostrando jovens com visual agressivo ou não-convencional, ou na liberação feminina representada pela personagem Lola com seu grito poderoso e seu protagonismo na história, ou mesmo sobre a “estética de videogame” percebida pelas cores fortes e pela fusão do real com o virtual.

Certamente, encontraremos elementos que corroborem com estas interpretações no filme, por exemplo, as personagens do mendigo e do gerente de banco como sendo as duas pontas do “problema financeiro” de Manni e Lola talvez possam ser consideradas como uma crítica política da sociedade da Alemanha unificada. Porém, esses temas parecem apenas a ambientação para a ação das personagens que tendem a ser aleatória e casual.

O casal “Lola & Manni” não é um modelo romântico convencional, possivelmente se assemelharia mais à dupla *Bonnie & Clyde* (1967), do filme de Arthur Penn, baseado na

história real sobre os perigosos assaltantes que aterrorizavam a “América” em plena época da grande depressão econômica; ou ainda ao casal criminoso, Mickey Knox e Mallory Knox, do filme *Assassinos por natureza* (*Natural Born killers*, 1994), de Oliver Stone. Porém, Lola e Manni não são “reais” como Bonnie & Clyde, nem assaltantes e assassinos profissionais como Mickey & Mallory, mas foram levados a atos ilegais por contingências da história do filme, assim, não seria essa também a característica principal das personagens.

Lola, em sua corrida, passando por um grupo de freiras para salvar o seu namorado (Figura 40), poderia ser vista como a “mulher liberta” correndo na direção contrária da repressão moral e religiosa da sociedade machista e patriarcal. Mas, afinal, que liberdade é essa de ser assaltante de supermercado e de banco, ou, ainda, jogadora de cassino com sorte além da imaginação? Lola tem temperamento forte, não há dúvida, mas apresenta traços de imaturidade na relação com a mãe, insegurança com relação ao namoro, ciúme com relação à amante do pai. As outras personagens femininas da história são a mãe alcoólatra, a amante infiel, a senhora intolerante ou a moça invejosa. As mulheres não parecem bem apresentadas no roteiro, nem mesmo a própria Lola, que, inclusive, chega a cometer atos não-condizentes com a imagem de protagonista “virtuosa”, e, sim, semelhantes aos de heroína de um “*comic book*”. Lola é um desenho (em quadrinhos) animado.

Figura 40 – Lola correndo entre as freiras



Fonte: *Lola rennt* em 00:37:33

A ideia de “estética de videogame” conflita com a de história em quadrinhos ou de desenho animado, que se mostra mais pertinente. Os enquadramentos, algumas vezes, são mais próximos aos de uma partida de futebol vista de cima, no estádio, e não aos cibernéticos “espaços virtuais” mais adequados à estética de *Matrix* (1999), das irmãs Wachowski. Por fim, no *videogame*, tem-se um enredo programado de consequências previsíveis (pílula azul ou vermelha, de *Matrix*), o que não parece ser a ideia do criador de “Lola”, que atribui mais ao “acaso” o fator das escolhas das personagens. São estas escolhas que determinam o que se sucederá, e não um “destino inevitável” pré-programado.

Esta pesquisa coaduna mais com a visão encontrada no artigo *Não quero ir embora! Repetição e possibilidade em Corra, Lola corra*, apresentado pela pesquisadora italiana naturalizada mexicana, Dra. Raffaella de Antonellis, na Intercom (2003), porém, pretende avançar mais neste caminho proposto por ela em seu breve artigo.

A propósito de aprofundar-se mais em relação à análise de Antonellis (2003), sobre o conceito filosófico de possibilidade, o objetivo é o de se preencher uma possível lacuna na interpretação dessa obra de ficção, ao observar-se a construção temporal de seu conteúdo narrativo. O próprio Tykwer (Pride, Filmmaker, primavera de 1999)⁵⁵ afirma que *Corra, Lola, corra* é um filme sobre o ser humano e suas possibilidades e é nesta linha, portanto, que a análise, cena a cena, se dará. Porém, apesar de se utilizar conceitos filosóficos, o desígnio principal, aqui, não “mora na filosofia” e, sim, na arte do cinema.

Não obstante, a análise mais enraizada se serve do conceito de “imagem-tempo” em que Gilles Deleuze discorre, filosoficamente, sobre as características temporais das obras artísticas em suas relações com o movimento da ação fílmica; em particular, nas obras as quais se encontra a insubordinação ao tempo dito “normal” ou “vulgar”.

A imagem-tempo não implica ausência de movimento (embora comporte, com frequência, sua rarefação), mas implica a reversão da subordinação; já não é o tempo que está subordinado ao movimento, é o movimento que se subordina ao tempo. Já não é o tempo que resulta do movimento, de sua norma e de suas aberrações corrigidas, é o movimento como *movimento em falso*, como movimento aberrante, que depende agora do tempo (Deleuze, 2007, p. 322-323).

⁵⁵ Entrevista de Tom Tykwer à Revista Filmmaker. Reportagem de Ray Pride (1999). Disponível no site: https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring1999/speed_of_life.php

A característica primordial do filme de Tykwer parece ser o “movimento” da imagem, acompanhada da trilha sonora, que conduz a narrativa a um ritmo frenético desde o início. Logo após o prólogo (já descrito anteriormente), com o fundo musical de *Believe* (canção composta pela própria Franka Potente, atriz que interpreta a personagem Lola), o filme apresenta seus protagonistas em uma sequência de quatro imagens cada (perfil esquerdo, posterior, perfil direito e frontal) como se fossem fotos de um fichamento policial.

Figura 41 – Protagonistas apresentados como detentos



Fonte: *Lola rennt* em 00:04:05 e 00:04:11, respectivamente.

As outras personagens do filme também são expostas da mesma forma, mas já em dupla ou em quarteto, conforme o grau de importância deles na trama da história. Uma animação em computação gráfica, misturada com movimentos de grua, traz a cena desde sua visão aérea da cidade (como no Google Earth) até entrar na casa de Lola, pela janela, e chegar ao emblemático “telefone vermelho”⁵⁶, que será o ponto de partida para cada nova versão de finais propostos pelo diretor.

Figura 42 – Telefone vermelho em que Lola fala com Manni



Fonte: *Lola rennt* em 00:04:47

Então, Lola, em sua forma humana (Franka Potente), aparece no quadro e atende ao telefone. Do outro lado da linha está Manni (Moritz Bleibtreu), em uma cabine telefônica de rua mostrada em um vigoroso *zoom in* em *fast motion*. Os dois travam uma conversa que explicita a situação desesperadora do namorado de Lola, que havia perdido uma quantidade vultuosa em dinheiro que não lhe pertencia.

⁵⁶ A imagem fantasiosa de um suposto “telefone vermelho” que seria uma *hotline* (linha direta) entre Moscou (URSS) e Washington (EUA), assombrou o planeta por décadas durante a chamada Guerra Fria, período posterior ao final da Segunda Guerra Mundial (1945) e anterior à Perestroika (ou Glasnost), concluída em 1991. O pânico geral era o de que uma possível “guerra nuclear” entre as duas superpotências poderia destruir o mundo todo em pouquíssimo tempo. A *hotline* existe até hoje para solucionar conflitos urgentes entre os dois países, mas nunca foi uma linha telefônica, muito menos com um aparelho dessa cor. No filme, a alegoria é escolhida para dar um tom hiperbolicamente dramático à situação dos protagonistas.

Ele quer saber porque ela não foi buscá-lo de motocicleta como foi combinado, e a explicação dela é mostrada em uma cena acelerada em preto e branco (P&B ou PB), como lembrança, ao mostrar que a tal moto havia sido roubada enquanto ela comprava cigarros. Então, Manni conta a ela que havia esquecido o dinheiro no metrô em uma bolsa (em alemão, *tasche*) e a palavra “*tasche*” é repetida várias vezes por eles, intercalando rapidamente as imagens de um e de outro, de modo a tornar evidente o pavor de ambos com a situação.

Após a descrição do dilema de Manni, que também é mostrado em PB, Lola entende que precisa se apressar para salvar a pele do namorado e que tem apenas 20 minutos para isso, já que após esse tempo, o rapaz decidiu que assaltaria o “Bolle Supermarkt” para obter o dinheiro de seu chefe *gangster*. A ação, tanto no “*deadline*” interno da narrativa como na “*timeline*” da edição-montagem do filme *Lola rennt* é igual: os mesmos 20 minutos. Neste caso, o termo *deadline* (linha mortal) parece ser literal, pois os protagonistas estão, de fato, sobre a linha perigosa entre a vida e a morte.

O tempo do cartão telefônico de Manni acaba e eles ficam sem comunicação, uma vez que a história se passa em um período anterior ao surgimento dos telefones móveis⁵⁷. Assim, a combinação entre eles fica estabelecida pela marcação dos ponteiros de um grande relógio situado na esquina da rua do supermercado Bolle. Na casa de Lola existe um relógio-cuco, já mencionado, no qual ela lê 11h40, falta muito pouco, portanto, para o prazo dado por seu namorado. Ela quer evitar que ele cometa a loucura de assaltar o Bolle, supermercado localizado em uma região muito movimentada de Berlim.

Enquanto reflete, apuradamente, sobre qual a melhor maneira de ajudar seu namorado, Lola é filmada por uma câmera giratória na sala de sua casa, que interpõe a imagem de alguns personagens a quem ela pensa em recorrer neste momento. A sequência simula uma roleta, jogo típico de um cassino, enquanto o gira-gira da câmera vai diminuindo sua velocidade, o rosto de várias pessoas vai aparecendo até parar no semblante de seu pai. Lola, então, joga o telefone vermelho para cima, que gira em *slow motion* e acaba caindo, em *real time*, na base do aparelho, momento exato em que Lola começa a correr. O quadro a seguir descreve, cena a cena, os eventos sucessivos que se repetirão na narração do filme:

⁵⁷ Embora os telefones móveis já existissem como conceito nos anos 1990, a primeira rede de telefonia celular 3G só seria instalada em 2001, no Japão. Portanto, sua popularização se deu já no século XXI.

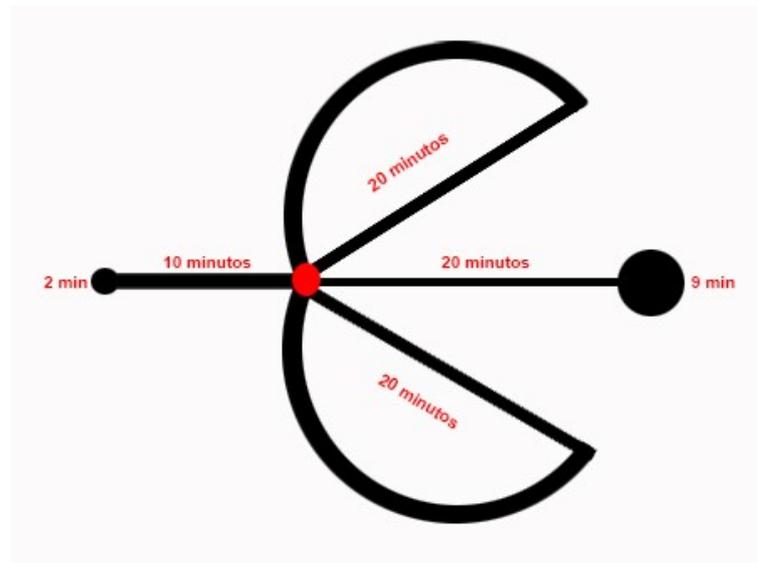
Quadro 04 – Ação das personagens, em *Corra, Lola, corra*.

Cena	Tempo	Descrição da imagem
1	00:11:50	Mãe de Lola está em outra linha telefônica (aparelho branco, sem fio). Ela fala com o amante. A câmera gira em volta da sala e faz <i>zoom</i> em direção à televisão, na qual se pode ver Lola, agora em desenho animado, a descer as escadas de seu edifício.
2	00:12:20	A escada em caracol forma uma espiral do tempo. Em um dos andares, Lola se depara com um adolescente segurando um cachorro feroz pela coleira. Ela se assusta com o animal, mas alcança a porta de saída do prédio. Ao abrir a porta, o desenho animado volta a ser imagem real (fusão em <i>white</i>). A partir daí, Lola passa a correr pelas ruas de Berlim.
3	00:13:03	Ao dobrar uma esquina, Lola esbarra em uma mulher com um carrinho de bebê. Daí, dispara-se uma série de fotos do que seria o futuro trágico desta mulher, que perde a guarda do bebê por ser alcoólatra e, depois, rouba uma outra criança na rua e foge.
4	00:15:50	Um jovem, ao perceber que Lola estava com pressa, tenta vender sua bicicleta para ela. Lola não a compra. Outra sequência de fotos mostra um possível desdobramento da vida do rapaz. Ele é agredido por dois homens, conhece a funcionária que trabalha no caixa do restaurante universitário, se apaixona por ela e os dois se casam.
5	00:16:30	Lola passa correndo na frente do carro do amigo de seu pai, que saía da garagem. Ao olhar para ela, ele acaba se distraíndo e bate na frente do carro de três halterofilistas que passavam na rua, naquele exato momento.
6	00:17:20	Manni sai da cabine telefônica e encontra uma senhora cega, que havia lhe emprestado o cartão telefônico. A senhora é uma espécie de oráculo, que ao segurar a mão de Manni, sente o presságio de uma tragédia e se afasta dele o quanto antes.
7	00:17:47	Em outra esquina, Lola passa pelo mesmo mendigo que ficou com o dinheiro de Manni, mas como não sabe quem ele é, nem se dá conta de que a solução do problema esteve bem próxima.
8	00:19:10	Dentro do banco em que o pai de Lola trabalha, outra figurante esbarra nela, uma mulher que tem inveja da filha de seu chefe. Então, nova sequência de fotos é vista. A moça sofre um acidente de carro, fica paraplégica, corta os pulsos na banheira e morre. As últimas fotos são da lápide dela.
9	00:19:40	Lola vê seu pai com outra mulher, ignora e pede a ele uma quantia em dinheiro para poder salvar a vida de seu namorado, ele nega dar dinheiro a ela, e ainda revela que está se separando de sua mãe e que Lola, na verdade, nem é filha dele. Por fim, ele pede ao segurança do banco que a coloque pra fora.
10	00:23:30	O segurança retira Lola do banco. A protagonista está arrasada com a revelação, mas ainda tem que ajudar Manni. Ela pergunta as horas a uma senhora que passa na rua. Agora faltam apenas cinco minutos para o meio-dia, então, ela volta a correr.
11	00:25:00	Uma ambulância vermelha passa por Lola e o motorista, ao olhar para ela, quase bate em um grande vidro, que está sendo transportado por quatro pessoas de amarelo. Mas a ambulância consegue frear antes de atingir o vidro.
12	00:27:10	Manni entra no supermercado e anuncia o assalto. Lola, ao ver que não podia mais evitar a ação, ajuda o namorado ao render o segurança do estabelecimento.
13	00:29:25	Ao som de <i>What a difference a day makes</i> (Stanley Adams, 1959), Lola & Manni fogem com o dinheiro em uma sacola vermelha após o assalto, mas são cercados na rua pelas viaturas da polícia. Manni joga a sacola para cima, um policial se assusta e, sem querer, dispara sua arma que atinge Lola, que cai no chão.
14	00:31:40	<i>Zoom in</i> aproxima o rosto da protagonista e, quando a imagem fecha nos olhos dela, a fusão faz aparecer um <i>flashback</i> de Lola & Manni, deitados na cama, a conversar.
15	00:34:30	Fusão faz voltar os olhos de Lola, <i>zoom out</i> abre a imagem dos olhos ao rosto todo. Então, mostra-se a sacola vermelha com o dinheiro em seu movimento suspenso no ar, entrecortada com a imagem do telefone vermelho também a fazer um movimento semelhante até bater em sua base novamente. Volta-se, assim, ao ponto de partida.

Fonte: Autor (2024)

O instante em que a parte manipulável do telefone vermelho bate em sua base fixa, estabelece-se um ponto de partida para cada um dos três finais propostos para o *syuzhet*, três vetores de medidas iguais (20 minutos), mas com direções e sentidos distintos. Conforme o seguinte modelo abaixo:

Figura 43 – Imagem gráfica da narração de *Corra, Lola, corra* (vista de cima)



Fonte: Autor (2024)

São aproximadamente dois minutos de prólogo, dez minutos de apresentação do problema, três desfechos diferentes de 20 minutos cada (60 minutos somados), e, por fim, cerca de 9 minutos de créditos finais, totalizando os 81 minutos de duração em *Lola rennt*.

A narração remete à figura geométrica de um círculo, aberto ao meio, para que dele venha a surgir um desfecho final, termo que não seria pleonástico, no caso, posto que há três desfechos distintos para uma mesma história.

O ponto de intersecção dos três finais propostos, como já mencionado, é a imagem do telefone vermelho na casa de Lola. O primeiro *flashback* da conversa íntima dos protagonistas no leito é seguido pelo encadeamento das imagens em movimento da sacola vermelha de dinheiro e do próprio telefone. Ao retornar a determinado momento da fábula, a montagem surpreende a expectativa do público e quebra o *schemata* temporal de linearidade esperado.

O espectador pode tomar um susto quando a protagonista, com apenas 30 minutos de filme, recebe um tiro no peito, potencialmente fatal. Isso poderia deixar o público em estado

de choque, afinal, seria um destino muito indesejável (e bastante precoce) para a personagem principal da história. O primeiro *flashback* deixa o público apreensivo. Será que Lola estaria mesmo a rememorar episódios de sua vida que se esvai? Poderia ser o fim dela, realmente?

Há uma ideia bem disseminada de que o momento da morte de um ser humano o faz relembrar passagens significativas de sua vida, o que, evidentemente, não é possível se comprovar, uma vez que há apenas relatos (imprecisos), na verdade, de quem esteve próximo da experiência de morte, mas sobreviveu. Diz-se popularmente que: “passa um filme na cabeça da pessoa!”. O filme *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly, por exemplo, parece ser uma elaboração desse momento de morte, por meio dos pensamentos de seu protagonista.

Mas quando volta a imagem ao rosto de Lola, ela diz: “Mas eu não quero ir embora!”. Então, a sacola e o aparelho telefônico dançam no ar, até voltar a imagem do tal “telefone vermelho” e começar tudo de novo, como se não se soubesse o que está para acontecer. Tal artifício da montagem, que faz um movimento circular, ao voltar ao ponto de intersecção dos três vetores narrativos, causa tanto estranheza quanto graça ao espectador.

A partir de 00:34:50, aproximadamente, as cenas começam a se repetir, porém, com pequenas *nuances* que geram resultados bem diferentes, no final das contas. Isso remete à “Teoria do Caos”, um campo de estudo matemático aplicável em muitas outras áreas.

O matemático e astrônomo francês, Henri Poincaré⁵⁸, foi o primeiro a analisar o fenômeno do caos. No intuito de verificar a estabilidade do Sistema Solar, Poincaré estudou um problema gravitacional de uma área em que Sol e Júpiter atuariam sobre uma massa infinitesimal (um asteroide, por exemplo). Na ocasião, ele concluiu que mínimas variações das condições iniciais de um corpo causariam grandes alterações do comportamento deste corpo em sua órbita, o que gerou imensa complexidade na dinâmica dos corpos celestes.

Mais tarde, no início dos anos 1960, o meteorologista e matemático estadunidense, Edward Norton Lorenz, professor do Massachusetts Institute of Technology (MIT), ao estudar o modo como o ar se move na atmosfera, percebeu que alterações mínimas nos números iniciais de algumas variáveis (como ao se arredondar casas decimais, por exemplo) poderiam

⁵⁸ Jules Henri Poincaré nasceu em Nancy, em 1854, e faleceu em Paris, em 1912. Além de matemático e físico, Poincaré foi filósofo também. Entre suas muitas obras, Poincaré escreveu, em 1898, o livro *A medição do tempo*, em que ele demonstra a quase impossibilidade de se estabelecer a simultaneidade de eventos distantes. Henri Poincaré foi um dos matemáticos que mais se empenhou em provar a Teoria da Relatividade de Einstein.

gerar resultados com enorme divergência, de maneira que previsões meteorológicas com mais de duas semanas de antecedência não seriam confiáveis.

Para prever o tempo, seria preciso determinar o movimento de cada molécula de ar - uma coisa que está muito aquém das capacidades dos nossos computadores mais poderosos; há ainda os problemas da teoria do caos e do «efeito de borboleta», segundo o qual a mais pequena vibração da asa de uma borboleta pode causar um efeito de ondulação que, em momentos fundamentais, pode alterar decisivamente as condições climáticas a centenas de quilómetros de distância (Kaku, 2010, p. 238).

Lorenz publica, em 1972, um estudo cujo título era: *Previsibilidade: o bater de asa de uma borboleta no Brasil pode originar um tornado no Texas? (Predictability: can a butterfly in Brazil really cause a tornado in Texas?)*. Esse estudo acabaria por se tornar famoso ao popularizar o tema, razão pela qual se atribui ao cientista a Teoria do caos.

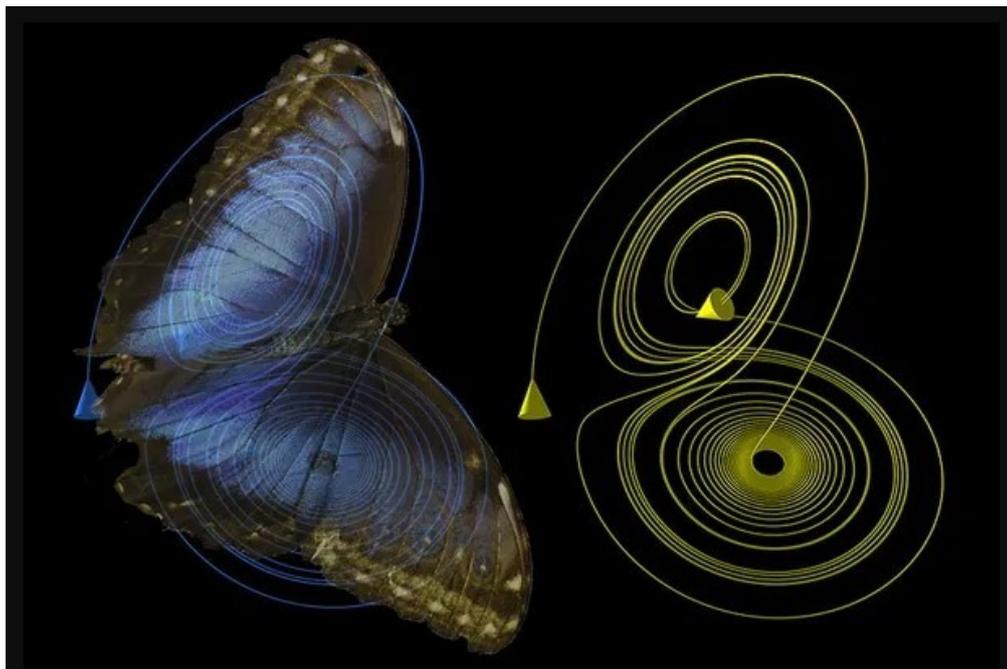
Aplicando-se tal teoria sobre a linha do tempo, percebe-se que inoportunos paradoxos temporais poderiam ser gerados em uma viagem ao passado, pois, uma vez que uma pequena mudança em um ponto anterior poderia desviar o curso dos acontecimentos e alterar seus resultados posteriores.

De facto, a mais pequena perturbação no passado pode causar paradoxos inesperados no presente. A teoria do caos, por exemplo, usa a metáfora do «efeito de borboleta». Em momentos cruciais da formação das condições climáticas da Terra, até mesmo a vibração das asas de uma borboleta provoca ondas que podem romper o equilíbrio de forças e desencadear uma poderosa tempestade. Mesmo os mais pequenos objectos inanimados enviados para o passado mudarão inevitavelmente o passado de forma imprevisível, dando origem a um paradoxo do tempo (Kaku, 2010, p. 160).

Na prática, esse princípio do caos em sistemas deterministas complexos e dinâmicos, pode ser visto no modelo gráfico computacional do “Atrator de Lorenz” (1963), que mostra “uma linha que gira alternadamente em torno de duas formas ovais adjacentes, mapeando a solução caótica para um conjunto de equações inter-relacionadas”; logo, “[...] mover seu ponto inicial apenas na escala de uma asa em qualquer direção fez com que a linha desenhasse uma borboleta completamente diferente”⁵⁹ (Wolchover, 13 dez., 2011 – tradução nossa).

⁵⁹ “[...] a line that alternately spirals around two adjacent ovals, mapping out the chaotic solution to a set of interrelated equations. [...] Moving its starting point just a wing’s scale in any direction caused the line to draw a completely different butterfly” (Wolchover, December 13, 2011).

Figura 44 – Imagem do “Efeito Borboleta” conforme o modelo do “Atrator de Lorenz”



Fonte: <https://www.livescience.com/17455-butterfly-effect-weather-prediction.html#:~:text=It's%20poetic%2C%20the%20notion%20that,a%20few%20days%20in%20advance>

Segundo esse modelo, “o ponto de partida das duas trajetórias difere em um centésimo de milésimo de unidade, e seus caminhos começam a divergir após 23 intervalos de tempo”⁶⁰ (Wolchover, 13 dez., 2011 – tradução nossa).

Efeito borboleta (*The butterfly effect*, 2004), dos diretores Eric Bress e J. Mackye Gruber, cria sua narração em cima da imagem das asas de borboleta do modelo do Atrator de Lorenz, que formam o número oito (deitado), como a expressão gráfica do infinito (∞).

O protagonista de *Efeito borboleta*, Evan Treborn (Ashton Kutcher), talvez em alusão a *three born* (em português, nascido três vezes), é uma personagem perdida no tempo de suas memórias remotas. Ele possui a habilidade de voltar ao passado para mudar o curso do seu próprio futuro e o de seus amigos mais próximos, então, utilizar-se deste dote fantástico para alterar uma experiência ruim da infância dele mesmo e da garota por quem ele é apaixonado, Kayleigh Miller (Amy Smart), que teria sido abusada sexualmente pelo pai biológico dela.

⁶⁰ “The starting point of the two trajectories differ by one-100,000th of a unit, and their paths start to diverge after 23 time steps” (Wolchover, 13 dez, 2011).

Porém, conforme se supõe pelo nome do filme e, de acordo com a “Teoria do caos”, o mínimo desvio do curso do passado causará consequências catastróficas. Evan se vê preso em um *looping* de alternativas trágicas de realidade, sobre as quais ele não tem qualquer controle.

A primeira viagem no tempo de Evan é quando ele recebe a notícia de que Kayleigh havia se suicidado após ele fazê-la lembrar-se do episódio do abuso na infância dos dois. Evan há muito fazia anotações em um caderno e, ao se concentrar nas páginas desse caderno, logra sua primeira volta ao passado. Ele, então, ainda criança, ameaça o pai de Kayleigh que não é mais molestada pelo Sr. Miller. Eles crescem e se tornam namorados, mas o irmão dela, Tommy (William Lee Scott), continuou sofrendo com o pai e se tornou uma pessoa violenta e perigosa. Evan acaba entrando em luta corporal com Tommy e, ao se defender, o mata. Então vai preso, mas recebe de sua mãe o caderno. Apesar de ter o caderno roubado pelos outros detentos, que o agridem brutalmente, ele consegue recuperá-lo com a ajuda de seu colega de cela. Então, ele volta pela segunda vez ao passado. Porém, dessa vez, seu melhor amigo, Lenny (Elden Henson), está internado em um manicômio e Kayleigh havia se tornado uma prostituta adicta (“drogada e prostituída”). Ele se vê obrigado a mudar o destino novamente. Ao retornar e mudar o passado, pela terceira vez, ele agora está em uma cadeira de rodas e teve seus dois braços amputados. Kayleigh se tornou a namorada de seu amigo Lenny. E, ainda por cima, a mãe de Evan, Andrea Treborn (Melora Walters) está em fase terminal de um câncer pulmonar avançado. Ele retorna ao passado mais uma vez, no entanto, um acidente causa a morte de Kayleigh ainda menina, aos sete anos de idade. Evan acorda em um instituto psiquiátrico e se dá conta de que não tem mais o caderno que o ajudaria a voltar no tempo. Mas, então, descobre que existe uma fita de “Super-8”⁶¹ da gravidez de sua mãe, gestação que o faria nascer. Ele volta ao passado por meio desta fita e impede seu próprio nascimento para que sua amada Kayleigh possa, enfim, sobreviver e ter uma vida feliz.

Os mesmos efeitos trágicos dos círculos narrativos encontrados em *Efeito borboleta*, já haviam sido utilizados em *Corra, Lola, corra*, anteriormente. O primeiro retorno de Lola causa a sua própria morte; o segundo, causa a morte de seu namorado; o terceiro retorno traz um final favorável aos protagonistas, longe dos destinos desastrosos de *The butterfly effect*.

⁶¹ Super-8 é um formato de película, da era analógica, desenvolvido pela empresa Kodak, nos anos 1960. Um avanço em relação ao antigo formato de 8 mm, com melhor qualidade de imagem e pista para sincronização de som.

De volta ao ponto de partida da correria de Lola, após cerca de meia hora de narração, as ações começam a se repetir. Porém, uma pequena mudança no labirinto da espiral do tempo da protagonista causará grandes alterações ao nível da fábula, o que remete à Teoria do caos.

Figura 45 – Lola desce a escada em caracol



Fonte: *Lola rennt* em 00:12:11

Gilles Deleuze, em seu livro *Difference & repetition* (1994), analisa a ocorrência de iterações narracionais em filmes como *O ano passado em Mariemba* (exemplo citado por ele), e como cenas repetidas, “coexistindo” ou “sendo deslocadas umas em relação às outras”, se insurgem ao todo da fábula. Segundo Deleuze, “pequenas modificações são arrancadas das repetições brutais [...] e acabam por levar a repetições em que a vida e a morte estão em jogo” (Deleuze, 1994, p.293-294 - tradução nossa)⁶².

Deleuze (1994, p. 294) continua suas conjecturas ao se perguntar: “Não estão todas as repetições ordenadas na forma pura do tempo?”. O autor entende “a forma pura do tempo” como uma “linha reta”, que “é definida por uma ordem que distribui um antes, um durante e

⁶² “little modifications are torn from the brute and mechanical repetitions of habit, which in turn nourish repetitions of memory and ultimately lead to repetitions in which life and death are in play, and risk reacting upon the whole and introducing into it a new selection, all these repetitions coexisting and yet being displaced in relation to one another.”

um depois; por uma totalidade que incorpora os três na simultaneidade da sua síntese *a priori*". Assim, prossegue ele, "no que diz respeito aos conteúdos empíricos do tempo, distinguimos o primeiro, o segundo, o terceiro... em sua sucessão indefinida: pode ser que esta sucessão seja definida como um ciclo". (Deleuze, 1994, p. 294 - tradução nossa)⁶³.

Por certo, dentro dos ciclos de uma narração circular, há de se considerar a existência de uma linha do tempo vulgar (ou pura) a ser seguida. Bem como em uma narração modular, dentro de cada módulo, haverá sempre alguma linearidade mínima que contemple o *schemata* temporal do espectador. Afinal, uma narração totalmente desordenada e aleatória seria de difícil compreensão, ou talvez, nem pudesse ser considerada narração, propriamente.

Deleuze (1994, p. 294) retomaria sua análise das repetições filmicas (e de suas sutis diferenças), ao considerar que "mesmo que se suponha uma sucessão indefinida de ciclos, o primeiro tempo será definido como o Mesmo ou o indiferenciado, seja na origem de todos os ciclos ou entre dois ciclos". Assim, considera-se o "primeiro tempo" da ação do filme de Tykwer (entre 00:11:50 e 00:34:50) como o modelo "indiferenciado" da narração de *Corra, Lola, corra*; e, a partir deste molde narrativo, surgiriam as "diferenças" entre as "repetições".

a repetição permanece externa a algo que se repete e deve ser considerada primária; estabelece-se uma fronteira entre o primeiro tempo e a própria repetição. A questão de saber se o primeiro tempo escapa à repetição (caso em que é referido como "de uma vez por todas") ou, pelo contrário, se se repete dentro de um ciclo ou de um ciclo para outro, depende inteiramente da reflexão de um observador. Sendo a primeira vez considerada como o Mesmo, pergunta-se se a segunda apresenta semelhança suficiente com a primeira para ser novamente identificada como o Mesmo: uma questão que só pode ser respondida pelo estabelecimento de relações de analogia dentro do julgamento, tendo em conta as variações nas circunstâncias empíricas (Deleuze, 1994, p. 294 – tradução nossa)⁶⁴.

⁶³ "Are not all the repetitions ordered in the pure form of time? In effect, this pure form or straight line is defined by an order which distributes a before, a during and an after; by a totality which incorporates all three in the simultaneity of its *a priori* synthesis [...] with regard to the empirical contents of time, we distinguish the first, second, third... in their indefinite succession: it may be that this succession can be defined as a cycle" (Deleuze, 1994, p. 294).

⁶⁴ "Even if an indefinite succession of cycles is supposed, the first time will be defined as the same or the undifferentiated, either at the origin of all cycles or in between two cycles [...] the repetition remains external to something which is repeated and must be supposed primary; a frontier is established between a first time and repetition itself. The question whether the first time escapes repetition (in which case it is referred to as 'once and for all'), or, on the contrary, is repeated within a cycle or from one cycle to another, depends entirely upon the reflection of an observer. The first time being regarded as the same, the question is asked whether the second displays sufficient resemblance with the first to be identified as the same again: a question which can be answered only by the establishment of relations of analogy within judgement, taking into account the variations in empirical circumstances" (Deleuze, 1994, p. 294).

O quadro a seguir relaciona “repetições” e “diferenças” narracionais em *Lola rennt*.

Quadro 05 – Repetições e diferenças na ação, em *Lola rennt*.

Cena	Referência	Segundo ciclo	Terceiro ciclo
1	Mãe ao telefone	A cena se repete de forma idêntica.	A cena se repete de forma idêntica.
2	Escada e adolescente com cachorro	Adolescente estica a perna para Lola tropeçar. Ela cai, machuca o tornozelo e corre mais devagar.	Lola pula e late para o cachorro. Assim, sua ação se torna mais rápida.
3	A mulher com carrinho de bebê	Destino da mulher muda. Ela ganha na loteria e vai morar em uma mansão com seu filho e seu marido.	Lola não esbara nela. Nas fotos, a mulher se torna religiosa e faz trabalhos voluntários para a igreja católica.
4	O rapaz da bicicleta	Destino do rapaz muda. Ele se torna um <i>homeless</i> e acaba morrendo por uma dose de droga injetável.	O rapaz para em uma lanchonete e vende a bicicleta pro mendigo que ficou com o dinheiro de Manny.
5	Batida na parte da frente do carro dos halterofilistas	Lola pula por cima do capô do carro do amigo de seu pai e continua a correr. Ele bate na parte de trás do carro dos halterofilistas.	Lola cai sobre o capô do carro do amigo do pai. O carro dos três halterofilistas passa. Mas um acidente pior acontece mais tarde.
6	Senhora cega na cabine telefônica	Senhora cega não aparece na segunda versão.	Senhora pega na mão de Manny e indica com o olhar na direção do mendigo que passa de bicicleta.
7	Encontro na esquina com o mendigo	Lola dá um encontrão forte no mendigo (perde mais tempo), mas continua em sua corrida.	Lola não se encontra com o mendigo na esquina, pois ele está a pedalar sua nova bicicleta agora.
8	Moça invejosa do banco	Lola confronta a moça e a assusta. Não há sequência de fotos.	A moça sorri para o pai de Lola, não demonstra ter inveja de ninguém.
9	Pai de Lola com a amante no escritório	Lola ouve toda a conversa dos dois e ofende a amante do pai. Ele dá um tapa no rosto dela. Lola fica furiosa e quebra os objetos do escritório.	O pai de Lola deixa o banco e entra no carro de seu amigo antes que ela consiga alcançá-lo para pedir-lhe o dinheiro emprestado.
10	Segurança do banco e Lola	Lola rouba a arma do segurança e volta ao escritório do pai, o toma como refém e assalta o banco.	O segurança do banco faz uma piada sem graça para Lola, que olha para ele como se o quisesse fuzilar.
11	Ambulância e o vidro grande	Lola pede carona ao motorista da ambulância, que nega o favor. Com a distração, ele não consegue frear o carro e bate no vidro grande, que explode em pequenos estilhaços.	Lola consegue entrar na ambulância pela porta de trás e vê o segurança do banco sendo socorrido de um ataque cardíaco. Ela segura a mão dele e seu coração volta a bater normalmente.
12	Manny assalta supermercado	Lola já tem o dinheiro para salvar Manny. Ela o chama antes que ele entre no supermercado e evita o assalto. Distraído, ele acaba sendo atropelado pela mesma ambulância.	Manny não está mais em frente ao supermercado. Ele, agora, corre atrás do mendigo a fugir de bicicleta. Ele o alcança e recupera seu dinheiro. Mas deixa sua arma para o mendigo.
13	Lola & Manny fogem após o assalto	Cena não aparece, pois o assalto não acontece nesta versão.	Lola desce da ambulância em frente ao supermercado e vê Manny sair do carro de Ronnie. Deu tudo certo!
14	Morte de Lola e <i>flashback</i>	Morte de Manny. <i>Flashback</i> tem conversa em que Manny pergunta a ela o que faria se ele morresse.	Nenhum dos dois morre. Eles se encontram no cruzamento das ruas. Lola com a sacola de dinheiro na mão.
15	“Mas eu não quero ir embora!”	Close no rosto de Manny, que agoniza. Ele apenas diz: “Não!”	Manny pergunta a Lola: “O que tem na sacola?” Ela sorri discretamente. A imagem congela nos dois. Créditos.

Fonte: Autor (2024)

Ao se trazer repetições e diferenças de cenas filmicas para a análise, de acordo com a “Teoria da Narração”, de Bordwell (1985), elas se apresentam como brincadeiras com o tempo da montagem, de modo a oferecer ao público novas possibilidades de narração de uma fábula, driblando a expectativa por uma linha convencional e óbvia.

Como o tempo de exibição impõe restrições à memória, a capacidade do espectador de construir uma fábula coerente depende da referência repetida aos eventos da história. Para manter claros os principais contornos da ação e assegurar que hipóteses apropriadas sejam lançadas, a narração deve reiterar as coordenadas causais, temporais e espaciais salientes da fábula. A repetição pode aumentar a curiosidade e o suspense, abrir ou fechar lacunas, direcionar o observador para as hipóteses mais prováveis ou para as menos prováveis, retardar a revelação dos resultados e garantir que a quantidade de novas informações da fábula não se torne muito grande. (Bordwell, 1985, p.80 – tradução nossa)⁶⁵.

De acordo com Bordwell (1985, p. 78 – tradução nossa), a manipulação temporal da ordenação de uma fábula “pode ser usada para quebrar ou qualificar o efeito de primazia, forçando o espectador a avaliar o material antigo à luz de novas informações sobre eventos anteriores”⁶⁶. O “efeito de primazia”, segundo ele, seria encorajado pelo *syuzhet* quando segue uma ordenação mais clássica dos eventos de uma fábula, “uma vez que cada ação pode ser medida como uma mudança em relação à primeira que vemos” (Bordwell, 1985, p. 78 – tradução nossa)⁶⁷.

No entanto, *Lola rennt* parece fazer mais que isso, já que a apresentação das diferenças entre as repetições está ao nível da fábula, na verdade, não apenas no processo da montagem. A iteração que causa redundância narrativa é parte fundamental da história e, não somente, um recurso causal da edição não-linear, como nas narrações em módulos descritas por Cameron. Voltar a um ponto de partida é, portanto, a questão central do *syuzhet* em *Corra Lola, corra*; sem a circularidade, o filme seria apenas um curta com um final infeliz e reto.

⁶⁵ “Because viewing time sets constraints on memory, the spectator’s ability to construct a coherent fabula depends upon repeated reference to story events. To keep the main outlines of the action clear and to assure that proper hypotheses are launched, the narration must reiterate the saliente causal, temporal, and spatial coordinates of the fabula. Repetition can heighten curiosity and suspense, open or close gaps, direct the viewer toward the most probable hypotheses od toward the least likely ones, retard the revelation of outcomes, and assure that the quantity of new fabula information does not become too great” (Bordwell, 1985, p. 80).

⁶⁶ “can be used to break or qualify the primacy effect, forcing the viewer to evaluate eraly material in the light of new information about prior events” (Bordwell, 1985, p. 78).

⁶⁷ “By following fabula order the syuzhet also encourages the primacy effect, since each action can be measured as a change from the first one we see” (Bordwell, 1985, p. 78).

Bordwell (2006) tende a ver as inovações narrativas, que surgiram a partir dos anos 1990, como limitadas dentro do sistema tradicional de Hollywood, argumentando que “como com as experiências das décadas de 1940 e 1960, a maioria das inovações do *storytelling* desde a década de 1990 mantiveram um pé na tradição clássica” (Bordwell, 2006, p. 73)⁶⁸.

Allan Cameron, autor que se mostra como um crítico de tal visão de Bordwell, afirma que “ele faz questão de apontar, por exemplo, a maneira como os altos níveis de redundância suavizam as interrupções narrativas de *Corra, Lola, corra* e *Amnésia*” (Cameron, 2008, p. 5 - tradução nossa)⁶⁹.

Cameron rechaça que *Lola rennt* possa ser emoldurada dentro do formato clássico de Hollywood, no entanto, ele também tenta “enquadrar” a obra de Tykwer em sua definição de narrativa modular. Contudo, *Lola* insiste em correr para escapar de tal definição. Vista com mais proximidade, *Corra, Lola, corra* não parece construir sua narração da mesma forma que *Memento*; *Pulp fiction*; *Eternal sunshine*; *21 gramas* e outros filmes em que a definição de narrativa modular soa mais adequada. A ideia de módulos de narração em ordenação não-convencional, de Cameron, grosso modo, induz à compreensão de que, uma vez ordenadas apropriadamente, “desquebrando-se” (*unbreaking*) a linha do tempo “vulgar”, de maneira a justapor os módulos em sua sequência cronológica de “tempo puro” habitual, o todo do filme se mostraria com a acurada lógica normal. Mas, ao se apresentarem em blocos de tempo não-consequentes e exigirem do espectador maior labor na ordenação mnemônica dos eventos do *syuzhet* para a adequada compreensão da fábula, as formas modulares de narração fílmica se diferenciariam da tradição hollywoodiana e surgiriam como inovações narrativas importantes.

Ao se analisar *Tempo de violência* (*Pulp fiction*, 1994), de Quentin Tarantino, a visão de Cameron se mostra bastante apropriada, sem dúvida, mesmo considerando-se que a ordenação cronológica normal ofuscaria um pouco o brilho da obra. *Amnésia*, por sua vez, que traz em sua narrativa uma direção *back to front*, ao ter sua fábula contada de forma convencional, empobreceria nitidamente sua apresentação, como já foi dito anteriormente.

⁶⁸ *As with the experiments of the 1940s and 1960s, most storytelling innovations since the 1990s have kept one foot in classical tradition*

⁶⁹ *He is keen to point out, for example, the way that high levels of redundancy smooth over the narrative disruptions of Run Lola Run and Memento*” (Cameron, 2008, p. 5).

No entanto, nenhum dos dois casos parece ser o mesmo de *Lola rennt*, já que não há um embaralhamento de blocos narrativos independentes e não se conta a fábula de trás para frente em nenhum momento. Ao contrário, a ordem dos eventos, após o prólogo, se dá de forma convencional, como bem observa Bordwell, embora cometa suas “interrupções narrativas”, por exemplo, quando mostra sequências de fotos com prolepses para figurantes da história, o que não interfere diretamente na trama, no final das contas.

Aqui, por outro lado, não se considera o retorno ao ponto de partida (telefone vermelho) como interrupção narrativa, pois o movimento circular da narração não está, ali, de forma alguma a obstaculizar a narração da fábula. Na direção oposta de tal julgamento, o circuito que se estabelece impulsiona ainda mais o ritmo frenético do *syuzhet*, além de ampliar sobremaneira seu horizonte de sentidos. As iterações fazem parte da história contada, não a detêm, apenas oferecem novas dimensões possíveis para a prossecução da trama.

Tampouco se pode ordenar quaisquer supostos “módulos” narrativos, como propõe Cameron, pois os três desfechos da fábula não estão em blocos desordenados, muito ao contrário, a “ordenação” é precisa, sofisticada e de modo circular, em *time looping*. Os três finais propostos para a história estão, na verdade, sobrepostos e não justapostos. Essa tríade de durações rigorosamente idênticas (20 minutos de “tempo puro” cada uma) são simultâneas, como “tempos empilhados” (Certeau, 1994, p. 189)⁷⁰.

Todavia, não é o espaço, como propõe Certeau em seu livro *A Invenção do cotidiano* (1994), que empilha os tempos; e, sim, a própria construção narracional. O que liga o espectador à ação filmica de *Corra, Lola, corra*, a partir dos 35 minutos de sua duração, portanto, é o estranhamento gerado pela surpreendente volta ao ponto de partida, a circularidade propiciada pela quebra do *schemata* linear de sua narração. O espectador pode se perguntar: se Lola morreu na cena anterior, porque continua a correr pelas ruas de Berlim? O que ainda pode acontecer no filme, se a morte da protagonista não é o fim na história? Quando se saberá qual o desfecho definitivo para a fábula, afinal?

⁷⁰ Michel de Certeau, historiador francês jesuíta, descreve as cidades como lugares de “tempos empilhados”. Ele aponta que em uma mesma rua, onde havia um bosque em sua formação original (momento zero); em um primeiro momento pode ter sido construído um casarão colonial; em um segundo, várias casas pequenas; em um terceiro, um enorme edifício, por exemplo. Deste modo, em um mesmo espaço urbano restrito, nota-se que há momentos históricos sobrepostos (“tempos empilhados”) pela tecnoestrutura da sociedade industrial. Assim, os habitantes estariam ligados àquele *locus* por meio de suas lembranças, por aquilo que é “memorável”.

Neste sentido, ambos os autores parecem incorrer em acertos e erros em suas arguições sobre *Lola rennt*, pois não parecem apreciar plenamente sua singularidade formal, e por tentarem encaixar a narração do filme de Tykwer em gavetas limitantes, seja a do clássico tradicional, seja a do modular contemporâneo.

Nesse ponto, a visão que se pretende desenvolver aqui é a da complexidade de Morin, composta pelo tradicional e pela inovação; pela ordenação e pelo caos; pelo equilíbrio e pela desproporção; pela originalidade e pela habitualidade; considerando-se a linha regular entremeada de movimentos circulares; de maneira a se autenticar que a soma das partes é, em geral, maior que o todo, em suma.

O filme deve, cada vez mais, encontrar o seu público, e, acima de tudo, deve tentar, cada vez, uma síntese difícil do padrão e do original: o padrão se beneficia do sucesso passado e o original é a garantia do novo sucesso, mas o já conhecido corre o risco de fatigar enquanto o novo corre o risco de desagradar. (Morin, 1987, p. 28).

De acordo com as palavras do próprio Morin (1991, p. 18), “a complexidade é, efetivamente, o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos que constituem nosso mundo fenomenal”. Nada mais adequado do que a visão do pensamento complexo de Morin ao se considerar a narração de *Lola rennt*. O encadeamento de ações determinadas pelo acaso, claramente pertinente à proposta do diretor do filme, parece desmentir também quem o vê sob a ótica da “estética de *videogame*”. Basta mencionar apenas duas cenas para se refutar tal visão em definitivo:

Cena 1 (00:11:00): A forma como Lola decide escolher o pai para pedir-lhe o dinheiro emprestado é mostrada como mais aleatória do que racional. Lola torna-se o eixo de uma “roleta humana” criada pelo movimento de câmera, que a circula. Antes mesmo disso, aparece em um aparelho de TV uma série de peças de dominó colocadas em sequência de modo a derrubarem uma após a outra, a traçarem movimentos curvilíneos ou sinuosos.

Cena 2 (01:06:10): O jogo que Lola escolhe para tentar ganhar o dinheiro suficiente para ajudar seu namorado a se safar da situação perigosa é, também, a roleta. Desta vez, o próprio objeto que possibilita o entretenimento de se apostar fichas em um número aleatório para tentar receber como prêmio uma quantidade bem maior de fichas, que poderão ser trocadas por muito dinheiro.

Uma roleta é um jogo mecânico por essência, um círculo com vários compartimentos, cada qual com seu número, que gira sobre seu próprio eixo. O *croupier* ou *dealer* lança uma pequena bola que, ao bater nas bordas destes compartimentos, muda diversas vezes de direção até que o atrito do círculo lúdico com sua base diminua sua rotação, o que faz a bolinha acomodar-se em uma das casinhas numeradas e, assim, se determine um vencedor.

Por certo, esse não é um jogo eletrônico, que necessita ser programado anteriormente. Aliás, “jogos de azar” (como uma roleta, por exemplo), quando são eletrônicos, são chamados pejorativamente de “caça-níqueis”, pois podem enganar o apostador, que não terá certeza da lisura do resultado, devido à alta probabilidade de manipulação em um jogo pré-programado.

Quando na “roleta humana”, em que Lola funciona como o eixo do círculo, a câmera (bolinha do jogo) vai diminuindo sua velocidade até parar na imagem do pai, está implícito que, por um simples acaso, Lola poderia ter ido em outra direção e procurado a ajuda de outra pessoa, um amigo ou amiga, talvez. Isto mudaria completamente o rumo da história.

As sequências de fotos, que mostram futuros possíveis de personagens secundárias, são visualizações explícitas das peripécias do acaso; e, na prática, seriam infinitas as representações imagéticas de destinos possíveis com esse expediente narrativo. Pode-se considerar que o Acaso seja uma espécie de narrador onisciente da fábula, enquanto o Tempo seria o vilão da história, pois não há nenhuma personagem que antagonize com Lola. Algumas personagens podem funcionar como pequenos obstáculos, como as bordas dos compartimentos das casinhas numeradas da roleta, mas a protagonista chegará ao seu número de sorte (ou sortilégio) de uma maneira ou de outra e, em algum momento, seguramente.

Outra forma de se compreender esta fábula, seria a de se identificar o Tempo como um narrador onisciente e onipresente e, então, o Acaso seria apenas a contingência em que ocorrem as ações filmicas. O acaso endereça Lola ao pai, faz com que ela descubra não ser, de fato, filha dele em uma versão, e, em outra, que nem sequer o encontre; o acaso faz acontecer um acidente ou não e, ainda altera sua gravidade; o acaso torna um mendigo rico ou faz a filha de um gerente de banco sentir-se miserável; o acaso causa a morte de alguém (“de susto, de bala ou vício”) ou a sua salvação, por fim. E tudo isso é contado pelo Tempo, que observa a todos e se ri das agruras das personagens, como um deus sádico e sátiro.

As duas visões são consideráveis e nenhuma delas é impositiva, mas ambas negam com suficiente embasamento a ideia de “estética de *videogame*”, ainda que, como já foi

citado, a morte e o recomeço possam ser pensados como *game over* e *restart*, mas que aqui aparecem apenas como leve influência e não como justificativa estética da narrativa, *a priori*.

Não obstante, a alusão a uma partida de futebol, no início do filme, corrobora com a contraposição “acaso versus programação”. Por mais que se treine táticas, jogadas ensaiadas e aprimoramento técnico, as ações de um futebolista são sempre imprevisíveis. Pode-se prever que um time, por ser superior em qualidade em relação ao outro, tem maior chance de vencer, mas, mesmo assim, não se pode antever o placar final. Jogadores de seleção podem ser mais eficientes a maior parte do tempo, mas nada os impede de cometerem falhas, pois as situações do jogo estão no âmbito do imponderável e não do programável.

Ao se tomar a palavra “estética”, conforme o que concerne à prática de uma produção audiovisual, como o conjunto formado por: qualidade plástica da imagem e do som, técnicas de filmagem, sensações e percepções suscitadas pela narração da obra; percebe-se mais elementos de desenho animado e de linguagem televisiva do que, propriamente, de jogos eletrônicos. Não há ambientes concebidos por computação gráfica, típicos dos *videogames*. A morte e o recomeço, aqui, parecem estar mais ligados a questões da filosofia, devir e possibilidades; ou a questões da física, dimensões paralelas e simultaneidades.

As VGmusics (trilhas de áudio compostas para *videogames*), via de regra, não têm composições vocais para serem cantadas, são instrumentais, embora o som dos instrumentos seja, quase sempre, simulações de timbres em teclados eletrônicos. Trechos de melodia “sampleada” se repetem em *looping* sonoro. As mudanças de fase nos jogos, podem ser acompanhadas, igualmente, de mudanças musicais.

A música eletrônica *I wish I was a hunter* foi composta e interpretada por Thomas D. e por Franka Potente, atriz (e cantora) protagonista em *Lola rennt*. Músicas eletrônicas são igualmente formadas por frases melódicas “salvas” em modo digital, que se repetem inúmeras vezes em eterno retorno musical. *Wish* serve de trilha para a ação da sequência do Quadro 04, dos 00:11:50 (quando Lola começa a correr) até 00:29:25 (quando Lola & Manny fogem após cometerem o assalto), momento em que começa a canção *What a difference a day makes*. A música *Wish*, mistura de *Acid House* & *Rap*, é cantada (e falada), e sua letra versa sobre desejos de identidade do compositor (a). Thomas D, durante a execução da canção, diz repetidamente uma frase em alemão: “*Komm zu mir*” (“Vem pra mim”).

Eu queria ser um caçador⁷¹

Queria ser um caçador
 A buscar comida diferente
 Eu queria ser o animal
 Que neste clima se sente

Queria ser uma pessoa
 Com respiração sem fim
 Queria ser o bater do coração
 Que nunca viesse a descansar

Eu queria ser um estranho
 Alguém que entende o céu
 Queria ser uma espaçonave
 Quando Saturno está a voar

Queria ser uma princesa
 Com exércitos em sua mão
 Queria ser um governante
 Que os faria compreender

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Wk0jJfQvLmU>

A música eletrônica era uma das grandes novidades que surgiriam na virada nos anos 1980 para os anos 1990, um estilo musical que se tornou cada vez mais popular devido aos grandes festivais da Europa, os quais ocorreram, em sua maioria, na Alemanha ou em países próximos à nação germânica. Provavelmente, reflexo de um momento sociopolítico mundial, cujo epicentro seria a cidade de Berlim.

⁷¹ “*I wish I was a hunter
 In search of different food
 I wish I was the animal
 Which fits into that mood*

*I wish I was a person
 With unlimited breath
 I wish I was a heartbeat
 That never comes to rest*

*I wish I was a stranger
 Who understands the sky
 I wish I was a starship
 When Saturn's flying by*

*I wish I was a princess
 With armies at her hand
 I wish I was a ruler
 Who'd make them understand” (Thomas D & Franka Potente, 1998).*

Quadro 06 – Festivais abertos de música eletrônica na Europa (1989 - 1999)

Início (período)	Festival	Local
1989 (até hoje)	Love Parade	Berlim, Alemanha
1991 (até hoje)	Mayday	Dortmund, Alemanha
1992 (até hoje)	Street Parade	Zurique, Suíça
1992 (até 2013)	KaZantip	Popovka, Ucrânia
1994 (até hoje)	Time Warp	Mannheim, Alemanha, 1994
1994 (até hoje)	Sónar	Barcelona, Espanha
1995 (até hoje)	I Love Techno	Ghent, Bélgica
1996 (evento único)	Amsterdam Dance Event	Amsterdam, Holanda
1997 (até hoje)	Awekenings	Rotterdam e Amsterdam, Holanda
1997 (até hoje)	Boom	Lisboa, Portugal
1998 (até 2010)	Hradhouse	Boskovice, República Tcheca
1998 (até 2010)	Melt!	Ferropolis, Alemanha
1999 (até hoje)	Club Transmediale	Berlim, Alemanha

Fonte: A história dos festivais de música eletrônica. Revista eletrônica iMusician. Disponível em: <https://imusician.pro/pt/recursos/guias-sobre-a-industria-musical/historia-dos-festivais-de-musica-eletronica#:~:text=Juntamente%20com%20o%20Love%20Parade,e%20in%3%ADcio%20dos%20anos%202000.>

As sequências de fotos, que trazem prolepses de destinos dos figurantes da história, são acompanhados de sons de uma máquina fotográfica profissional analógica ainda: o primeiro som é o “barulhinho” do *click*⁷², que nada mais é do que o abrir e fechar do *shutter* (ou obturador), um dispositivo mecânico que controlava o tempo de exposição do filme à luminosidade; e o segundo ruído é o do carregamento do *flash*, outro dispositivo (este já eletrônico) utilizado até hoje para aumentar a disponibilidade de luz no momento do *click*.

Click (2006) também é o nome de um filme estadunidense, de Frank Coraci, em que o protagonista, Michael Newman (Adam Sandler), recebe do exótico Sr. Morty (Christopher Walken), um “controle remoto universal”, um pequeno aparato com o qual Michael pode controlar o tempo de sua vida real. Ao abusar do poder que lhe é atribuído por este aparelho, o protagonista começa a acelerar os momentos de sua vida que ele considera difícil ou entediante, de maneira a perder instantes pessoais importantes, como os de convívio com a esposa e filhos, por exemplo, ocasiões festivas de sua família. Por fim, Michael acaba por envelhecer mais rápido do que o desejado e quer voltar ao passado, desesperadamente, atribuindo a Morty sua maldição. A narração do filme é construída por prolepses, portanto.

⁷² Este som característico do obturador ainda pode ser ouvido em câmeras digitais (mesmo as dos *smartphones*), porém, é apenas uma “imitação”, um arquivo de áudio que é acionado simultaneamente ao momento do *click* da foto, uma reminiscência dos antigos dispositivos analógicos.

Outra obra, que igualmente apresenta prolepse e desejo de retorno a um ponto de partida inicial, é o filme *Destino em dose dupla* (*Mr. Destiny*, 1990), de James Orr, cuja personagem principal, Larry Burrows (James Belushi), por ter um problema com seu carro, decide entrar no bar em frente para tentar usar um telefone (fixo) e pedir um guincho para o veículo. Larry havia acabado de ser demitido, então queixa-se ao excêntrico *barman*, Mike (Michael Caine), pelo fato de sua vida não ter ido na direção que ele esperava. O protagonista atribui a um erro que ele cometeu em uma partida de *baseball*, da qual participou quando era pré-adolescente, a razão da situação atual dele não ser a que ele sonhava.

Então, Mike, o misterioso atendente do bar, oferece a ele um coquetel chamado “*spilled milk*” (leite derramado), dizendo que tal *drink* faria com que ele se sentisse melhor. Ao sair do estranho bar, Larry agora é um homem muito rico, casado com a filha do dono da empresa para qual ele trabalhava antes de ser demitido. Mike, agora na figura de um motorista de taxi, explica pra ele sua nova e incrível situação:

Agora, veja você, Larry? O destino é uma coisa muito complicada. Cada incidente, na vida de uma pessoa, afeta tudo o mais que está à sua frente. Em vez de errar aquela bola, contudo, você a acertou, daí tornou-se um herói, casou-se com a rainha do baile, e seguiu, assim por diante, até se encontrar exatamente onde você está! Então, entenda! A batida naquela bola, encaminhou sua vida para uma direção inteiramente diferente (fala de Mike em *Destino em dose dupla*, 1990 – tradução nossa)⁷³.

Essa parece ser a ideia de Tom Tykwer, em *Corra, Lola, corra*, ao apresentar fotos em sequência pra demonstrar os incidentes emblemáticos que fazem com que a “linha do destino” da vida de cada pessoa mude o sentido de seus vetores e siga em direções inusitadas e casuais, o que representa a introdução do acaso no contexto da fábula da obra.

Ao se comparar a cena descrita de *Mr. Destiny* (e a fala de Mike) com as prolepses dos figurantes e a forma da apresentação do argumento do *syuzhet* de *Lola rennt*, ainda no prólogo, já é possível se afastar o filme de Tykwer da suposta “estética de *videogame*”, pois jogos eletrônicos não permitem o acaso, uma vez que todas as opções necessitam ser programadas por seus criadores.

⁷³ “Now, you see, Larry? Destiny is a very complecated thing. Every incidente, in a person’s life, affects everything else in front of it. Instead missing that ball, however, you hit it, then you became a hero, marry the prom queen, and so, and so foward... Until you found yourself exactly where you are. So, you see! Hitting that baseball has expanded your life off in an entirely different direction.” (fala de Mike em *Mr. Destiny*, 1990).

Figura 46 – Mike explica a relação acaso/destino para Larry Burrows, em *Mr. Destiny*.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UTZSB3LM3DQ&list=PLX5sGal6rHfcV0ZuDcnUJa2-4P4TJBqY1&index=13>

Ao se pensar “estética” sob o ponto de vista da filosofia, fica mais clara a percepção de que o jogo aleatório acaso/destino parece mais afinado e adequado para a compreensão da fábula de *Lola rennt*. Marc Jimenez, professor germanista e filósofo francês, da Universidade de Paris (Phanteón-Sorbone), que estudou o conceito de estética segundo Adorno, escreve:

No final do século XX, a filosofia da arte é obrigada a renunciar à sua ambição passada: a de uma teoria estética geral que abrace o universo da sensibilidade, do imaginário e da criação.

Não é possível, ao mesmo tempo, estar na sacada e ver-se passar na rua, dizia Auguste Comte. Ao mesmo tempo perto e longe das obras, a estética se encontra nessa situação; ela pode apenas lamentar não ter o dom da ubiqüidade. Imersa em sua época, é legítimo que ela sonhe em realizar uma outra universalidade que não aquela proposta pelo sistema cultural; é também legítimo que tente elaborar critérios libertos dos imperativos do mercado da arte, da promoção mediática e do consumo.

Sua tarefa assemelha-se então à de Sísifo: exumar uma obra enterrada sob anos de indiferença e de esquecimento ou proceder à valorização de um artista contemporâneo significa também assumir o risco de suas próximas integrações no universo indiferenciado dos bens culturais. Será este risco suficiente para obrigá-la à renúncia? Isto seria esquecer que a estética é questão de "distância conveniente". Demasiadamente perto da "mundanidade", ela se contenta em aspirar a atmosfera ambiente; cede às modas efêmeras e renuncia à sua vocação filosófica que é a de ver "além". Demasiadamente longe da realidade ela naufraga na especulação abstrata (Jimenez, 1999, p. 388-389).

Com base na visão de Jimenez sobre os desafios da estética, percebe-se que Tykwer guardou a “distância conveniente” entre a “mundanidade” efêmera e a “vocaç o filos fica” na constru o da narra o de sua obra. O diretor n o afastou a hist ria de Lola de sua ambienta o real da Berlim, agora reconciliada, e do novo pa s que surgia a partir dali; mas encaminhou seu filme no sentido de “ver al m” de sua simples conting ncia e de se ampliar seu significado, ao contemplar sua vis o de efemeridade da vida, circunscrita em um tempo limitado (*Dasein* de Heidegger), mas que se abre para in meras possibilidades (Ferro; Leibniz, 2016) para o “vir-a-ser *intuido*” do infinito devir do tempo hegeliano.

O filme de Tykwer (1998) custou US\$ 2 milh es e arrecadou US\$ 14 milh es somente na Alemanha. Nos EUA, estreou em cinco salas e, em duas semanas, j  ultrapassava US\$ 1 milh o em arrecada o. Recebeu nomea o ao Grande Pr mio Cinema Brasil como Melhor Filme Estrangeiro; ganhou o *Independent Spirit Awards* de Melhor Filme Estrangeiro, o Le o de Ouro do Festival de Veneza e o Melhor Filme no Voto Popular no *Sundance Film Festival*.

Devido ao enorme sucesso de cr tica e de p blico de *Lola rennt*, a TriStar Pictures em parceria com a Columbia Pictures, correu para surfar sua onda e lan ou, *Go* (1999), de Doug Liman, que chegou aos cinemas do Brasil com o t tulo *Vamos nessa*. Trata-se de uma vers o americanizada da hist ria de Lola, realizada apenas um ano depois, e que contava com artistas no auge da fama como Katie Holmes e Timothy Olyphant, al m,   claro, de cenas com mais apelo ao sexo e   viol ncia, com criminosos muito cru is e policiais infiltrados dividindo o protagonismo, bem ao estilo da escola estadunidense para filmes de aventura.

Como no caso de *Cidade dos anjos* (*City of angels*, 1988), de Brad Silberling, igualmente com atores badalados no elenco, como Nicolas Cage e Meg Ryan, uma vers o apequenada de *Asas do desejo* (*Der himmel  ber Berlin*, 1987), obra-prima do cineasta alem o Wim Wenders, *Vamos nessa* n o pode ser considerado um filme de baixa qualidade, no entanto, como *Cidade dos anjos*, parece estar muito aqu m de sua matriz alem  original.

O que determina a diferen a nas repeti es estadunidenses das obras alem s, em ambos os casos, pode ser, de fato, a n o observ ncia de uma “dist ncia conveniente” entre os apelos do mercado cinematogr fico hollywoodiano e o desejo de originalidade art stica.

Nos filmes *Asas do desejo* e *Corra, Lola, corra*, de Wenders e Tykwer, respectivamente, h  este “ver al m” mais evidenciado, que abre di logo com princ pios filos ficos mais profundos, t picos da cultura da sociedade alem .

Figura 47 – Cenas dos filmes *Der himmel über Berlin* (1987) e *Lola rennt* (1998)



Fonte: <https://www.cinemarden.com.br/2012/10/asas-do-desejo.html> e <https://ecrannoirlondon.wordpress.com/2018/10/30/cours-lola-cours-1999-de-tom-tykwer/>.

Além disso, os anjos que sobrevoam a cidade, a qual também serve de pista de corrida para Lola, vigiam uma Berlim que simboliza uma década (1989-1998) de transição política da Alemanha e do mundo como um todo. A partir da queda do “Muro de Berlim”, convencionada na data de dia 9 de novembro de 1989, surgiria uma nova perspectiva histórica que parece ligada às narrações das duas obras em questão. Estes dois filmes, *Asas* e *Lola*, relatam visualmente, em suas histórias, o começo e o fim de um processo de transformações da identidade do cidadão berlinense ou, ademais, de todos os alemães.

É sabido que o muro data de 1961 - mas a sua história não tem cabimento aqui - sendo o marco vivo e concreto da divisão de políticas, de forças opostas, de interesses contrários e de ideologias diferentes, e, por isso mesmo, o monumento mais dramático da Guerra Fria e o mais gritante e obvio argumento de propaganda anti-comunista (Ávila, 2010, p. 99).

Figura 48 – Foto original da queda do Muro de Berlim, 1989



Fonte: <https://esquerdaonline.com.br/2019/11/09/trinta-anos-depois-a-queda-do-muro-de-berlim-em-perspectiva-historica/>

Os festivais de música eletrônica, muito populares naquele contexto, são resultados do desejo de uma grande confraternização universal, como uma Woodstock revisitada, europeia. Então, os jogos eletrônicos seriam apenas um elemento a mais em todo este cenário.

Por fim, a respeito das diferenças e semelhanças entre as visões de Allan Cameron e David Bordwell sobre o mesmo filme, nota-se que Cameron vê bifurcações tanto em *Lola rennt* como em *Groundhog day*. Ele entende que suas narrações dividem o tempo em *threads* (tópicos) “claramente definidos”, mas permitem conexões entre estes tópicos. Então, ele sugere que os filmes poderiam ser vistos como narrativas episódicas, segundo a definição do autor, as que enfraqueceriam conexões causais recorrentes na forma clássica; e que nelas seriam encontrados módulos que remetem à cultura digital da modernidade, fase de desenvolvimento do capitalismo industrial.

Narrativas de bifurcação, incluindo *Corra Lola, corra* e *Feitiço do tempo*, dividem o tempo em tópicos claramente definidos, mas também permitem uma relação conectiva entre esses tópicos. As narrativas episódicas podem invocar o tempo modular, enfatizando a abstração ou a repetição. Em todos os casos, a ênfase não está apenas nas disjunções entre diferentes tempos e temporalidades, mas também nas conexões modulares que permitem ao público e aos personagens atravessar essas disjunções (Cameron, 2008, p. 46-47 – tradução nossa)⁷⁴.

A rigor, o termo bifurcação refere-se a duas ramificações distintas precedidas de um mesmo caminho único, como a imagem de uma forquilha. Sob esse ponto de vista, a figura gráfica e sua representação numérica da narração do filme de Tykwer estariam equivocadas, pois Lola possui três possibilidades de desfecho (e, *Feitiço do tempo*, inúmeras). No entanto, a imagem associada à palavra *fork* (garfo), da expressão de Cameron “*fork-path narratives*” (narrativas em bifurcação), pode não apresentar apenas duas ramificações, em outras palavras, uma forquilha (duas subdivisões) é diferente de um tridente (três subdivisões), que é diferente de um garfo (quatro subdivisões). Então, a percepção de Cameron deveria ser aceita.

No entanto, como já foi dito, a narração de *Lola rennt* dá a entender que inúmeras compossibilidades, além das três apresentadas, seriam aceitáveis enquanto desdobramentos da mesma ação filmica, aliás, como as várias probabilidades numéricas de uma roleta de cassino. De qualquer forma, ao final de todas as desfechos possíveis, a narração teria que voltar ao mesmo ponto de partida. Este movimento circular de eterno retorno, cuja estrutura ratifica o laço temporal é que parece ser, no entender desta pesquisa, a visão mais pertinente tanto para *Corra, Lola, corra* como para *Feitiço do tempo*.

Ademais, a narração dessas duas obras não seria episódica, aleatória e nem em tópicos; elas seguem, na verdade, uma ordenação rígida, embora não-linear, em *time looping*. Tampouco parecem ser modulares, como em um banco de dados, como já foi explanado anteriormente, uma vez que ao se mudar a disposição das cenas, se destruiria a metódica orientação circular das narrações de ambos os filmes, arruinando todo o sentido de suas fábulas, que não podem prescindir de suas repetições e das *nuances* distintivas entre elas.

⁷⁴ “*Forking-path narratives, including Run Lola Run and Groundhog Day, split time into clearly defined threads, but also allow for a connective relationship between these threads. Episodic narratives may invoke modular time by emphasizing abstraction or repetition. In all cases, the emphasis is not only on the disjunctures between different times and temporalities, but also on the modular connections that allow audiences and characters to traverse these disjunctures*” (Cameron, 2008, p. 46-47).

Quanto à bifurcação de caminhos vistos por Allan Cameron em *Lola rennt*, tal visão estaria ligada à mesma ótica de David Bordwell, como se pode ler no artigo *Film Future*, publicado por esse autor, em 2002. Nesse artigo, Bordwell remete o filme de Tykwer ao conto ficcional de Jorge Luís Borges *El jardín de senderos que se bifurcan*, escrito em 1941, mas publicado pela primeira vez em 1944.

Bordwell comenta que esse conto de Borges narra a história de um sábio chamado Ts'ui Pen, que havia dito que escreveria um romance e que também construiria um labirinto. No entanto, o que Ts'ui Pen realiza é uma junção das duas tarefas, elaborando uma história tão original e complexa que seria um labirinto narrativo. “A presunção de Borges tem a sua contrapartida na física quântica, que acolheu a ideia de universos paralelos – um conjunto infinito de mundos possíveis, cada um tão real como aquele que aparentemente conhecemos”, afirma Bordwell (2002, p. 88 – tradução nossa)⁷⁵.

A análise de *Lola rennt*, nesta pesquisa, portanto, estaria mais de acordo com esta visão de Bordwell trazida pelo gênio criativo de Borges. E é possível se estender tal visão às três narrações das obras selecionadas para a análise, pois mais que apenas bifurcações, as composibilidades de ações na fábula transcorrem em mundos narracionais paralelos e em um universo quântico/filmico infinito.

Não obstante, o autor entende que “nenhum desses filmes sugere as possibilidades radicais abertas por Borges ou pelos físicos. *Blind chance* e *Corra, Lola corra* apresentam apenas três mundos alternativos [...] todos esses enredos mantêm os personagens, situações e locais básicos bastante constantes ao longo do filme” (Bordwell, 2002, p. 89).

Por um lado, a observação de Bordwell é precisa, tendo em vista que, em universos paralelos imaginados por Borges ou calculados pelos físicos mais dedicados, todos os pontos seriam diferentes e, talvez, não houvesse repetições possíveis. Por outro lado, não parece acertado afirmar categoricamente que os filmes citados ofereçam “apenas três mundos alternativos”. Seria mais cauteloso dizer que, ao apresentar três possibilidades, esses cineastas demonstram que não se trata de opção mutuamente exclusiva (*Smoking / No smoking*, de Resnais); e, sim, de se imaginar múltiplas alternativas por meio destas poucas apresentadas.

⁷⁵ “Borges's conceit has its counterpart in quantum physics, which has played host to the idea of parallel universes-an infinite array of possible worlds, each as real as the one we apparently know” (Bordwell, 2002, p. 88).

Ao se ler a obra original de Borges, a ideia de narrativa circular em um laço temporal interminável aparece com maior nitidez. Tome-se como exemplo o trecho abaixo:

Antes de exumar esta carta, perguntei-me como um livro pode ser infinito. Não conjecturei nenhum outro procedimento senão o de um volume cíclico, circular. Um volume cuja última página seria idêntica à primeira, com possibilidade de continuação indefinida. Lembrei-me também da noite que está no centro de *As Mil e Uma Noites*, quando a Rainha Shahrazad (por uma mágica distração do copista) começa a contar literalmente a história das *Mil e Uma Noites*, correndo o risco de chegar novamente à noite a que ela se refere, e assim por diante, até o infinito (Borges, 1944, p. 48 – tradução nossa)⁷⁶.

Encontra-se, assim, o mesmo eco literário, que se pode ler na obra de Borges, nas três obras cinematográficas selecionadas por esta pesquisa, que prossegue no caminho sugerido por Bordwell nesse seu artigo, tendo como o centro de toda a problemática, a questão da arquitetura temporal narrativa, principalmente a estrutura que estabelece um “volume cíclico”. Um segundo trecho da mesma página da obra de Borges, fala em “vários futuros (não todos)”.

Essas conjecturas me distraíram; mas nenhuma parecia corresponder, nem remotamente, aos capítulos contraditórios de Ts'ui Pên. Nessa perplexidade, foi-me enviado de Oxford o manuscrito que você examinou. Parei, naturalmente, na frase: “Deixo para vários futuros (não todos) meu jardim de caminhos que se bifurcam”. Quase imediatamente compreendi; *O jardim dos caminhos que se bifurcam* era o romance caótico; A frase “vários futuros (não todos)” sugeriu-me a imagem da bifurcação no tempo, não no espaço. A releitura geral da obra confirmou essa teoria. Em todas as ficções, sempre que um homem se depara com diversas alternativas, opta por uma e elimina as outras; na do quase inextricável Ts'ui Pên, ele opta - simultaneamente - por todas elas. Cria assim futuros diversos, tempos diversos, que também proliferam e se ramificam (Borges, 1944, p. 48)⁷⁷.

⁷⁶ “Antes de exumar esta carta, yo me había preguntado de qué manera un libro puede ser infinito. No conjeturé otro procedimiento que el de un volumen cíclico, circular. Un volumen cuya última página fuera idéntica a la primera, con posibilidad de continuar indefinidamente. Recordé también esa noche que está en el centro de *Las mil y una noches*, cuando la reina *Shahrazad* (por una mágica distracción del copista) se pone a referir textualmente la historia de *Las mil y una noches*, con riesgo de llegar otra vez a la noche en que la refiere, y así hasta lo infinito” (Borges, 1944, p. 48).

⁷⁷ “Esas conjeturas me distrajeran; pero ninguna parecía corresponder, siquiera de un modo remoto, a los contradictorios capítulos de Ts'ui Pên. En esa perplejidad, me remitieron de Oxford el manuscrito que usted ha examinado. Me detuve, como es natural, en la frase: “Dejo a los varios porvenires (no a todos) mi jardín de senderos que se bifurcan”. Casi en el acto comprendí; *El jardín de senderos que se bifurcan* era la novela caótica; la frase “vários porvenires (no a todos)” me sugirió la imagen de la bifurcación en el tiempo, no en el espacio. La relectura general de la obra confirmó esa teoría. Em todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts'ui Pên, opta - simultáneamente - por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan” (Borges, 1944, p. 48).

Portanto, ao se propor vários futuros alternativos, como o faz *Corra, Lola, corra*, não é necessário que se apresente todos eles, afinal, em algum momento o filme terá que acabar. Assim, tanto em *Lola rennt* como em *Blind chance*, ao se filmar três opções como desfecho para o mesmo problema ético, subentende-se que há inúmeras possibilidades de futuro. Tal afirmação ficará ainda mais clara ao se analisar *Feitiço do tempo*, como se fará a seguir.

4.3 O cotidiano como prisão temporal

É razoável se imaginar que a vida da grande maioria dos cidadãos do planeta aconteça em uma mesma cidade, frequentemente ao se exercer a mesma profissão, no convívio com as mesmas pessoas, a se observar as mesmas paisagens visuais ou sonoras, e até nos mesmos horários (guardadas as diferenças de fusos internacionais). Isso, para muitos, pode ser considerado como estabilidade, zona de conforto ou felicidade. Para outros tantos, tal condição poderá dar uma sensação de marasmo, monotonia, impotência diante do mundo.

Essa situação de sentir-se condicionado no ambiente em que se vive, que pode gerar insatisfação, frustração ou até uma sensação de aprisionamento, é o assunto principal do livro *A invenção do cotidiano*, de Michel de Certeau (1994). No livro, Certeau mostra a situação do ser humano que vive nas cidades como um prisioneiro da tecnoestrutura industrial moderna e, por isso, sujeitado às engrenagens de um sistema social que o oprime, o condiciona e limita sua liberdade. A teoria de Certeau parece pertinente para a análise do filme *Feitiço do tempo* (*Groundhog day*, 1993), de Harold Ramis.

Certeau começa por descrever o que, para ele, representa o “homem ordinário” (do francês “*homme ordinaire*”, o homem comum) e suas práticas do dia a dia. Ele vê o homem ordinário como um herói sem nome, resultado de um heroísmo coletivo, como o das formigas, que surge a partir da sociedade de massa, nivelada racionalmente e tecnicamente. Na sociedade de massa, o homem ordinário representaria todos e ninguém, na desventura que o limita à sorte comum, o nada que encerra todos os seus anseios.

O autor acredita que o homem comum se sente, muitas vezes, frustrado, enganado, forçado a algum trabalho que não deseja, submetido à lei da mentira e ao tormento da morte (inevitável). Contra esta fatalidade, ele: “cria ao menos um jogo, por manobras entre forças desiguais e por referências utópicas [...] mil maneiras de jogar e desfazer o jogo do outro,

tentar se desvencilhar da rede de forças estabelecidas usando de atividade sutil” (Certeau, 1994, p. 79). Práticas cotidianas seriam um modo criativo e livre de desafiar a ordem vigente.

[...] pensar as práticas cotidianas dos consumidores, supondo, no ponto de partida, que são do tipo tático. Habitar, circular, falar, ler, ir às compras, todas essas atividades parecem corresponder às características das astúcias e das surpresas táticas: gestos hábeis do fraco na ordem estabelecida pelo forte, arte de dar golpes no campo do outro, astúcia de caçadores, mobilidades nas manobras, operações polimórficas, achados alegres, poéticos e bélicos (Certeau, 1994, p. 103-104).

Certeau entende que os habitantes ordinários jogam um “corpo-a-corpo amoroso” com suas urbes. A cidade se constrói a partir de suas propriedades, mas a lógica que as une volta-se contra ela própria. O sistema de lucros gera perdas, miséria e desperdícios. “Talvez as cidades se estejam deteriorando ao mesmo tempo em que os procedimentos que as organizaram” (Certeau, 1994, p. 174).

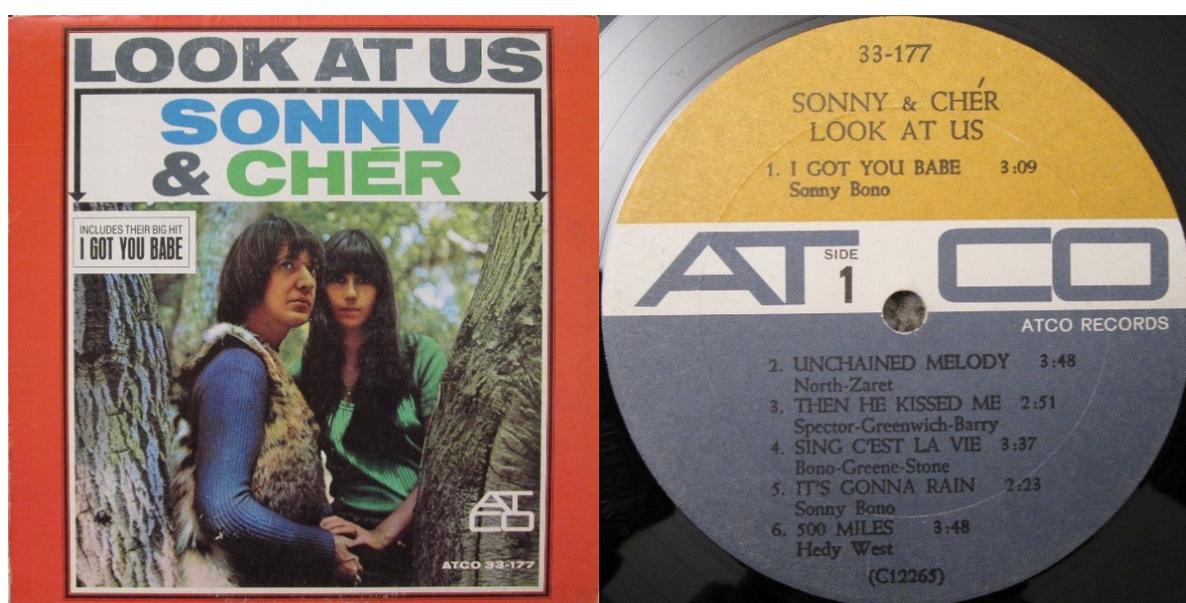
O caminhar errante de um transeunte, para o autor, “especializa” a cidade, seus passos perdidos dão forma ao espaço urbano. “Caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio” (Certeau, 1994, p. 183). O cruzamento dessas inúmeras caminhadas pela cidade faria de determinado espaço uma experiência social, adensada pelas suas relações interpessoais. Os mapas urbanos representariam apenas o “não-tempo” de sua superfície, ao excluírem as práticas cotidianas, relegando-as ao esquecimento. Por fim, resta à cidade apenas uma “simbólica do sofrimento” (Certeau, 1994).

Retome-se, então, a história do filme *Feitiço do Tempo*, em que um “homem do tempo” (*weatherman*), nome popular dado a um jornalista que informa o público televisivo sobre previsões climáticas, é convocado para ir à Punxsutawney, uma cidade pequena e fria, situada ao norte da Pensilvânia, Estados Unidos. O *Groundhog day* (ou “dia da marmota”, em português) é uma antiga tradição dessa cidade para atrair turistas e fazer girar a economia do lugar em um período de pouca movimentação devido ao clima rigoroso. Nesse evento, uma marmota, que supostamente sempre sabe quando terminará o inverno, é a atração principal.

O evento traz muitos turistas de diversos lugares para a região e a cidade fica em festa por um breve período, o suficiente para atrair a atenção da mídia de Pittsburgh, que envia um de seus repórteres ao vilarejo todos os anos para registrar as tais festividades. O repórter designado para relatar a prática social da cidadezinha, por quatro anos seguidos, é Phil Connors (interpretado pelo ator canadense Bill Murray).

Ao chegar à tal cidade, pela qual ele não nutre muita simpatia, sua produtora, Rita (Andie MacDowell), procura um bom *bed & breakfast* para que ele se hospede com o máximo conforto possível. Porém, Phil percebe que sempre acorda no mesmo dia, o famoso “dia da marmota”. A cada dia que começa, sempre às 6 horas da manhã, ele é despertado por uma canção que toca em um rádio-relógio da época, *I got you babe* (1965), cantada pela dupla Sonny & Cher (Figura 49), que funciona como um dos pontos de sincronização do filme ao alertar o público para a repetição da cena, que indica que o mesmo dia está a se repetir.

Figura 49 – Capa do LP *Look at US*, faixa A1, *I got you babe* (1965)



Fonte: https://www.discogs.com/pt_BR/release/4275384-Sonny-Cher-Look-At-Us/image/SW1hZ2U6ODQ2ODI3Mw==

Phil olha pela janela e vê a mesma paisagem fria e enevoada e, a partir de então, tudo se sucede igual ao que ele viveu no dia anterior. Ele se veste e desce ao local onde é servido o café da manhã. No caminho encontra um simpático ítalo-americano, que lhe cumprimenta de novo e faz a mesma pergunta: “você acha que a primavera vai chegar mais cedo?” Ele se esquiva do homem e chega à mesa para tomar o café. A dona da pousada o aborda de igual maneira e inicia o mesmo bate-papo com as mesmas frases e entonações. Ele abre a porta, sai às ruas e percebe que está no mesmo dia do festival da marmota, passando por situações idênticas e, ao que parece, só ele percebe tal realidade.

Ao longo desses diversos dias iguais que se passam (ou não passam), Phil tenta lidar de forma diferente com as situações que se repetem. O rádio-relógio, que se faz notar pela famosa canção e por marcar sempre 6:00 horas, será o início do pesadelo de Phil por todo o filme, até que se termine o “feitiço”.

Na primeira cena é somente um detalhe; na segunda, já chama atenção do protagonista, que diz: “estão usando a mesma gravação de ontem”. Então, ele decide colocar um lápis em cima do rádio-relógio, mas toma a precaução de quebrar o tal lápis ao meio pra ver o que aconteceria na manhã seguinte. Amanhece e ele encontra o mesmo lápis intacto, próximo ao rádio-relógio, então percebe que não há dúvidas, ele está fadado a acordar todos os dias em 2 de fevereiro, no “Dia da marmota”.

A partir daí, o jornalista começa a se irritar com o rádio-relógio, que simboliza, de certa forma, a sua condição de estar preso no cárcere do tempo. Em um acesso de raiva, ele dá murros no objeto até quebrá-lo, mas no dia seguinte, o rádio-relógio está inteirinho de novo e tocando a mesma música, no mesmo horário. Ele pega o rádio-relógio com uma das mãos e atira com toda força ao chão para despedaçá-lo, porém, o mágico aparelho eletrônico retorna íntegro e inabalável na cena seguinte.

Figura 50 – Phil Connors encara o rádio-relógio em *Groundhog day* (1993)



Fonte: *Feitiço do tempo* (00:59:40)

O protagonista se revolta com a situação, sente-se preso em um cotidiano diferente do seu habitual de apresentador famoso em um *broadcasting*. Vendo que o problema não tem solução, resignado, ele vai a um *bowling* para afogar as mágoas e queixar-se de sua situação aos outros bêbados do local. Então, ele pergunta aos dois companheiros de balcão de bar: “*What would you do if you were stuck in one place and every day was exactly the same, and nothing that you did mattered?*” (“O que vocês fariam se estivessem presos no mesmo lugar, e todos os dias fossem exatamente iguais, e nada que você fizesse importasse?”). E um de seus embriagados interlocutores reflete por alguns segundos e sentencia: “*That about sums it up for me*” (algo como: “Minha vida se resume a isso!”), aos 30 minutos do filme (Figura 51).

Figura 51 – Phil e os homens da cidade bebem no *Bowling*



Fonte: *Groundhog day* em 00:30:00

O que parece uma prisão para o cínico comunicador de uma metrópole, soa familiar e em consonância com a vivência cotidiana dos habitantes do lugar. E a origem dessa diferença, fundamentalmente, pode estar ligada às diferentes percepções de tempo das personagens em questão. A percepção de tempo de um sujeito em sociedade, sobretudo em ambientes urbanos, determina seu modo de viver e sua visão de mundo. Este tema é explorado, no filme, até as últimas consequências.

O mais inusitado é que a consequência última, que seria o suicídio do protagonista, se repete inúmeras vezes e de diversas formas, despertando o riso no espectador, que pode até “se divertir” com as sucessivas mortes de Phil.

A morte é o fim do tempo, o oposto do *Dasein*, quando não se é mais nada em lugar algum, fisicamente falando; mas, de algum modo, para uma personagem que morreu tantas vezes e acordou na mesma cama, no mesmo horário, com saúde perfeita; a morte parece ser um ponto que o reconecta ao *start* de seu longo dia, a morte é apenas o reinício do ciclo temporal ao qual ele está submetido.

O que, a princípio, é motivo de desconforto e até de desespero para Phil, mais tarde, é percebido por ele como oportunidade. O protagonista se sente um “deus” por ser, de certa forma, “imortal”. Quando a morte física da personagem não é apresentada na história como o fim, e, sim, como um reinício, cria-se uma situação inusitada, que só será possível com a subversão do tempo narrativo, exatamente como acontece em *Feitiço do tempo*.

Percebe-se o mesmo expediente (com nuances distintas) em *Corra, Lola, corra* também. A morte das personagens, não como o fim de uma história, mas como o surgimento de uma nova perspectiva para a mesma, surpreende o espectador que é capturado por esta manobra de se dobrar o tempo até que esse se realinhe a um determinado ponto da história. E, a partir desse ponto, então, propõe-se um novo desdobramento para o mesmo enredo.

Os diversos suicídios (entre 01:03:50 e 01:05:50), por mais estranho que pareça, não podem ser considerados “ações repetidas”, pois acontecem em lugares e contingências diferentes. Em um deles, Phil se lança, com a caminhonete roubada e a marmota sequestrada, a um penhasco e acaba pegando fogo; em outro, pega a torradeira do café-da-manhã e leva para a banheira (cheia d’água) na pensão em que se hospeda; depois, ele se põe na frente de um caminhão em alta velocidade; em seguida, Phil se atira do alto da torre de uma igreja.

Quando os consecutivos suicídios cessam, ele ainda diz a Rita que foi “esfaqueado, recebeu tiro, tomou veneno, morreu congelado”; além de ter sido “atropelado, eletrocutado e pegado fogo”, como o filme já havia mostrado. Outra vez, parece haver muito mais ações do que as apresentadas. O que é visualizado na tela seria apenas uma parte (não tudo) do que teria acontecido ao protagonista. Isso põe por terra a ideia de que os “futuros alternativos” seriam poucos na narração dessa obra (e o mesmo se pode dizer sobre *Corra, Lola, corra*).

Na cena seguinte, Phil e Rita conversam na lanchonete Tip Top. O jornalista mostra à produtora como ele conhece a cada um dos habitantes da cidade e, além disso, ele sabe o que irá acontecer antes que os fatos realmente aconteçam. Rita ainda não está convencida e o acusa de usar de truques, e Phil (01:07:40) responde: “Talvez o Deus verdadeiro use truques. Sabe, talvez ele não seja onipotente, ele só está por aí há tanto tempo que sabe tudo.”⁷⁸

O deus-tempo, em *Groundhog day*, portanto, é indestrutível; e, por circular entre os seres há tanto tempo, conhece todos os seus pensamentos e anseios, bem como todas as suas compossibilidades, assim, enfeitiça a quem nele está inserido, como no *Dasein* de Heidegger, e o condena a um “eterno retorno nietzschiano”, até que se aprimore e mereça prosseguir. O quadro a seguir identifica e descreve os eventos que irão se repetir em *Feitiço do tempo*.

Quadro 07 – Ações do protagonista, em *Feitiço do tempo*.

<i>Timecode</i>	<i>Descrição da cena</i>
00:07:37	Phil acorda com o rádio-relógio (às 6 horas em ponto), que toca <i>I got you, babe</i> .
00:08:40	Ele passa pelo ítalo-americano, antes de chegar à escada que dá acesso ao café da manhã.
00:09:00	O protagonista conversa sobre o tempo com uma senhora, dona do <i>bed & breakfast</i> .
00:10:10	Ele passa por um mendigo idoso em uma das esquinas da pequena cidade.
00:10:20	Ele é abordado pelo seu ex-colega de escola, Ned Ryerson, o vendedor de seguros.
00:12:00	Em seguida, ele pisa em uma poça d’água gelada ao tentar atravessar a rua.
00:12:40	Phil encontra seus colegas de emissora na praça na qual ocorre o festival da marmota.
00:13:18	Ele grava a matéria para o telejornal e se apressa para sair da cidade e voltar a Pittsburgh.
00:17:50	Phil volta ao <i>bed & breakfast</i> em que está hospedado e toma um banho gelado.
00:18:20	Ele vai para o seu quarto, dorme e acorda com a mesma canção tocada no rádio-relógio.
00:26:50	Mais tarde, Phil e Rita conversam na lanchonete sobre a situação do <i>time looping</i> .
00:46:10	Ele vai tomar um <i>drink</i> no bar do hotel e se encontra com Rita, sua produtora.
00:48:45	Phil leva Rita a um restaurante para conversar e poder conhecê-la melhor.
00:50:20	Os dois se divertem fazendo um boneco de neve e brincam com as crianças.
00:55:20	Na tentativa de seduzir Rita, Phil diz que a ama e acaba por levar um tapa no rosto.
00:59:22	Com raiva, Phil quebra o rádio-relógio, mas ele aparece intacto na manhã seguinte.

Fonte: Autor (2024)

⁷⁸ “*Maybe the real God uses tricks. You know, maybe he’s not omnipotent, he’s just been around so long, he knows everything.*” (*Groundhog day*, 1993 - 01:07:40).

Essas são as cenas que irão se repetir (e apresentar suas diferenças) na ação do protagonista. Outras cenas serão apresentadas como repetições, mas suas reincidências são apenas sugeridas pela ação ou pelas falas das personagens. Diferente do que ocorre em *Lola*, cujas ações repetem-se três vezes cada, em *Groundhog*, algumas se repetem duas vezes apenas, outras três ou até sete vezes, de acordo com o destaque de cada cena no filme.

Angustiado com a repetição de seu dia, Phil pede ajuda a Rita, em seguida ele vai a um hospital, onde o médico o aconselha a pedir a opinião de um psiquiatra. Na sequência, ele tenta explicar sua situação a um psicólogo, que não pode ajudá-lo em apenas um dia. É neste momento que ele se queixa aos amigos do boliche e começa a agir de forma inconsequente. Usa de seus conhecimentos cotidianos para enriquecer e conquistar as mulheres, até que decide conquistar sua produtora, Rita, o que não será tão fácil como ele pensava.

O prisioneiro do tempo, Phil Connors, na verdade, de alguma forma se sente livre de uma série de incumbências que o transformaram em uma pessoa desalentada, invejosa e egocêntrica. Na medida em que seus atos não têm consequências irreversíveis, pois ele certamente acordará às 6 horas da manhã do mesmo dia, na mesma cama de hotel e nada que ele possa fazer mudará isso; ele se permite experimentar suas possibilidades.

Neste percurso, o protagonista se aventura em uma série de questões éticas, morais e filosóficas. Ele ilude uma mulher propondo-lhe casamento no primeiro encontro, pois não irá se casar de qualquer jeito; furta sorrateiramente uma mala de dinheiro do carro-forte de um banco, aproveitando-se de uma distração dos vigilantes; não realiza a reportagem que deveria fazer na cidadezinha; anda de carro sobre os trilhos do trem, desafia as ordens instituídas e acaba preso; se aproveita das mulheres bonitas do lugar, beija a dona do hotel na boca; sequestra a marmota e foge com ela; e até se suicida (diversas vezes).

No momento em que Phil enfrenta a morte, não a sua própria, mas a de um pedinte idoso, um *homeless* (morador de rua), que irá falecer naquele fatídico “dia da marmota”; ele encontra seu limite. O protagonista cruza com este mendigo, figurante no filme, todos os dias na cidade de Punxsutawney: a primeira vez, ele finge que procura um trocado nos bolsos e acaba por não doar nada ao homem; depois, ele apenas ignora o idoso ou se assusta com ele; mas, já no momento em que a transformação de Phil começa, ele decide dar todo o seu dinheiro ao pobre senhor (e porque não, se no dia seguinte o teria de volta?).

Por fim, ele reencontra o pedinte agonizando na calçada gelada e resolve ajudá-lo, levando-o ao hospital para tratamento. Porém, inutilmente, pois o velho homem acaba por falecer. Nos dias seguintes, ele amplia sua atenção ao idoso carente, levando-o para um local quente, disponibilizando banho e boa refeição; mas, ao final do dia, o pobre homem sempre morre. Phil, então, olha para o céu como quem se rende ao inalcançável poder divino.

Figura 52 – Phil se rende ao poder divino após a morte do velho homem



Fonte: *Groundhog day* em 01:11:30

A visão de que a prisão temporal pode vir a ser, ao fim e ao cabo, uma libertação de atribuições cotidianas, mundanas, ordinárias; leva o protagonista a experimentações e questionamentos que irão para além do trivial; comportamentos, *a priori*, hostis, desonestos e destrutivos; mas, posteriormente, altruístas, solícitos e admiráveis.

Essa proposta, além de remeter ao que Certeau avalia sobre as práticas do cidadão comum como táticas cotidianas para driblar a rigidez do sistema social, por exemplo, também lança o espectador a indagações sobre as noções de vida, morte, trabalho, amor, felicidade, etc. Esse alcance maior que o filme propõe faz dele uma obra que entrega mais do que simplesmente a graça ou o reforço do sentimentalismo pequeno-burguês, que o público, talvez, espere de uma comédia romântica estadunidense do circuito comercial.

Phil percebe que, com o poder que lhe foi dado pelo “eterno retorno”, ele pode obter informações preciosas e usá-las a seu favor como bem entender. No que diz respeito à

conquista das moças da cidade, sua destreza é infalível, aparentemente. Então, resolve se lançar ao projeto principal, fazer Rita se apaixonar por ele.

Ao tentar colher informações para conhecer melhor Rita, ele pergunta a ela como seria, para ela, “o homem perfeito”. Ele, então, se vê diante de um ideal romântico tão requintado, que pouquíssimos homens conseguiriam atingir: humilde demais pra se achar perfeito; inteligente, companheiro e engraçado; romântico e corajoso; que tem um corpo bonito, mas não é vaidoso; atencioso, sensível e gentil; que se permite chorar na frente dela; que adora animais e crianças; troca fraldas e toca um instrumento musical; e, além de tudo isso, mais importante, que ame a própria mãe.

Com essas informações, Phil começa a sua saga interminável para seduzir Rita; primeiro, em uma conversa casual no bar do hotel (que se repete três vezes, pelo menos); depois, em uma conversa mais longa em um jantar (com duas versões apresentadas, mas muitas sugeridas); em seguida, fazer passeios, experimentar doces, conhecer seus gostos, etc., culminando com uma guerra de bolas de neve com os garotos (duas repetições mostradas, mas inúmeras implícitas); por fim, a tentativa de sedução final que, invariavelmente, dá errado e ele acaba recebendo um tapa no rosto por isso (o que se repete, no mínimo, oito vezes).

Phil desiste de tentar repetir aquele dia quase perfeito que alcançou com muito esforço. Ele, que era apenas cínico e egocêntrico, torna-se um ser amargo, rancoroso, com uma sensação tão profunda de fracasso, que até pode se tornar uma pessoa capaz de colocar os outros e a si próprio em perigo.

O protagonista decide sequestrar a marmota (que também se chama Phil), para tentar pôr um fim ao feitiço. Em fuga e já cercado por todos os lados pela polícia, ele decide acelerar a caminhonete que havia furtado e se matar junto com o pobre animal. O carro cai de uma altura gigantesca e explode, mas Phil acorda sem um arranhão sequer no mesmo quarto de pensão, com a mesma canção sendo tocada pelo rádio-relógio novamente. O *weatherman* desiste de viver a mesma situação eternamente e atenta contra a própria vida diversas vezes, mas sem sucesso, pois ele sempre volta ao mesmo ponto de partida, inexoravelmente.

Phil acredita ser uma espécie de deus, já que ele não morre de jeito algum, nem que queira, mas pede a Rita que não o deixe sozinho naquele dia. Ela decide ficar com ele o dia todo para ver o que acontecerá. Ele não tenta mais seduzi-la, apenas deseja a companhia da

moça pela qual se encantou à primeira vista, desde a cena inicial do filme, ainda no estúdio da WPBH - *channel 9*, uma emissora de Pittsburgh, para a qual ambos trabalham.

Quando chega a meia-noite, Rita se surpreende porque nada aconteceu, mas Phil explica que o ponto de partida é seis horas da manhã. Os dois continuam a conversar, até que adormecem abraçados. Ela já não o despreza como antes e isso o encoraja a prosseguir o longuíssimo dia, seu ânimo está renovado, mesmo que ela não se lembre de nada no dia seguinte, ou no dia que se repete.

Phil Connors, uma personagem cinzenta e sarcástica, que demonstra certo desprezo pelo evento turístico, pela pequena cidade, por seus habitantes e até pelos colegas de trabalho, após viver suas sucessivas mortes, acaba por se transformar e, aos poucos, se tornará uma pessoa mais amável, um homem mais solidário e mais simpático.

Phil deixa de ser a “marmota”, afinal, e consegue livrar-se de seu espírito sombrio, de frieza invernal, para se disponibilizar ao afeto, motivo pelo qual sua assistente, Rita (Andie MacDowell), irá se apaixonar por ele, posteriormente. O que remete esse momento da história do filme a uma conhecida frase atribuída à cineasta mexicana Dolores Elhers: “Não corra atrás das borboletas; plante uma flor em seu jardim e todas as borboletas virão até ela”⁷⁹.

O protagonista, então, finalmente, começa a tomar atitudes positivas diante da vida e a melhorar como pessoa. Ele se torna mais gentil com os desconhecidos, desperta seu interesse pela leitura, aprende a tocar piano, a esculpir no gelo. Assim, ele inspira a todos à sua volta. Phil agora é um novo homem e Rita começa a se interessar por ele sem que ele se esforce por isso. Ela o convida para tomar café. Ele aceita, mas diz que precisa cuidar de uns assuntos primeiro. Então, Phil salva uma criança que cai de uma árvore; troca o pneu furado do carro de três senhoras idosas; socorre Buster (o dono da marmota), que havia se engasgado com um pedaço de carne no restaurante; reconcilia um casal (Debby & Fred) que estava prestes a cancelar o casamento; ajuda um senhor idoso a se livrar de uma dor crônica nas costas; compra todos os seguros de Ned Ryerson e esculpe perfeitamente o rosto de Rita no gelo.

⁷⁹ Dolores Elhers (1896-1983) e Adriana Elhers (1894-1972), as Irmãs Elhers, foram ativistas políticas e cineastas reconhecidas no México (pós-revolução), que realizaram ao menos sete filmes, entre 1920 e 1921. Durante o governo provisório de Adolfo da Huerta, Dolores chegou a ser chefe do Departamento de Cinema do país. Uma versão adaptada dessa frase também é atribuída, erroneamente, ao poeta gaúcho Mário Quintana.

Empolgada com a surpresa de ver um homem assim, “tão versátil”, amável e cheio de qualidades, Rita se apaixona por Phil. Os dois permanecem juntos até o amanhecer do dia. E, desta vez, o dia da marmota não se repete: “*Today is tomorrow!*” (“hoje é amanhã”), diz ele.

O diretor de *Feitiço do tempo*, Harold Ramis, que faleceu em 2014 antes de completar 70 anos, atuou como ator em *Os caça-fantasmas* (*Ghostbuster*, EUA, 1984), de Ivan Reitman, ao lado de Bill Murray e Dan Aykroyd. Ramis disse uma vez que Phil, personagem de Murray em *Groundhog day*, poderia ter vivido em Punxsutawney por cerca de dez anos, o que ele corrigiria, mais tarde, ao dizer: “Acho que a estimativa de 10 anos é muito curta. Leva-se pelo menos 10 anos para ficar bom em alguma coisa [...] e considerando o tempo de inatividade e os anos equivocados que ele desperdiçou, devem ter sido mais ou menos uns 30 ou 40 anos” (Gallagher, WhatCulture, 3 fev. 2022 – tradução nossa)⁸⁰.

Entender que isso representa poucas alternativas de futuro ou que se trata de módulos fílmicos somente parece demasiado simplista. A obra de Ramis aborda, de forma cômica, questões de natureza muito profunda sob o ponto de vista filosófico. A condução da vida, a inevitabilidade da morte, a ética no trabalho, a generosidade, a solidariedade, a virtude e outros assuntos que são atravessados pela fábula de *Feitiço do tempo*, são temas éticos de grande relevância para a humanidade; e já foram apreciados por diversos filósofos, sociólogos ou antropólogos, mundo afora.

Quanto à forma, Ramis parece fazer mais alusão à própria natureza de uma produção cinematográfica, na verdade. Tome-se, como exemplo, a sequência da “tática de sedução” que Phil utiliza sobre Rita, sobretudo nas repetições das cenas feitas no bar do hotel, no restaurante ou na cena do boneco de gelo. Sabe-se que a repetição de *takes* de uma mesma cena filmada, até que o diretor se dê por satisfeito com a *performance*, são muito habituais na arte do cinema. O *syuzhet* de *Groundhog day* prevê tais repetições ao nível da fábula, o que dá à prática corriqueira de uma realização audiovisual uma dimensão narrativa bastante peculiar.

Na cena do bar, Rita e Phil se encontram no lobby do hotel (a 00:17:17), mas só depois (a 00:46:10) começa a se repetir como se fossem “tomadas” comuns de uma filmagem.

⁸⁰ “*I think the 10-year estimate is too short. It takes at least 10 years to get good at anything [...] and allotting for the down time and misguided years he spent, it had to be more like 30 or 40 years.*” Fonte: <https://whatculture.com/film/just-how-many-days-does-bill-murray-really-spend-stuck-reliving-groundhog-day>.

Primeira tomada, Phil oferece um *drink* a Rita, ele pede uma bebida totalmente diferente da dela. Segunda, Phil pede o mesmo coquetel, mas erra ao fazer um brinde “à marmota”. Terceira, Phil faz o mesmo pedido que ela e escolhe o brinde correto, “à paz mundial”.

Na cena do restaurante, Phil pergunta a Rita qual a formação dela. Ao saber que ela estudou poesia francesa antiga, ele demonstra insensibilidade ao debochar da escolha da moça e, então, precisará de mais um dia da marmota para corrigir a gafe.

A cena do boneco de neve é emblemática. A primeira vez resulta no melhor dos acertos de Phil, que o coloca mais próximo de um possível beijo. Já, na segunda, ele força o momento, à espera do mesmo resultado, porém, o que sucede é um fiasco. A diferença entre os dois resultados pode ser notada na expressão de Andie MacDowell, nas imagens abaixo.

Figura 53 – Diferentes expressões de Andie MacDowell (cena na neve).



Fonte: *Groundhog day* (00:51:10 e 00:55:16)

As repetições dos *takes* de uma cena na hora das filmagens no cinema também podem causar os dois efeitos: ou os atores conseguem aperfeiçoar suas performances e compor a versão desejada para a encenação; ou, ao contrário, o desgaste faz com que eles percam a espontaneidade e empobreçam o momento, o que pode causar uma grande perda de tempo. No contexto da *mise-en-scène* de uma produção audiovisual, o tempo circular é contingência de uma prática bastante usual de um ator, atriz, diretor (a), contrarregra, *cameraman* (ou *camerawoman*), continuísta; enfim, é parte inerente ao trabalho que eles precisam realizar.

Da mesma maneira, pode-se considerar que a prática laboral em um *set* de cinema foi modular desde sempre, na medida em que são raras as vezes em que se realizou filmagens de cenas na exata ordem elencada pelo roteiro original. O mais usual, é que o diretor decida qual cena deve ser feita no momento, segundo as condições apropriadas para tal, levando-se em consideração a disponibilidade dos atores, as condições climáticas ou de exposição de luz, a continuidade, etc. Posteriormente, justapõe-se os módulos filmados na montagem final de maneira a dar o sentido que o cineasta deseja para o seu filme. Ser modular e circular, portanto, parece ser da natureza de uma produção cinematográfica, no final das contas.

Groundhog day segue, dentro do possível, uma ordem cronológica de eventos, que só é interrompida quando uma das cenas retorna ao mesmo ponto de partida. Portanto, Bordwell parece ter razão quando não vê ruptura formal neste expediente narrativo, uma vez que o *syuzhet* obedeceu às regras tradicionais: “preeminência da causalidade, protagonista orientado para o objetivo, prazos etc...” (Bordwell, 1985, p. 164), como já citado. A apresentação da fábula também segue receita bastante conhecida.

O formato canônico da história (exposição, situação, introdução do protagonista, e assim por diante) é aparentemente aprendido a partir da experiência das histórias. As expectativas sobre como a narração pode manipular o tempo e o espaço são circunscritas pelo processo de narração cinematográfica (Bordwell, 1985, p. 149 – tradução nossa)⁸¹.

Assim, narrações em laço temporal, como em *Feitiço do tempo*, por exemplo, apresentariam novidade quanto ao *style* que, como já foi dito, pode influenciar na percepção de tempo do vedor, pois joga com a dupla temporalidade natural da narração ficcional, “da coisa narrada” e “da narração propriamente dita” (Gaudreault, 2009, p. 33).

⁸¹ “The canonic story format (exposition, state of affairs, introduction of protagonist, and so forth) is apparently learned from one’s experience of stories. Expectations about how the narration may manipulate time and space are circumscribed by the processo of filmic narration” (Bordwell, 1985, p. 149).

Não obstante, o espectador é instado a adaptar sua percepção de tempo, pois as “aberrações temporais” são absorvidas pelo *syuzhet*, fazem parte da fábula, portanto. Não são apenas narrações distintas causadas por pontos de vista de personagens diferentes sobre um mesmo evento e, sim, eventos sucessivos da própria fábula. Bordwell (1985) aborda tal questão, ao descrever o funcionamento da mente do espectador quando se depara com uma ordenação *sui generis*, que não segue a linearidade temporal esperada pelo público.

O espectador é instado a construir uma norma estilística proeminente, reconhecendo o estilo como motivado nem de forma realista, nem de composição, nem de transtextualidade. O espectador também deve formar suposições e hipóteses sobre o desenvolvimento estilístico do filme.

A estratégia de tratar o padrão estilístico como um conjunto rigoroso, mas aditivo, de diferenças impostas ao *syuzhet* desafia nossos processos normais de percepção de uma narrativa cinematográfica. Em particular, frustra o principal método de gestão do tempo de visualização – construir uma fábula linear (Bordwell, 1985, p. 289 – tradução nossa)⁸².

Porém, o que um dia já foi um modo de narração “*sui generis*”, sem semelhança com outro qualquer, em algum momento, passou a ser mais um *schemata* temporal assimilado e previsto pelo público, já habituado pela abundante recorrência de narrações em *time looping*. E, de fato, muitos filmes se utilizaram da mesma fórmula em suas produções cinematográficas com eventuais distinções de acordo com a adequação do tempo circular às suas fábulas.

No curta-metragem *Dois estranhos* (*Two distant strangers*, 2020), de Travon Free e Martin Desmond Roe, um jovem negro, Carter James (Joey Bada\$\$), acorda na casa de uma garota negra, Perri (Zaria), após uma *one night stand* (caso de uma noite) e decide ir para casa alimentar seu cão. E seria um dos melhores dias na vida de Carter, não fosse o estranho fato de ele acabar sendo morto por um policial, Merk (Andrew Howard), e acordar novamente na mesma cama do apartamento daquela mesma bela garota. O protagonista tenta se livrar deste trágico fim de diversas maneiras, tenta sair mais rápido, tenta fugir, tenta permanecer no apartamento, tenta conversar com o policial racista; mas, no final das contas, não importa o que ele faça, o resultado será sempre o mesmo.

⁸² “The spectator is cued to construct a prominent stylistic norm, recognizing style as motivated neither realistically nor compositionally nor transtextually. The viewer must also form assumptions and hypotheses about the stylistic development of the film.

The strategy of treating the stylistic pattern as a rigorous but additive set of differences laid over the *syuzhet* does challenge our normal processes of perceiving a film narrative. In particular, it thwarts the chief method of managing viewing time – constructing a linear fabula” (Bordwell, 1985, p. 289).

Baseado na comédia *Groundhog day* (o dia da marmota), o curta faz uma crítica feroz à intolerância racial de parte da corporação policial de maioria branca, nos Estados Unidos da América. Casos como os de Eric Garner, George Floyd e de tantos outros jovens negros mortos em abordagens violentas da polícia estadunidense são lembrados ao final do filme: “*Say their names, remembre their names*” (“Diga seus nomes, lembrem-se de seus nomes”).

Outro curta que aborda o mesmo tema que *Two distant strangers*, disponível no *Youtube*, é *Groundhog day for a black man* (2016, EUA), de Cynthia Kao, em que um jovem negro é abordado, em diversas situações, por policiais brancos e sempre se dá mal, por mais inocente que fosse a situação. A maldição do rapaz só termina, de fato, quando ele é abordado por um policial que também é negro, o que dá um tom de esperança à mesma denúncia.

O filme *Nu* (*Naked*, 2017, EUA), de Michael Tiddes, também tem um ator negro como protagonista, Rob Anderson (Marlon Wayans), um professor que está prestes a se casar com sua noiva, uma médica, Megan (Regina Hall). No entanto, na data do casamento dos dois, Rob desperta completamente nu no interior de um elevador de hotel. Então, passa a tentar descobrir o que havia acontecido com ele, afinal, na intenção de conseguir se casar com sua amada Megan. Porém, ele se vê preso em um laço temporal de apenas uma hora, tempo muito curto para que ele consiga saber como se livrar do problema. Com as seguidas repetições, ele começa a entender a situação e amadurecer como pessoa, o que o aproxima do modelo original, *Feitiço do tempo*.

Questão de tempo (*About time*, 2013, EUA), do escritor e cineasta britânico Richard Curtis, o mesmo de *Quatro casamentos e um funeral* (*Four weddings and a funeral*, 1994) e de *Um lugar chamado Notting Hill* (*Notting Hill*, 1999), leva a questão do laço temporal a um outro nível de apreciação. O poder de voltar no tempo aparece como um dom, passado de geração para geração, herdado geneticamente pelos homens de uma certa família.

Tim Lake (interpretado pelo ator irlandês Domhnall Gleeson) descobre seu dom já adulto, aos 21 anos, e o utiliza para conquistar Mary (Rachel McAdams), o amor de sua vida. Ele continua a usar seu poder de voltar no tempo para tornar seu romance com Mary o melhor possível. Tim abusa de seu poder e acaba por gerar muitos problemas familiares, até que ele consegue consertar sua vida com Mary.

O pai de Tim, James Lake (Bill Nighy), muito doente, iria falecer inevitavelmente. Apesar de seu incrível dom, Tim não pode evitar a morte do pai, mas pode voltar para vê-lo

sempre que tem saudade. Seu pai o aconselha a viver duas vezes cada dia, um dia ele estaria tenso e preocupado e seria grosseiro com alguém ou perderia as boas oportunidades da vida; mas, no segundo dia, ele já saberia o que iria acontecer e, mais relaxado, seria mais gentil com todos que encontra e conheceria suas possibilidades. Ele ainda volta no tempo uma última vez para se despedir de seu pai, antes de decidir ter uma vida normal, sem utilizar seu poder sobre o tempo para não prejudicar sua vida pessoal. Tim compreende que, no final das contas, seu dom especial não iria poupá-lo das atribuições cotidianas e resolve viver “um dia por vez”, mas sempre como se fosse o “segundo dia”.

Outro filme que segue a mesma temporalidade circular, da fórmula de *Groundhog day*, é *Quando nos conhecemos* (*When we first met*, 2018, EUA), de Ari Sandel, em que um rapaz apaixonado, Noah Ashby (Adam DeVine), começa a voltar no tempo em uma cabine de fotografias automáticas. A moça por quem ele se apaixona, Avery Martin (Alexandra Daddario), está para se casar com outra pessoa, então, Noah aproveita a situação de repetição para tentar encontrar uma maneira de compreender seus erros e corrigi-los, afim de reconquistá-la. Durante as sucessivas tentativas (malogradas), ele acaba notando a amiga dela, Carrie (Shelley Henning), por quem ele acaba desenvolvendo um sentimento mais consistente que uma simples paixão; e, assim, acaba com o feitiço que o fazia voltar no tempo.

Em outro filme estadunidense de 2018, *Loucura do tempo* (*Time freak*), de Andrew Bowler, um brilhante estudante universitário de física, Stillman (Asa Butterfield), constrói uma poderosa máquina do tempo para reconquistar sua namorada, Debbie (Sophie Turner), que, na verdade, acaba de lhe dar o fora. Ele cria uma enorme tabela de situações onde ele entende que falhou com ela e que seriam relevantes na história deles, então, Stillman volta a cada um destes momentos e tenta agir de forma diferente para que seu relacionamento com Debbie não se desgaste e dure para sempre. Para realizar seu objetivo, ele tem a cumplicidade de Evan (Skyler Gisondo), seu grande amigo, o qual mais o atrapalha do que o ajuda, de fato.

Quando Stillman fica satisfeito com o rumo de seu romance com Debbie, ele decide não mais usar a máquina do tempo para não alterar mais nada em seu “relacionamento perfeito”. Porém, o que ocorre é exatamente o inverso, pois ao saber tudo o que vai acontecer, como terá que agir diante de cada situação e o que não dizer para não a desagradar, Stillman se sente entediado e preso a um comportamento que não condiz com sua personalidade.

Debbie, por sua vez, percebe a falta de espontaneidade do companheiro, que não se surpreende com nada, e desconfia do porquê de eles nunca brigarem ou sequer, ao menos, discutirem. Ela começa a pensar, a partir disso, que ele não a ama o suficiente.

No entanto, Evan, que também tinha interesse em uma colega de faculdade, entra na casa do amigo sem permissão para usar a tal invenção que permite viagens temporais. O resultado é que Stillman e Evan são flagrados e os planos deles descobertos por Debbie que, muito decepcionada, termina o relacionamento novamente.

Stillman decide, então, voltar ao passado uma última vez e destruir sua máquina, por acreditar que “cientificamente” não é capaz de fazer sua amada feliz como ele gostaria. Evan se intromete na experiência e também volta no tempo. Stillman reencontra Debbie no mesmo dia em que se conheceram, antes de haver qualquer relacionamento, dá um beijo nela sem grandes explicações e diz adeus.

Para surpresa de Stillman (e do público), Debbie também volta no tempo e começa uma grande discussão com ele. Ela diz que o destino dela não lhe pertence e ordena que ele nunca mais tome decisões por ela. Contudo, mesmo assim, os dois acabam ficando juntos.

Em *Time freak*, o protagonista controla precisamente quando e onde voltar no tempo, o que difere dos outros filmes citados, em que as personagens estão presas no *looping* sem controle de como sair dele. Há, todavia, uma contradição na cena final, já que, apesar da epifania de Stillman de que sua invenção não pode resolver seu problema amoroso, os dois acabam juntos exatamente por causa da invenção que o fez insistir na relação.

Uma produção sueca mais recente, de 2023, *Tudo de novo, mais uma vez* (*One more time*), de Jonatan Etzler, é uma comédia leve que narra a história de uma moça que, no dia em que iria completar seus 30 anos de idade, sozinha e desiludida, acaba por voltar no tempo, como se tivesse a fazer apenas 18 anos. Basicamente, o inverso do que acontece no filme de Gary Winick, *De repente 30* (*13 going on 30*, 2004), cuja protagonista adolescente Jenna Rink (Jennifer Garner) acorda com 30 anos de idade, repentinamente.

Em *One more time*, a personagem principal, Amelia (Hedda Stiernstedt), é convidada por sua amiga *nerd*, Fiona (Miriam Ingrid), para assistir ao filme *Feitiço do tempo*, em sua casa, o que parece uma forma de assumir a influência da antiga obra de 1993, de Harold Ramis. Assim, ela decide que tem que melhorar como pessoa para poder sair do laço de tempo e ser mais feliz no futuro.

Bordwell (1985), comenta sobre o fascínio que esse tipo de plano de construção temporal invulgar pode suscitar, em um primeiro momento, no espectador de uma produção audiovisual, ao reforçar o poder do *style* de um cineasta no momento da criação de sua narração fílmica.

Quando um *style* poderoso e internamente consistente recusa *schematas* convencionais para produzir significado narrativo, somos tentados a projetar nele outros *schematas*, e a oscilação vacilante de tais alternativas contribui para a sensação de incerteza. Ordem sem significado atormenta.

Sem tempo para se demorar, o espectador também pode atribuir inefabilidade às diferenças insustentáveis geradas pelo *style*. O espectador não consegue identificar todas as variantes de cada parâmetro e não consegue mantê-las em mente todas de uma vez (Bordwell, 1985, p. 305 – tradução nossa)⁸³.

Outros filmes podem ser citados como exemplos: o italiano *Já era hora* (*Era ora*, Itália, 2022), de Alessandro Aronadio; ou *Como seria se...?* (*Look both ways*, EUA, 2022), de Wanuri Kahiu, filmes que também exploram possibilidades ao voltarem a um ponto da fábula. O *time loop* pode ser considerado como um modelo temporal sintético alternativo de narração.

A revista eletrônica *On Story* disponibiliza uma palestra no *Austin Film Festival*, que aconteceu em 6 de junho de 2015, ministrada pelo escritor responsável pelo roteiro original de *Groundhog day*, Danny Rubin, que conta como se deu a participação do diretor do filme, Harold Ramis, na versão final da história que foi filmada efetivamente.

Ramis (falecido em 2014, um ano antes) era um ator com um tino para a comédia, que já conhecia Bill Murray, comediante com o qual dividiu o protagonismo em *Ghostbuster* (1984). A tendência de Ramis ao cômico o levou a ser corroteirista em *Feitiço do tempo*, pois suas *gags* inseridas nas cenas tornaram o filme mais engraçado. Um bom exemplo disso é a piada do café da manhã, no segundo dia de Phil Connors em Punxsutawney, quando o protagonista começa a desconfiar que o dia está a se repetir. A Sra. Lancaster, proprietária do *bed & breakfast* onde Phil está hospedado, inicia uma conversa exatamente com as mesmas palavras que usou no dia anterior, então, o diálogo que se vê é este a seguir:

⁸³ “When a powerful and internally consistente style refuses conventional schemata for producing narrative meaning, we are tantalized into projecting Other schemata onto it, and the flickering oscillation of such alternatives contributes to the sense of uncertainty. order without meaning tantalizes. Without leisure to linger, the viewer may also attribute ineffability to the ungraspable differences generated by the style. The spectator cannot spot all the variants of Every parameter and cannot keep them in mind all at once” (Bordwell, 1985, p. 305).

Mrs Lancaster: “*I hope you enjoy the festivities! There is a talk of a blizzard...*” (“Espero que o senhor aproveite as festividades. Estão falando de uma nevasca...”).

Phil: “*Do you have déjà vu, Mrs Lancaster?*” (“A senhora tem *déjà vu*, Sra. Lancaster?”).

Mrs Lancaster: “*I don't think so, but I can check with the kitchen*” (“Acho que não, mas eu posso ver lá na cozinha” – tradução livre).

(*Feitiço do tempo* a 00:20:30).

Segundo Danny Rubin, essa foi uma das muitas intervenções de Ramis no roteiro, que não foi concebido para ser uma “fórmula” pronta de narração circular e, sim, para ser um “*something else*” (Rubin, *On Story* - 6 jun. 2015) dentro de uma “*unconventional romantic comedy*” (comédia romântica não-convencional). O “algo mais”, a que Rubin se refere enquanto *style* da dupla criadora dessa produção cinematográfica, acaba por tornar-se um modo alternativo de construção temporal narrativa para se contar uma história, formato que foi largamente utilizado por inúmeros roteiristas de cinema, a partir de então, devido ao sucesso internacional de *Groundhog day*.

Rubin conta que Ramis gostou do fato da história “começar no meio”, como sugeria o roteiro, mas que Whitney White, uma produtora associada, teria dito: “Sabe... A gente meio que sente falta de passar pelo processo de Phil tendo que descobrir o dia e descobrir a repetição. Acho que poderia ser divertido... Vamos tentar isso!”⁸⁴ (Rubin, *On Story* - 6 jun. 2015 – tradução nossa). Por esse motivo, Ramis e Rubin tiveram que criar um novo começo.

A partir de tal mudança no roteiro, então, teria surgido a brincadeira com o *déjà vu*, descrita acima, bem como outras tantas. Por exemplo, a que acontece logo em seguida, na sequência do mesmo diálogo entre Phil e a Sra. Lancaster:

Mrs Lancaster: “*Will you be checking out today, Mr. Connors?*” (“O senhor fará o *check out* hoje, Sr. Connors?”).

Phil: “*I'd say the chance of departure today is... 80%. 75-80%, probably*” (“Eu diria que a chance de saída hoje seria ... 80%... De 75 a 80%, provavelmente...”).

(*Feitiço do tempo* a 00:20:40).

⁸⁴ “*Start in the middle*”; “*You know... We miss kind of going through the process with Phil in having discover the day and discover the repetition, I think that would be fun... Let's try that!*” (Rubin, *On Story* - 6 jun. 2015).

Deve-se lembrar que se trata do segundo dia de Phil na pousada, o primeiro dia a se repetir, portanto, dentro do “processo de descoberta” da prisão temporal do protagonista. Em seu primeiro dia, Phil havia dito (em tom esnobe): “*The chance of departure today is 100%!**” (“a chance de saída hoje é de 100%”), o que deixa claro que ele não gosta da cidade.

Rubin esclarece que o roteiro original não atenderia as convenções de uma comédia romântica no padrão hollywoodiano e que muitos estúdios se recusaram a produzir o filme, embora adorassem o roteiro. Danny Rubin foi colecionando negativas até conseguir apresentar seu roteiro a Harold Ramis, que se empolgou com a trama, mas teria sugerido transformá-lo em uma comédia romântica, o que foi feito, de fato.

Para isso, Rubin teve que “apresentar mais profundamente a personagem feminina”, que é mostrada no filme, pela primeira vez, no fundo de *chroma key*⁸⁵ azul utilizado pelo apresentador da previsão meteorológica. Ela surge, então, no monitor de retorno de Phil, ladeada por nuvens, flutuando como a figura de um anjo. A jovem e bela produtora (que flutua) não tem os pés no chão, portanto, é uma sonhadora idealista. Pronto! A figura feminina do par romântico está apresentada, afinal. Outras cenas e diálogos que se sucedem mais adiante revelariam com mais detalhes a sua personalidade.

Figura 54 – Rita no fundo de *chroma key* e no monitor de retorno



⁸⁵ *Chroma key* é uma das técnicas visuais para efeitos de substituição de uma imagem por outra, utilizando-se de uma “chave de cor” uniforme e contínua, normalmente as cores azul e verde são as mais adequadas para isso.



Fonte: *Groundhog day* a 00:03:00

Outra dica de Ramis, segundo Rubin, foi a de que ele escrevesse uma cena memorável para os dois protagonistas, que não desperdiçasse o que poderia ser um momento inesquecível com uma personagem menor. Portanto, a cena do bar do hotel, que se repete até que o brinde de Phil seja aceito por Rita, seria feita com qualquer moça da cidade, mas ele a reserva para os protagonistas, pois a relação de Phil com Rita, seria muito mais relevante para a fábula.

Figura 55 – Rita e Phil tomando um *drink* no bar do hotel



Fonte: *Feitiço do tempo* a 00:46:20

Danny Rubin, no decorrer da palestra, descreve algumas cenas que foram escritas de uma certa maneira e filmadas de outra forma por Ramis, como a ideia de começar no meio, já citada. A revelação mais inusitada é a de que, no roteiro original, quando Phil acorda no dia 3 de fevereiro, após o final do feitiço, Rita é que acordaria no mesmo dia (3 de fevereiro) de novo e de novo... Ela enfrentaria o feitiço desta vez e, assim, terminaria o filme. Essas duas ideias, descartadas por Ramis para *Groundhog day*, coincidência ou não, foram utilizadas por Andy Siara, roteirista de *Palm Springs* (EUA, 2020), filme dirigido por Max Barbakow.

Por fim, Harold Ramis que, além de dirigir o filme, faz uma ponta em *Groundhog day* como o médico neurologista, afirma que recebeu vários *feedbacks* positivos de entidades religiosas como a dos Judeus Ortodoxos, dos Zen Budhistas, da Comunidade Yoga, de Pastores da Igreja Batista e de Padres Católicos. Cada um deles dizia que o filme traduzia bem a filosofia de suas ideias religiosas. Ramis (2010), em uma entrevista, diz: “Bem, essa é uma resposta ecumênica a este filme! É a mesma mensagem [...] isso não muda, mas todos, obviamente, projetaram algo no filme, e isso é a genialidade do conceito de Danny Rubin”⁸⁶.

Ramis (2010) diz ainda ter sido abordado por membros da Comunidade Psiquiátrica, que acreditavam que o filme seria uma metáfora sobre a psicanálise, uma vez que os pacientes revivem a mesma história muitas e muitas vezes, repetem o mesmo padrão em suas vidas e que, afinal, o objetivo deles, enquanto profissionais, seria o de quebrar esses padrões de comportamento. De todo modo, o filme realmente abrange muito mais elementos do que uma comédia romântica hollywoodiana clássica, ao incorporar diversos temas éticos, etéreos, psíquicos e filosóficos em sua fábula.

A fórmula clássica, hodiernamente, pode ser usada de maneira inovadora graças às tecnologias digitais. Este é o caso dos “filmes interativos”, novidade relativamente recente, disponível nos *streamings*, uma forma instantânea e participativa de se assistir audiovisuais. Um exemplo de interatividade filmica é *As escolhas do amor* (*Choose love*, EUA, 2023), de Stuart McDonald, roteirizado por Josann McGibbon, a mesma que assina (com Sara Parriott e Audrey Wells) o roteiro de *Noiva em fuga* (*Runaway bride*, EUA, 1999), de Garry Marshall.

⁸⁶ “Well, that’s a ecumenical response to this film!” “It’s the same message as the film [...] it does not change but everyone, obviously, projected something onto the film and it’s the genius of Danny Rubin concept” (Ramis, 2010).

As escolhas do amor é um filme interativo disponível, no corrente ano de 2024, na Netflix. Trata-se de uma comédia romântica, que segue o modo tradicional do gênero, mas que permite ao espectador decidir em que direção vai a história. Cami Conway (Laura Marano) é uma garota romântica que vai a uma cartomante para saber como será o seu futuro, já que, apesar de ter um bom emprego e um namoro de longa data, não se sente plenamente realizada. Cami é uma engenheira de som de um grande estúdio, o “Sound Scene”, e namora um rapaz, Paul (Scott Michael Foster), por quem ela é apaixonada há muito tempo. Porém, quando vai a uma cartomante, ela deixa transparecer que algo falta em sua vida.

A protagonista é uma jovem ansiosa e quer saber se seu namorado é, de verdade, sua alma gêmea. No entanto, a vidente lhe diz: “*Well, that depends on you! Cause destiny is a myth!*” (“Isso depende de você... Porque o destino é um mito!”). A cartomante prossegue: “*I see oportunities, I see challanges, but... You will have to choose!*” (“Eu vejo oportunidades, eu vejo desafios, mas... Você terá que escolher!”). A narração está a afirmar que o que sucederá na fábula depende das escolhas do espectador interativo, chegando até a utilizar o mesmo termo do título original (“*choose*”, de *Choose love*) pra evidenciar a ideia.

E a primeira escolha é se Cami quer ouvir da vidente “*good news or bad news*” (“boas notícias ou más notícias”). O espectador tem que escolher rapidamente, caso contrário, o quadrado que já está selecionado segue seu fluxo. Porém, tal escolha não altera radicalmente a história, bem como algumas outras que se seguem.

A história de Cami começa a se complicar. Ela reencontra seu primeiro amor, Jack Menna (Jordi Webber), que a convida para almoçar. Então, o espectador deve decidir se ela aceita ou se recusa o convite. A partir daí, as escolhas começam a interferir fortemente nos rumos da fábula. Cami fala o tempo todo com a câmera, trazendo o público para dentro da história, como parece ser a proposta do filme, na verdade.

Na mesma manhã, em seu local de trabalho, Cami conhece um famoso *rock star*, Rex Galier (Avan Jogia), por quem se encanta à primeira vista. Ela acaba mixando a música de Rex e os dois se aproximam. Aos poucos, a protagonista vai identificando cada pretendente que aparece com uma das cartas que a vidente mostrou a ela.

Deste ponto em diante, descrever uma sinopse se torna bastante complicado, já que as opções do espectador mudam os vetores das ações das personagens. Porém, de todo modo, é possível dizer que ela está em uma situação de escolha entre três opções principais:

1. Segue o plano original, casa-se com seu namorado Paul e tem filhos em um futuro bem próximo.
2. Retoma o romance interrompido com Jack, resgata seus sentimentos do passado sem ter certeza de que são verdadeiros.
3. Aventura-se a fazer parte da vida atribulada de um cantor de sucesso e, talvez, realizar seu sonho de ser uma cantora.

Figura 56 – Banner de *As escolhas do amor* (Netflix, 2023)



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-304082/>

Cami, então, tem um sonho estranho que mostra essas possibilidades de escolha que ela pode fazer. No sonho, o espectador decide com quem ela quer ficar, afinal. Então, três finais serão possíveis (como em *Corra Lola, corra* ou *Blind chance*), porém, as três possibilidades são mutuamente exclusivas, não fazendo parte da mesma linha narrativa.

Com o desenvolvimento da tecnologia digital, os *streamings*, agora, chegam a um ponto de permitir que o espectador possa participar ativamente da história, ao escolher o que os protagonistas devem fazer ou não, decidir por eles quais ações devem tomar. Esse é um nível de interação totalmente novo, revolucionário e muito promissor; mas que, por si só, não garante necessariamente a qualidade artística, sendo apenas uma característica do meio pelo qual se acessa um filme, um aparato tecnológico, as *smarTVs* ou os *smartphones*. O *style* com o qual se realiza uma produção audiovisual, por meio de tal tecnologia, continua sendo prerrogativa dos criadores da obra: roteirista, diretor, atores, produtores, etc.

Não obstante, não há como não se notar semelhanças com o que fez Tykwer ou Ramis, no que diz respeito às práticas de exploração de possibilidades narracionais de uma fábula. O que difere, aqui, os filmes analisados de um “filme interativo”, é que *Lola e Feitiço* assimilam as opções e bifurcações (ou trifurcações) dentro de uma mesma narração sem interrupções ou intervenções externas; resultando, como no livro de Borges, que os diversos mundos paralelos coexistam em uma mesma estrutura de tempo circular.

Ao se ver por este prisma, as interrupções causadas pelas escolhas do espectador, embora possam fazer a narração voltar ao ponto de partida de uma determinada ação, se diferenciam por quebrar a curvatura temporal narrativa proposta inicialmente. As opções de um filme do tipo interativo como *As escolhas do amor*, por exemplo, não constroem uma única estrutura de tempo, ou melhor, uma opção deve excluir a(s) outra (s) para que o filme continue a avançar no tempo. Diferentemente de um filme visto no cinema, em que tal interação, nos moldes atuais, não é permitida. O cinema seria, assim, um local de contemplação, por essência. As *smarTVs* e os *smartphones*, ao contrário, são instrumentos de controle e manipulação temporal, por excelência, por parte do espectador.

As escolhas possibilitadas pelos filmes interativos tornam a narração uma espécie de segredo de um cofre: um giro à direita, outro giro à esquerda, mais um giro pra cá e outro pra lá e assim, sucessivamente, até que se abra o final escolhido. Porém, nada impede o espectador de voltar à última de suas escolhas e mudá-las ou ainda reiniciar e desviar o sentido vetorial de algumas ações, o que determinará outro final ou, até mesmo, outra história. Ao se considerar tal hipótese, diversas fábulas sairiam dessas escolhas, a transformar uma obra interativa em um combo de filmes diferentes e possíveis.

Figura 57 – Cenas do filme interativo *As escolhas do amor* (2023)





Fonte: <https://www.techtudo.com.br/guia/2023/09/as-escolhas-do-amor-conheca-filme-interativo-da-netflix-e-seu-elenco-streaming.ghtml>

Levado pelas escolhas do espectador, o *syuzhet* torna-se imprevisível e mostra suas diferentes direções, que resultam em alguns percursos distintos, conforme a combinação de escolhas. No entanto, o diretor do filme deve filmar as possibilidades para disponibilizá-las ao público, o que torna a produção de uma obra interativa um pouco mais complexa que o habitual, apesar do enredo parecer bastante simples, *a priori*. Neste ponto, o filme se aproxima mais da prática de um jogo eletrônico, cujas opções já estariam pré-programadas.

Lola e Feitiço incorporam as compossibilidades em uma mesma narração, elas fazem parte de uma única estrutura temporal. Ao se assistir a um filme como *Lola rennt* ou *Groundhog day*, sabe-se que há uma narração completa e unificada, na qual as suas compossibilidades estão amalgamadas, não se dividem, fazem parte da experiência fílmica. Não haverá possibilidade de interação. O cinema permite ao público mergulhar em uma fábula pronta, em que o espectador se insere emocional e racionalmente, porém, não tem como interferir nos rumos do *syuzhet*.

O mesmo acontece com a história de *Crimes temporais*, conforme se verá a seguir. O caos criado pelo roteiro sofisticado (e bastante complexo) de Vigalondo escapa totalmente ao controle do espectador. O vedor, na verdade, sente-se como se estivesse na cadeira de uma montanha russa. Uma vez iniciada a trajetória lancinante, o público está à mercê do itinerário fabulado pelo diretor espanhol e, a partir de então, sua velocidade, seus voos embicados e seus mergulhos vertiginosos serão imparáveis. O máximo que o espectador pode fazer para evitar as sensações desagradáveis é fechar os olhos, então, deixaria de ser um vedor; porém, não escapará do tom dramático da trilha sonora de Eugenio Mira. *Los cronocrímenes* é um trabalho diferente das duas obras analisada até aqui, porém, o tempo circular, da mesma forma, faz parte do roteiro pensado e realizado por Nacho Vigalondo.

4.4 Os “eus” perdidos no labirinto do tempo

Neste último subtópico, será preciso revelar o que, para essa pesquisa, oportuniza a utilização do terceiro filme relacionado, *Crimes temporais (Los cronocrímenes, 2007)*, de Nacho Vigalondo, no conjunto das análises propostas. Vigalondo traz, além da circularidade temporal, também a simultaneidade e a duplicidade das personagens para a narrativa ficcional cinematográfica, construindo um filme de suspense em narração cíclica.

Todos os conceitos filosóficos, científicos, psicológicos e sociais (citados e comentados anteriormente) se aplicam à obra de Vigalondo, o filme se utiliza de premissas da física pura relativista para conduzir o espectador em uma viagem narracional aterrorizante.

Trata-se de uma obra do gênero de suspense, mas que também se insinua em direção à ficção científica, com viagens ao passado somadas a criações de duplicações humanas idênticas na curva do tempo.

Em *Crimes temporais*, o protagonista, Hector (Karra Elejalde), se duplica a cada vez que entra em uma máquina do tempo; a partir dele, ao menos outros dois Hectors acidentais são criados. Eles (os “eus” de Hector) vivem simultaneamente e interagem entre si. A ação de Hector (ou dos Hectors) se repete diversas vezes, instaurando inequivocamente o *time loop*. Porém, tais ações, com o desenrolar da trama, mostram-se sincrônicas e interligadas, o que gera maior complexidade para a análise do tempo narrativo.

Uma insólita máquina do tempo, apresentada visualmente como uma piscina redonda, cheia de um líquido branco indeterminado e coberta por um aparato metálico, como a tampa de uma panela de pressão gigante, tem a propriedade de fazer uma pessoa viajar ao passado. Porém, ao voltar em uma hora no tempo, Hector carrega consigo as memórias do ser original, com exceção da última hora vivida antes de entrar no mecanismo científico.

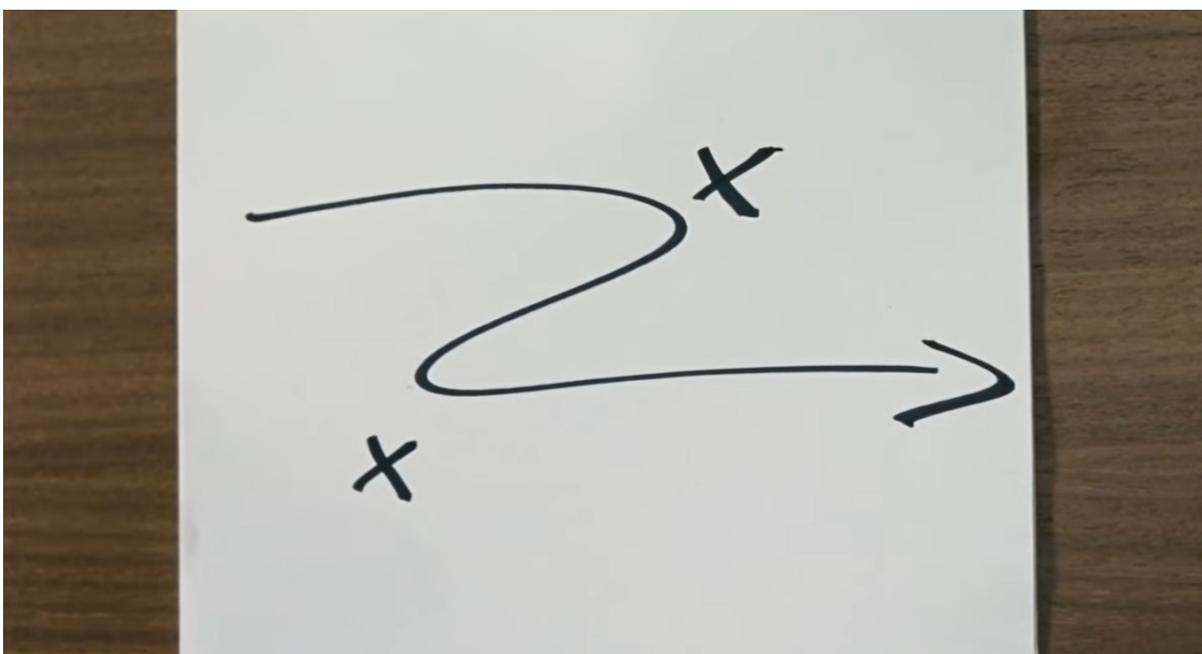
Crime temporais é um conto trágico, no qual o protagonista, Hector, é atraído, pela imagem de uma bela mulher, a uma situação desconhecida e perigosa. O rapaz, ao tentar salvar a moça que está em situação difícil, acaba golpeado pelas costas com uma tesoura por um ser indecifrável. Para fugir de tal vilão, ele se abriga na casa de um cientista, que o aconselha a entrar em um aparato metálico sobre o qual ele nada sabe. A tal máquina o faz voltar no tempo em uma hora apenas, assim, ele não tem memória sobre o que aconteceu recentemente, embora tenha consciência de si mesmo em seu passado mais remoto. Porém, o que o aparato tecnológico faz, na verdade, é criar um novo Hector, que desconhece seus outros “eus” dispersos no tempo. Isso cria situações terríveis, culminando com a trágica morte de uma das personagens.

Nacho Vigalondo especula, então, sobre um possível aspecto trágico do tempo cíclico utilizado pela história do filme, acrescentando a este a simultaneidade dos “eus” de Hector que engendram um conflito incontornável, pois a cada ação de um dos Hectors uma nova situação crítica de terror se apresenta, o que faz com que o protagonista e suas cópias entrem em um labirinto temporal sem saída, aparentemente. Neste sentido, *Los cronocrímenes* assemelha-se mais a *Efeito borboleta* (*The butterfly effect*, 2004), dos diretores estadunidenses Eric Bress e Jonathan Mackey Gruber. Assim como em *Efeito borboleta*, cada vez que o protagonista de *Los cronocrímenes* decide voltar no tempo para corrigir alguma consequência maléfica, decorrente de suas decisões anteriores, uma nova tragédia acontece a um de seus amigos mais próximos, à sua companheira, ou até a ele próprio.

Porém, as semelhanças não avançam mais a partir daí, pois o protagonista de *Crimes temporais* não volta no tempo por sua vontade, e somente sabe das consequências de suas decisões quando se depara com os outros “eus” perdidos. A coexistência dos vários Hectors (três, ao menos) na ação que se repete traz uma dramaticidade inusitada para a história, que se mostra como um problema sem solução, na medida em que cada repetição da ação em *looping* é realizada por um novo Hector, que não possui informações que seriam vitais para evitar as consequências nefastas de seus atos.

O Cientista, interpretado no filme pela mesma pessoa que o dirige, Nacho Vigalondo, explica ao “Hector 2” a situação em que ele se encontra na curva do tempo, que para o jovem cientista se apresentaria como a figura da letra “S”. Desse modo, Hector 1, que ainda não entrou na máquina do tempo; Hector 2, que está a conversar com o cientista no laboratório dele; e Hector 3, que havia acabado de sair dali em um carrinho elétrico de golfe para interceder na história de Hector 1; estão a conviver ao mesmo tempo na história do filme. A figura abaixo, mostrada pelo Cientista a Hector 2 (e ao público também), demonstra como seria possível a coexistência física dos três Hectors, simultaneamente, em uma mesma curvatura do tempo em “S”:

Figura 58 – Curva em “S”, segundo o cientista de *Crimes temporais* (2006)



Fonte: *Los cronocrímenes* a 00:30:23

O Cientista tenta convencer Hector 2 de que bastaria que ele esperasse o tempo seguir sua curva natural e o paradoxo, então, desapareceria. Porém, o que se vê, a seguir, desmente tal expectativa, pois Hector 3 já havia traçado um plano para eliminar os outros dois “eus” de maneira que ele pudesse voltar a ter uma vida normal com sua esposa, Clara.

Como se percebe, o curso dessa fábula não se inicia na primeira cena do filme. Na verdade, o que se entende, um pouco mais tarde, é que as primeiras cenas de Hector e Clara no quintal de casa já haviam acontecido. Hector 2 observa as ações, as quais ele já sabe que devem ocorrer, e as incita deliberadamente. Hector 2 induz a ação de Hector 1 para que tudo siga da maneira que ele quer que aconteça.

Vigalondo, ao apresentar seu filme ao público do *Fantastic Fest 2007*, festival de cinema realizado na cidade de Austin (Texas, Estados Unidos), descreveria sua obra como: “um ciclo vicioso, você não pode encontrar o começo”⁸⁷. O diretor espanhol sabia que tinha nas mãos um enredo intrincado e difícil, que teria que ser contado da forma mais simples possível. Abaixo, segue o quadro que descreve as ações que se repetem em *Crimes temporais*.

Quadro 08 – Ações que se repetem, em *Crimes temporais*.

<i>Timecode</i>	<i>Descrição da cena</i>
00:02:45	Hector 1 fecha a janela que dá visão para o bosque.
00:03:55	O telefone toca. Hector 1 atende, mas a pessoa não diz nada. Hector 1 liga de volta.
00:06:56	Hector 1, com binóculos, observa a moça tirando a camisa no bosque.
00:11:30	Hector 1 se aproxima da moça nua no bosque e é golpeado no braço por uma tesoura.
00:23:10	Hector 1 é aconselhado pelo cientista a entrar na máquina do tempo.
00:24:00	Hector 2 sai da máquina do tempo, molhado e confuso.
00:27:17	Hector 2 vê Hector 1 fechar a janela de sua nova casa.
00:31:50	Hector 2 liga por telefone fixo para Hector 1, mas não diz nada. Hector 2 recebe ligação.
00:35:20	Hector 2 pega as chaves do carro branco e dirige até a estrada que dá acesso ao bosque.
00:36:35	Hector 2 passa por uma moça de bicicleta e para na estrada para olhá-la pelo retrovisor.
00:36:53	Um carro vermelho bate na traseira do carro branco onde estava Hector 2.
00:38:00	Hector 2 tira a faixa do braço e cobre seu rosto para estancar o sangue de sua testa.
00:38:50	A moça da bicicleta socorre Hector 2, que havia se acidentado na estrada.
00:45:15	Hector 2 obriga a moça da bicicleta a tirar a camiseta, ameaçando-a com uma tesoura.
00:48:20	Hector 2 despe a moça da bicicleta para atrair Hector 1 para uma armadilha.
00:50:08	Hector 2 golpeia o braço de Hector 1 com a tesoura que furtou da moça da bicicleta.

Fonte: Autor (2024)

⁸⁷ “a vicious cycle, you can’t find the beginning”. O diretor espanhol Nacho Vigalondo fala sobre o seu filme *Los cronocrimenes* para o público do *Fantastic Fest* (EUA, 2007). Disponível no site: *Fantastic Fest 2007*: <https://www.youtube.com/watch?v=oivnzQdiqqg>.

Vigalondo revela que a montagem do filme teve onze versões, e que só na sexta versão, “*when the tits came*” (“quando vieram as tetas”), diz ele, é que se percebeu que seria a história de um triângulo amoroso o que faria funcionar todos os outros elementos dentro da trama. O cineasta refere-se à cena em que a moça no bosque, a quem Hector observa, tira sua blusa e deixa os seios à mostra, o que prenderia ainda mais a atenção do protagonista, que tentará socorrer a donzela em apuros, se enredando definitivamente na trágica história.

Figura 59 – Hector observa a moça no bosque



Fonte: *Los cronocrímenes* em 00:07:00

Esse componente de simultaneidade (aliado ao laço temporal), característico do filme *Los cronocrímenes*, não é apenas um detalhe e, sim, matéria-prima da confecção da fábula de Vigalondo. Esse elemento o diferencia das outras duas obras cinematográficas já citadas e analisadas anteriormente. Porém, encontra-se, igualmente, alguns estratagemas narrativos semelhantes aos utilizados em *Feitiço do tempo* e *Corra, Lola, corra*. São práticas e truques de elementos de sons e imagens na montagem que aproximam os três filmes selecionados.

Nacho Vigalondo, no *making of*⁸⁸ de sua produção cinematográfica, demonstra uma tentativa de tratar o tema com algum bom humor, ao deixar transparecer uma certa intenção de comicidade em seu filme. Porém, se há alguma graça na história, ela seria não localizável. Na trama que se desenrola no “dia da marmota”, o cômico se evidencia desde o início e, como já foi ressaltado, até mesmo o espinhoso e pesado tema do suicídio é tratado com leveza. Já na correria de Lola, há um notório tom de humor (alemão) em alguns detalhes, lembre-se que Lola chega a se tornar um desenho animado em determinado momento do início da fábula.

Contudo, a história dos Hectors, trazida pelo diretor espanhol, possui todos os ares de uma tragédia anunciada desde o início. O espectador já imagina que o protagonista, ao se envolver em uma situação alheia e obscura, que acontece entre as folhagens de um bosque fechado, irá se meter em uma arapuca que dificultará sua trajetória durante toda a história.

Talvez, Vigalondo tenha trazido tal perspectiva cômica de seu curta-metragem, *Cambiar el mundo* (2007), um filme semiamador, feito com um aparelho de telefonia celular, que foi encaminhado para uma ação publicitária endereçada ao nicho de campanha ambiental da *Nature Movies*.

Nesse curta, de apenas quatro minutos, o protagonista é acordado uma vez em sua cama por um despertador e, em seguida, desperta novamente na mesma cama pelo mesmo despertador. A partir daí, ele descobre que há dois de si despertos, mas em mundos paralelos.

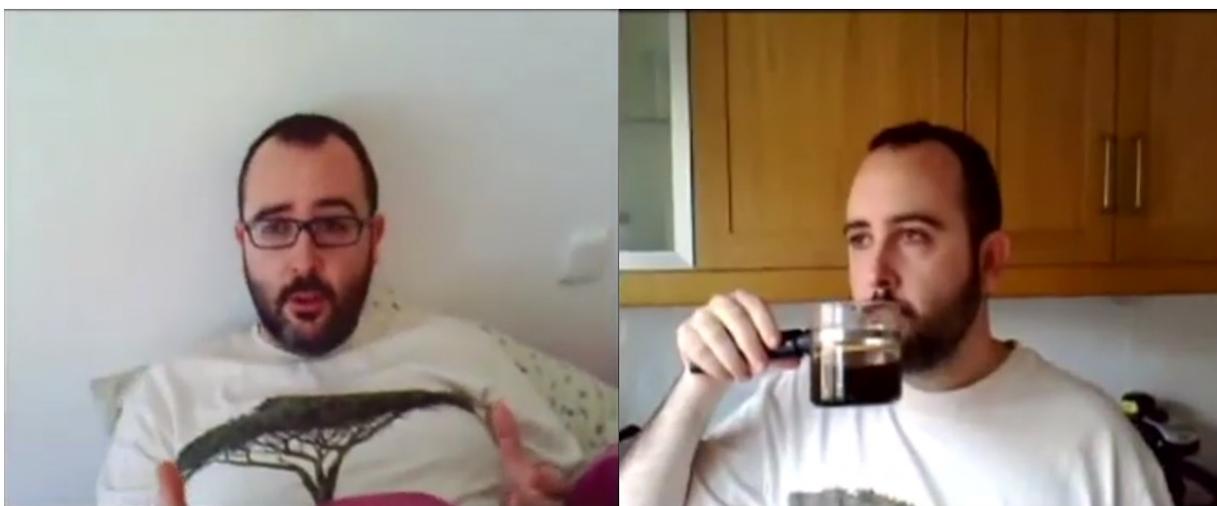
Os “eus” paralelos podem se ouvir, mas não se ver. Então, iniciam uma conversa sobre o que seria um “superpoder”, recém-descoberto, a possibilidade de duplicar-se várias

⁸⁸ *Making of Los Cronocrímenes* (Intro) – Publicado no Canal do Youtube, Hormigón Estudio, publicado em: 12 dez 2007. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rKrSV_vXFHQ&list=PLA2E1792DC55C6F80.

vezes afim de criar um exército de si mesmo, e que tal superpoder (o de se multiplicar) deveria ser utilizado para se resolver problemas, conflitos, guerras, enfim... Mudar o mundo.

Em *Cambiar el mundo* nota-se certa intenção cômica (não plenamente alcançada). O curta-metragem parece ser um ponto de partida para o longa que viria no mesmo ano de 2007, *Los cronocrímenes*. Na versão final da montagem deste longa-metragem, o princípio da comédia se perde e a dramaticidade, peculiar do país do Flamenco e das touradas, tão presente nos filmes de Pedro Almodóvar, por exemplo, emerge com força destruidora, capaz de irromper a fábula e transformá-la em uma história de terror, irremediavelmente.

Figura 60 – Os “eus” múltiplos em *Cambiar el mundo* (2007)



Fonte: *Cambiar el mundo* em 00:01:40 e 00:02:00

Vigalondo (2007) explica como construiu a narração de seu filme, *Crimes temporais*, ao dizer que formulou um diagrama no qual constava equações matemáticas em que, em vez de números, trazia elementos relevantes da história: “a chuva, os sapatos, as tetas... Sabe... É tipo uma ‘equação erótica’. Isso poderia ser o título do filme”⁸⁹.

Los cronocrímenes é um filme que permite várias camadas de entendimento de sua complicada história, e a complexidade que o filme ostenta está calcada no laço temporal que é criado pela máquina do tempo e pela duplicação do protagonista que ela cria, acidentalmente.

⁸⁹ “the rain, the shoes, the tits... You know... It’s kind of a ‘erotic equation’. That could be the title of the movie”. (Vigalondo, *Fantastic Fest*, 2007). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oiwnzQdiqqg>.

De fato, seria bem difícil compreender integralmente a história ao se assistir ao filme apenas uma vez. O *style* de Vigalondo conduz o *syuzhet* de modo a criar um “ciclo vicioso” em sua fábula, como afirma o próprio autor.

O diretor espanhol ainda cita, sem dar referência, “uma história clássica de ficção científica”, em que um entusiasta dos trabalhos de William Shakespeare volta no tempo, com a obra completa de seu ídolo, a um passado no qual o famoso dramaturgo britânico não existe. Então, o viajante no tempo acaba por ser considerado o autor de todas aquelas peças de teatro, que ainda não eram conhecidas pelo público. Isso estabeleceria um ciclo vicioso.

Tal ideia remete à história escrita por Richard Curtis para o filme *Yesterday – A trilha do sucesso* (Reino Unido, 2019), de Danny Boyle. Nessa comédia, o mundo sofre um grande “apagão”, ao mesmo tempo em que o protagonista, Jack Malik (Himesh Patel), é atropelado por um caminhão. Ao se recuperar do acidente, Malik, um jovem músico amador, vai ao encontro de seus amigos e, ao pegar o violão e tocar uma canção dos Beatles, é surpreendido pelo fato de que nenhum dos colegas conhecia a música do grupo tão famoso. Ele toca outra e outra canção e descobre que ninguém nunca tinha ouvido falar em Beatles. Assim, graças a um apagão mundial tão específico, Malik se torna um cantor de sucesso por acreditarem que foi ele quem compôs todas aquelas canções e não John Lennon, Paul McCartney, George Harrison e Ringo Star.

No entanto, *Los cronocrímenes* traz pouco dessa ideia para a sua fábula, na verdade, traz apenas uma história em que não se sabe como começa. A obra de Nacho Vigalondo assemelha-se mais ao filme *Déjà vu* (EUA, 2006), de Tony Scott, um *thriller* policial lançado no mesmo ano de *Crimes temporais*. É improvável, portanto, que um tenha se inspirado no outro, pois ambos estavam sendo rodados simultaneamente em circuitos diferentes de cinema.

Em *Déjà vu*, o agente Doug Carlin (Denzel Washington), é enviado para investigar a explosão de uma balsa, em New Orleans, que causou a morte de centenas de pessoas. O agente descobre que se tratava de um ato terrorista e que uma das vítimas, Claire Kuchever (Paula Patton), já estava morta antes da explosão. Doug chega a receber uma ligação de Claire (que não o conhecia) em seu celular pessoal, o que o deixa confuso quanto à situação.

O detetive Doug é convidado, então, por Paul Pryzwarra (Val Kilmer), a se unir ao experimento sigiloso liderado pelo cientista Dr. Alexander Denny (Adam Goldberg). A experiência secreta, denominada “Branca de Neve”, envolvia um aparato tecnológico que

permitia observar situações do passado recente por meio de uma “Janela do Tempo”. Doug descobre que Branca de Neve pode mandar objetos para o passado e resolve se transportar a um momento anterior ao atentado para tentar evitar que a explosão aconteça.

Em meio à investigação temporal, Doug se envolve emocionalmente com Claire e decide intervir diretamente no passado para salvá-la de seu destino fatal. Com muito esforço, Doug consegue chegar até a balsa e localizar a bomba dentro de uma van, mas Claire também está ali, amordaçada e amarrada ao volante do veículo. Ele não tem tempo para desarmar a bomba, então se atira (com a van, Claire e tudo) dentro do rio. No interior da van, que afunda na água, ajudada por Doug, Claire sai e sobrevive, mas o agente não consegue escapar.

Enquanto ainda chora a morte de Doug, Claire levanta o rosto e vê um “outro Doug” se aproximar dela. Este novo Doug ainda não a conhece, mas tem aquela sensação de que já a viu em algum momento, o *déjà vu*. O filme de Tony Scott, então, resolve o paradoxo temporal da existência simultânea dos dois Dougs com a morte heroica de um deles, a gerar um “final feliz”, mesmo após o Doug herói, viajante do tempo, ter morrido afogado recentemente.

Outro filme que explora a simultaneidade existencial do protagonista é *Os doze macacos* (*Twelve monkeys*, EUA, 1995), de Terry Gilliam, um filme inspirado no curta francês *La jetée* (1962), de Chris Marker, já citado anteriormente. Segundo a história do longa de Gilliam, um vírus mortal se espalhou pelo planeta em 1996, vitimando a população da Terra por gerações e gerações. Os poucos sobreviventes, então, passam a se esconder em *bunkers* para fugir da ação maléfica do vírus, para o qual não há anticorpos. Na década de 2030, “voluntários” são obrigados a voltar no tempo e colher amostras desse vírus, para que os cientistas, que sobreviveram no futuro, possam criar vacinas que neutralizem seu efeito.

James Cole (Bruce Willis) é um desses voluntários mandados de volta ao passado, porém, por engano, ele é enviado para o ano de 1990, quando não se tinha notícia do tal vírus. Ele encontra a Dra. Kathryn Raily (Madeleine Stowe), médica que cuida de Cole enquanto ele é tido como louco por dizer que veio do futuro. Aos poucos, Kathryn começa a acreditar na história de Cole e os dois se envolvem em uma investigação sobre quem teria disseminado o vírus que causou tantas mortes no mundo todo. Eles conseguem localizar o cientista do mal que pretendia espalhar o vírus aos quatro cantos do planeta, mas quando James Cole consegue alcançar o homem no aeroporto, e tenta interceptá-lo, Cole é morto pelos seguranças do local. O garoto James Cole, que estava no mesmo aeroporto, assiste ao adulto James Cole ser morto.

Outra vez, o paradoxo temporal causado pela coexistência do protagonista consigo mesmo é resolvida com a “morte gloriosa” de um deles, o que dá um sentido crível a toda a história.

Já em *Crimes temporais*, o paradoxo temporal não é, de fato, resolvido. Hector 3, que é o Hector 2, que passou de novo pela máquina do tempo, trama a morte da moça da bicicleta porque, além de ser uma testemunha indesejável, é ela quem o atrai para a situação inicial. Hector 2 acaba por fugir do local com seu carro. Assim, sabe-se que há mais de um Hector vagando pela Espanha no final, já que a curva em “S” do tempo não os fez sumir.

O diretor espanhol determina uma data para o *looping* de sua fábula, 16 de setembro de 2006. Toda a ação se dá no final da tarde desse dia. Quando um Hector entra na máquina do tempo, já escureceu. Porém, quando um novo Hector sai da mesma máquina, ainda se vê a luz do sol, para demonstrar ao espectador que o protagonista, de fato, voltou no tempo. O circuito é de uma hora, como em *12:01 PM* (1990), o filme de Jonathan Heap; no entanto, ao invés de tudo acontecer na “hora do almoço”, em *Crimes temporais*, tudo se passa ao “cair da tarde”, no crepúsculo do dia. O protagonista, Hector, cada vez que sai da máquina do tempo se mostra mais perverso e obscuro que o Hector anterior. Pode-se ver nos semblantes dos três Hectors a escalada de sofrimento, a decadência física e moral da personagem.

Figura 61 – As faces de Hector 1, 2 e 3, em *Crimes temporais*





Fonte: *Los cronocriminales* a 00:07:50; 00:48:32; 01:18:13, respectivamente

É possível o entendimento de que o antagonista de Hector seria o próprio Hector em sua segunda versão, a mais sombria. Hector 2 é o vilão que antagoniza consigo mesmo, golpeia seu próprio braço. O objetivo de Hector 2 é eliminar seu outro eu e, para tal, ele entra na máquina do tempo mais uma vez. Ele sai da máquina como Hector 3, já com conhecimento dos fatos, bate em seu próprio carro e causa feridas em si mesmo. Hector 3 arquiteta um plano diabólico, o de matar a garota ciclista e culpabilizar Hector 2, que será obrigado a fugir.

Nada é devidamente esclarecido no filme, o que esta pesquisa relata sobre sua história é apenas um entendimento possível. Não se sabe como funciona a máquina do tempo, nem qual seria o líquido utilizado. Não se sabe exatamente qual a implicação da ciclista na história, se é uma vítima casual ou alguém colocada ali para intervir na ação dos Hectors a mando de alguém. Nem tampouco se sabe o que o jovem cientista pretende com o experimento ou porque ele estaria tão receoso de Hector 2 chamar a polícia. Ou mesmo o quanto Clara, a esposa de Hector, compreende sobre o que se passou na história; dela só se percebe o medo.

Ao que parece, Vigalondo não se esforça para justificar sua fábula, ele apenas deseja que o espectador se sente na cadeira da montanha russa e embarque na sinuosidade de sua narração. É perceptível que o diretor pretende provocar no vedor sensações desconfortáveis. O ritmo intenso e a complexidade da história não permitem muito tempo para reflexão.

Bordwell (1985), ao analisar o formato clássico de narração hollywoodiana, comenta sobre uma das mais evidentes atribuições do tempo narrativo no *syuzhet* e suas implicações no andamento da fábula, o ritmo. Segundo o autor, o ritmo de uma narração influencia na maneira com que o público interage com a trama da história. A diminuição do tempo de assimilação do enredo pode afetar o *schemata* temporal de um espectador diante da tela de cinema. Bordwell explana o modo como isso acontece:

As restrições temporais da situação de visualização também apontam diretamente para a importância central do “ritmo” no cinema. Psicólogos cognitivos sugeriram que as operações de indução da mente podem ser limitadas pela velocidade com que o ambiente exige decisões. Nossos esquemas antecipatórios estão prontos para coletar certos tipos de dados, e a velocidade com que a informação é apresentada pode afetar a forma como desenvolvemos hipóteses (Bordwell, 1985, p. 76 – tradução nossa)⁹⁰.

Ao turbinar o ritmo da história, de modo a reduzir a possibilidade de compreensão instantânea de um enredo tão complexo, o diretor parece querer induzir o espectador ao erro cognitivo. De forma deliberada, Vigalondo sabota um entendimento mais célere da fábula.

⁹⁰ “*The temporal constraints of the viewing situation also point directly to the central importance of ‘rhythm’ in the cinema. Cognitive psychologists have suggested that the mind’s induction operations can be limited by the speed at which the environment demands decisions. Our anticipatory schemata are ready to pick up certain kinds of data, and the rate at which the information is presented can affect how we develop hypotheses*” (Bordwell, 1985, p. 76).

Tal expediente é uma das artimanhas dos autores de filme de suspense, tal como *Crimes temporais*. Os roteiristas escrevem cenas frenéticas, encadeadas de maneira que o público demora a compreender qual a relevância dos fenômenos sucessivos e qual a precisa contribuição de certos elementos contundentes dentro da trama. O diretor, por sua vez, tende a seguir a sugestão do roteiro e cuidar para que os cortes deixem as tomadas mais ligeiras na montagem, de modo a garantir um ritmo vertiginoso para o *syzhet*. No caso de *Los cronocrímenes*, Nacho Vigalondo roteiriza e dirige o *thriller*.

A imagem insistente da tesoura, sutilmente introduzida na história pela moça que anda de bicicleta (aos 00:41:00), revela-se muito relevante na trama, mais adiante. Após ser furtada dos pertences da bela ciclista, a tesoura participará do primeiro momento de terror explícito, por volta dos 50 minutos do filme, quando Hector 2 golpeia no braço seu “eu originário”, Hector 1, para afugentá-lo e fazer com que ele corra na direção da casa do cientista. A tesoura seria, portanto, a “arma do crime”, o primeiro dos *Crimes temporais*.

Essa tesoura é ostentada pelo vilão, Hector 2, para deixar claro ao público que ele está disposto a tudo para resolver a situação em que se encontra. A tesoura é o símbolo de poder de Hector 2, ele a guarda no bolso do sobretudo que encontrou (“casualmente”?) no bosque. Isso fica evidenciado, pois o vilão não larga o objeto, nem mesmo quando se transforma em Hector 3. Somente na última cena do filme, presumidamente, quando ele resolveu o conflito, é que Hector 3 joga a tesoura para traz (a 01:27:30).

A tesoura pode ser, aqui, vista como uma metáfora para a montagem. O responsável pelo processo de montagem final, de uma obra feita para o cinema, tem o poder de decidir como e quando serão feitos os cortes das cenas. O montador é, portanto, o dono da tesoura; e, por isso mesmo, diretores comandam tal processo, usualmente. Vigalondo desvela, por meio da imagem da tesoura, seu estilo artístico de cinema, sua idiosincrasia.

As cenas aceleradas do filme de Vigalondo são elaboradas a partir dos diferentes pontos de vista desses três Hectors, e isso determina o *style* do diretor na fábula. Nacho Vigalondo faz parte do elenco da trama de *Crimes temporais*. Seu papel, apesar de não ser o principal, é de fundamental relevância. Afinal, o Cientista é quem cria o *looping* no tempo, sua participação permite que os conflitos aconteçam e o *syuzhet* se desenvolva. O diretor parece fazer questão de realçar sua marca pessoal na obra cinematográfica que realiza.

Um profissional de Hollywood escreve que a câmera é um observador “que pode ver um objeto ou uma ocorrência de todos os lados, ângulos e distâncias”. No entanto, esta formulação colocou novos problemas. Se a testemunha imaginária representasse não apenas o espectador, mas, antes de tudo, a consciência artística do cineasta, qualquer ostentação da onipresença do cineasta poderia quebrar a analogia básica entre o *style* e a experiência do fenômeno (planos como vistas, cortes como desvios de atenção) (Bordwell, 1985, p. 10 – tradução nossa)⁹¹.

A montagem final de *Crimes temporais* obedece a um rígido diagrama previamente estabelecido por Vigalondo. Cada incógnita de sua equação é pensada como um valor único dentro do andamento do *syuzhet*. Há muito mais elementos relevantes na história do que “a chuva, os sapatos e as tetas”, como citado por ele quando do evento de Austin, em 2007. Pode-se citar aqui: a janela, os binóculos, a tesoura, os três carros, etc.

Não há como se negar uma certa influencia hitchcockiana no desfecho escolhido pelo diretor de *Crimes temporais*. O roteiro segue modelos clássicos de um gênero muito difundido e reverenciado. A ambientação de uma casa afastada, em uma cidade bucólica, onde nada de mal poderia acontecer, faz lembrar a *Os pássaros* (*The birds*, EUA, 1963); a janela do Hector voyeur (com seus binóculos) parece citar *Janela indiscreta* (*Rear window*, EUA, 1954); e, na sequência final, parece inequívoca a alusão ao filme *Um corpo que cai* (*Vertigo*, EUA, 1958), todas as referências citadas são de obras do mestre do suspense, Alfred Hitchcock.

A cena em que a moça cai do telhado e Hector 2 não consegue segurá-la e salvá-la remete às mortes trágicas de Madeleine e Judy, duas personagens (que são a mesma pessoa) interpretadas por Kim Novak. Porém, em *Los cronocrímenes*, Clara e a moça da bicicleta são, realmente, duas pessoas diferentes e autônomas, que em nenhum momento se encontram. Não obstante, na conclusão da história de Vigalondo, Hector 3 faz com que a moça da bicicleta se pareça com sua esposa, Clara. Ele faz com que a moça use o sobretudo vermelho de Clara e faz uso da tesoura, seu objeto mais emblemático, para cortar o cabelo da jovem ciclista, a convencê-la de que ela precisa mudar a sua aparência para despistar Hector 2, “o louco”.

⁹¹ “One Hollywood practitioner writes that the camera is an observer “who can see an object or an occurrence from all and every side, angle, and distance” The invisible witness thus became an omnipresent one as well, endowed with a ghostly ubiquity. Yet this formulation posed new problems. If the imaginary witness represented not only the spectator but, first of all, the artistic consciousness of the filmmaker, any flaunting of the filmmaker’s omnipresence could break the basic analogy between film style and phenomenal experience (shots as views, cuts as shifts of attention)” (Bordwell, 1985, p. 10).

Figura 62 – Hector 3 faz a Moça da bicicleta parecer com sua esposa



Fonte: *Los cronocrímenes* (a 01:24:23 e 01:24:37), respectivamente

A atitude do protagonista de fazer com que a figura feminina do filme, por quem ele nutre alguma paixão, tenha que mudar sua imagem para que ela se pareça com a mulher a quem ele ama de verdade; resulta, da mesma forma que em *Vertigo*, na morte da bela personagem. A causa do falecimento das figuras femininas, em ambos os filmes, também é a mesma: uma queda fatal, como a metáfora de um anjo caído.

Alanna Thain, professora e diretora do Institute of Gender, Sexuality and Feminist Studies da McGill University, em Montreal (Canadá), em seu livro *Bodies in suspense - Time and affect in Cinema*, percebe que o corpo de uma personagem feminina durante a duração de uma obra audiovisual permite, ao vedor, a experimentação da dimensão temporal desse corpo. Thain analisa diversos filmes de suspense e prospecta sobre como os corpos femininos são artisticamente imaginados em diversas obras, sobretudo. Ela avalia, por exemplo, que:

A mulher dúbia entra em relações e trocas de despersonalização, o que Deleuze chama de “despersonalização do amor”. Nesses filmes, o amor passa a ser a experiência afetiva do tempo, entendido como uma infidelidade a si mesmo. Essa infidelidade é o que Deleuze chama de “o crime do tempo” ou, como ele reformula, “não há crime senão o tempo”. Essa afirmação fundamenta minha teoria do suspense cinematográfico, redirecionando associações genéricas de culpa e criminalidade para poderes fabulativos e novas composições. A dupla visão gerada por esses remakes ambíguos desloca as preocupações de referência em favor do acontecimento cinemático (Thain, 2017, p. 5 – tradução nossa)⁹².

Em *Vertigo*, esse processo de despersonalização do amor na história é bem mais explícito do que em *Los cronocrímenes*, no entanto, em ambos os filmes, a trajetória da personagem feminina em sua infidelidade a si mesma termina por descair, igualmente, em resultado funéreo e fatídico. As mulheres assombradas pela dubiedade, nas duas fábulas citadas, literalmente caem em desgraça e são destruídas em função de suas fragilidades.

Thain discorre sobre a relevância do afeto em enredos de suspense, sobretudo, em tramas que envolvem relações complexas com o tempo narrativo. Ela cita o livro de Todd McGowan, *Out of time: desire in atemporal cinema* (2011), como exemplo de “abordagem psicanalítica da temporalidade cinematográfica, argumentando que o ‘assunto atemporal’ do cinema repete a ausência fundadora da própria pulsão de morte, via repetição como uma lógica do mesmo” (Thain, 2017, p. 7 – tradução nossa)⁹³. A autora complementa a ideia:

⁹² “The duplicitous woman enters into relations and exchanges of depersonalization, what Deleuze calls the “depersonalization of love.” In these films, love comes to be the affective experience of time, understood as an infidelity to the self. This infidelity is what Deleuze calls “the crime of time,” or as he rewords it, “There is no crime but time.” This contention grounds my theory of cinematic suspense, rerouting generic associations of guilt and criminality into fabulative powers and new compositions. The double vision generated by these duplicitous remakes displaces concerns of reference in favor of the cinematic event” (Thain, 2017, p. 5).

⁹³ “psychoanalytical approach to cinematic temporality, arguing that the “atemporal subject” of cinema repeats the founding absence of the death drive itself, via repetition as a logic of the same” (Thain, 2017, p. 7).

O valor da atenção ao afeto como modo de crítica temporal é uma atenção à mudança menor, à diferença que emerge na repetição; essa força do afeto é uma alternativa a uma compreensão “atemporal” dos problemas de dar sentido a filmes com relações complicadas com o tempo. Suspense é frequentemente entendido nos estudos de cinema como um problema epistemológico; qual é o potencial disso e que novas abordagens para imaginar um conhecimento cinematográfico podemos precisar? (Thain, 2017, p. 7 – tradução nossa)⁹⁴.

Thain refere-se a filmes com narrativas complexas, *puzzles*, também chamados de “cinema atemporal”. Ela segue a trilha de seu raciocínio, ao conjecturar sobre a contribuição da filosofia da arte na cultura audiovisual. A autora menciona os estudos sobre cinema do filósofo canadense, David Rodowick, que compreendem o tempo como “possibilidade sempre recorrente para a criação do novo” (Thain, 2017, p. 7 – tradução nossa)⁹⁵.

Mais do que simplesmente conduzir o espectador no momento de experienciar os fenômenos que se manifestam no filme, o diretor de *Crimes temporais* quer salientar sua ideia criativa, ao realizar um quebra-cabeça narrativo por meio de cortes, ângulos e planos especialmente concebidos para representarem o olhar de cada Hector sobre a história.

Figura 63 – Um olhar distinto para cada Hector



⁹⁴ “The value of attention to affect as a mode of temporal critique is an attentiveness to minor change, the difference that emerges in repetition; this force of affect is an alternative to an “atemporal” understanding of the problems of making sense of films with complicated relations to time. Suspense is frequently understood in cinema studies as an epistemological problem; what is the potential of this, and what new approaches to imagining a cinematic knowledge might we need?” (Thain, 2017, p. 7).

⁹⁵ “ever recurring possibility for the creation of the new” (Thain, 2017, p. 7).



Fonte: *Los cronocrímenes* a (00:08:06; 00:50:52; 01:05:42, respectivamente)

Como se pode visualizar; Hector 1 (o original) é apenas um curioso; Hector 2 é um vilão grotesco; Hector 3 é um “ser das trevas”, cujo rosto é iluminado apenas por um fraco fecho de luz de uma lanterna. Há uma crescente na vilania de Hector 2, o desorientado, na direção de Hector 3, o artífice do mal. Pode-se notar a diferença na transformação da personagem por meio da incidência de luz sobre o ator em cena: Hector 1, dia claro e luz do sol; Hector 2, luz crepuscular, em transição; e Hector 3, penumbra total e luz focal no rosto de um ogro. Hector se transforma, gradualmente, na face de uma criatura do pesadelo trágico.

Os pontos de vista de cada Hector ajudam a montar a sequência fílmica da fábula. Assim, Hector 1, por exemplo, está a fechar a janela que dá vista para o bosque, ao mesmo tempo em que Hector 2 vê Hector 1 fechando a janela. Como se pode ver nas figuras a seguir:

Figura 64 – Um Hector vendo o outro, pontos de vista distintos



Fonte: *Los cronocrímenes* a (00:02:45 e 00:27:16, respectivamente)

A jovem ciclista, quando se depara com Hector 3, pensa ver alguém que não conheceu ainda. Ela não sabe que há mais de um Hector em “tempos paralelos”, pois Hector 2 está com o rosto todo coberto por uma faixa, com o aspecto de uma múmia. A faixa, com que Hector 2 cobre seu rosto, é a mesma que Hector 1 tinha no braço, a proteger o ferimento causado pela tesourada dada pelo seu outro eu; o que, supostamente, ainda não havia acontecido na história.

A moça ajuda Hector 3 a fugir do vilão, Hector 2, sem saber que ele seria alguém mais perigoso do que a pessoa anterior, a quem ela conheceu com o rosto encoberto. Ao ajudar Hector 3, ela acaba por contribuir com o plano dele que é, na verdade, o de eliminá-la para poder sair do ciclo vicioso. Mas também não fica claro o porquê de a moça confiar tanto em Hector 3, como se já o conhecesse e o estivesse ajudando desde o princípio.

Tais incongruências, advindas do paradoxo temporal, enriquecem o *syuzhet*, ao criar maior complexidade em sua narração. A tal “equação erótica” de Vigalondo vai se tornando tanto mais complexa quanto mais elementos específicos ele acrescenta à fábula.

O que diferencia, basicamente, a narração do filme de Vigalondo das narrações clássicas de um filme do gênero de suspense tradicional são os encaixes dos pontos de vista em uma mesma arquitetura narrativa. As visões dos Hectors coexistem, são partes da mesma história, criam um nexos causal que se ratifica na fábula, apesar dos paradoxos temporais não solucionados. Tais pontos de vista distintos não são versões diferentes de personagens sobre o mesmo crime, tão comuns em filmes de mistério, como explica Bordwell (1985):

Um evento pode ser recontado inúmeras vezes, mas normalmente será executado apenas uma vez [...] como repetição no mundo da fábula que é transmitido pelo *syuzhet* (os personagens discutem ou mencionam repetidamente o evento). Deve ser motivado de forma realista – normalmente através da subjetividade do personagem, como uma memória (Bordwell, 1985, p. 80 – tradução nossa)⁹⁶.

Em *Los cronocrímenes*, por outro lado, os três Hectors são a mesma pessoa em diferentes pontos do tempo paralelo. Suas visões não são produtos de subjetividade apenas e, sim, encaixes perfeitos de peças dentro de um mesmo *syuzhet*.

O diretor de *Crimes temporais*, no *Fantastic Fest* (2007), cita, por fim, o momento em que ele compreendeu sobre o que seria seu filme “seria um triângulo amoroso, de alguma maneira”⁹⁷; e isso é o ingrediente extra, que faz a história funcionar como deveria. Ao se pensar a história por este ângulo, o interesse de Hector estaria entre a esposa dele e a moça da bicicleta que surge no bosque, em apuros. A curiosidade de Hector pela moça seminua, em situação incompreensível, seria o gancho que atrairia Hector ao local próprio para os fenômenos que acontecem na fábula, a partir de então. E, dessa forma, só seria possível que Hector conseguisse sair do circuito temporal em que se meteu, eliminando um dos pontos do triângulo, aquele que o fez entrar em tal circuito indesejável, a bela moça da bicicleta.

⁹⁶ *An event may be recounted any number of times, but it will typically be enacted only once [...] as repetition in the fabula world that is relayed by the syuzhet (characters repeatedly discuss or mention the event) If the event does get ‘replayed’, the repetition is subject to stringent narrational rules. It must be motivated realistically – typically through Character subjectivity, as a memory”* (Bordwell, 1985, p. 80).

⁹⁷ “*It was a love triangle, somehow!*” (Vigalondo, *Fantastic Fest*, 2007).

Triângulos amorosos são bastante recorrentes em filmes de suspense tradicionais. Via de regra, a *femme fatale*, que surge repentinamente na história, faz com que o “herói” da fábula desvie seu caminho e modifique sua conduta, a ponto de se colocar em perigo iminente. Hector, inicialmente, é uma vítima da situação, mas ele se torna Hector 2 e tem seu ponto de virada por volta dos 42 minutos e 30 segundos do filme, quando impede a moça de sair do bosque, já que precisa dela para atrair Hector 1 à cena da tesourada. Esse momento é o primeiro em que a moça demonstra medo do vilão, que, até então, ela queria ajudar.

Figura 65 – Semblante de medo na moça da bicicleta e seu contraponto



Fonte: *Los cronocrímenes* a (00:42:34 e 00:42:37, respectivamente)

O medo que a bela e jovem ciclista demonstra pela expressão de seu rosto, na cena citada acima, parece ser a mesma sensação que o diretor aspira causar no público que assiste ao filme. É um indício de que a história tomará, irreversivelmente, o rumo temerário das ações de uma obra de suspense, tal como Vigalondo havia planejado fazer desde o início.

Nacho Vigalondo carimba *Los cronocrímenes* com sua marca de criatividade. Alanna Thain (2017, p. 10) afirma que “o problema do suspense é o do singular, diferença criativa que o tempo faz numa arte de repetição como o cinema [...] É a capacidade do cinema de nos fazer viver o tempo que marca a emergência de um corpo cinematográfico” (tradução nossa)⁹⁸. Thain, respaldada em Deleuze, complementa essa ideia:

O suspense cinematográfico dá-nos a imagem de como estamos no tempo, a consistência do eu tornando-se (um)outro. Eu chamo essa imediação de (re)animação suspensa. A duplicidade cinematográfica não é uma cópia da realidade, mas o imediatismo da du-pli-cação, a dobra sentida do mundo. Essa suspensão não é deslocamento nem alienação, mas uma infidelidade a si mesmo, entendida aqui como o “crime do tempo” (Thain, 2017, p. 12 – tradução nossa)⁹⁹.

A expressão “crime do tempo” foi criada pelo filósofo francês Jean-Louis Schafer, que também foi ator, crítico e teórico do cinema, em seu livro *L'homme ordinaire du cinema*, publicado pela primeira vez em 1980. Nesse livro, Schafer descreve seu próprio trabalho com frases como:

Muitas vezes entro no próprio tempo: o cinema é a única experiência em que o tempo me é dado como percepção. Se o que me lembro de um filme é improvável, sujeito ao capricho incessante da minha imaginação, talvez tenha a certeza de ir ao cinema por causa deste novo tempo que pude desfrutar¹⁰⁰ (Schefer, 1980, p. 22 – tradução nossa).

⁹⁸ “the problem of suspense is that of the singular, creative difference that time makes in an art of repetition like cinema [...] It is cinema’s ability to make us live time that marks the emergence of a cinematic body.” (Thain, 2017, p. 10)

⁹⁹ “Cinematic suspense gives us the image of how we are in time, the consistency of the self becoming (an)other. I term this immediation: suspended (re)animation. Cinematic doubleness is not a copy of reality but the immediacy of du-pli-cation, the felt folding of the world. This suspendedness is neither displacement nor alienation, but an infidelity to the self, understood here as the ‘crime of time’.” (Thain, 2017, p. 12)

¹⁰⁰ “Je vais souvent dans le temps lui-même: le cinéma est la seule expérience dans laquelle le temps m’est donné comme une perception. Si ce que je retiens d’un film est improbable, soumis au caprice incessant de mon imagination, je suis peut-être sûr d’aller au cinéma à cause de ce temps nouveau dont je pourrais jouir.” (Schefer, 1980, p. 22).

A ideia de “homem ordinário”, parte do livro do escritor austríaco Robert Musil, *Der mann ohne eigenschaften*, traduzido para o português como *O homem sem qualidades*, apesar de a palavra “*eigenschaften*”, do alemão, encontrar a melhor tradução como “características”. *O homem sem qualidades*, escrito em alemão por Musil, continha dois volumes, publicados em 1930 e 1933, somando mais de mil páginas; no entanto, Musil trabalharia em sua obra até o ano de sua morte, em 1942. Musil abordou os valores éticos do “Homem comum” na sociedade moderna, suas verdades e opiniões, tema que também foi o ponto de partida de Michel de Certeau, ao escrever sua obra *A invenção do cotidiano* (1994), já citada.

O “homem comum” do cinema para Schefer, por outro lado, é alguém que aceita ser absorvido por um tempo mágico, improvável, fantasioso, no qual nada é absoluto, permanente ou insuspeito, mas que, por isso mesmo, dá ao espectador uma prazerosa oportunidade de experimentar um “tempo incomum” por meio de suas sensações pessoais.

Segundo Schefer, as memórias que assombram o público do cinema fazem com que se volte diversas vezes às imagens móveis de um filme (que sobrevivem em relevo em seus pensamentos) como se o espectador estivesse a fazer uma segunda montagem com sua própria imaginação, de maneira a criar pontos de contato com sua vida real. Ideia semelhante com que Flusser compreende a leitura do olhar humano sobre uma imagem estática, como já foi dito.

O que Schefer descreve como “crime do tempo”, portanto, é o poder de se roubar o tempo de vida do homem comum por meio da duração de uma história narrada pelo cinema por meio do jogo de projeção da luz. As imagens do mundo são colecionadas pelos arquivos de memória cinematográfica, mas o espectador de Schefer é o cúmplice desses “tempos perdidos” que registram a história da Terra, com todas as suas belezas, agruras e perdições. Explanado nas palavras de Alanna Thain: “Schefer argumentou que o poder do cinema é nos fazer ‘viver o tempo’, dando-nos um ser sem memória; trata-se de um furto ou roubo do corpo do espectador, vivenciado como tal” (Thain, 2017, p. 12 – tradução nossa)¹⁰¹.

Deleuze percebe que “Schefer invoca um crime primordial, essencialmente ligado a esta situação do cinema”, porém sentencia: “Mas não há outro crime além do próprio tempo. O que o movimento aberrante revela é o tempo como tudo, como ‘abertura infinita’ como prioridade acima de todo movimento normal definido pelo motorismo” (Deleuze, 2007, p. 51).

¹⁰¹ “Schefer argued that cinema’s power is to make us ‘live time’, by giving us a being without memory; this is a purloining or theft of the spectator’s body, experienced as such” (Thain, 2017, p. 12).

Bodies in suspense, de Allana Thain, nas palavras da própria autora do livro, “reorienta a associação genérica dos filmes de suspense com a criminalidade”. Segunda ela: “os filmes de ‘suspense’ nos sujeitam ao ‘crime do tempo’ como a força sentida do devir” (Thain, 2017, p. 12-13 – tradução nossa)¹⁰². Ela cita o filme de Hitchcock, *Um corpo que cai* como exemplo ideal da incidência do chamado “crime do tempo” em um filme de suspense.

Texto exemplar para pensar o suspense como “o crime do tempo”, *Vertigo* demonstra as dificuldades de definir o suspense nos termos de Barthes como aquele que “se acerta no final”. O movimento aberrante do suspense é um atraso deformador do significado; o figural como atraso do tempo perdido. A força afetiva do suspense ativa uma dimensão pedagógica de refazer, repetir e rever aberta por *Vertigo* como um filme situado na dobra da imagem-movimento e da imagem-tempo (Thain, 2017, p. 44 – tradução nossa)¹⁰³.

O corpo suspenso da moça da bicicleta, que cai do telhado da casa de Hector, conecta as duas fábulas no imaginário do cinema. O gênero de suspense está presente nos dois enredos citados. E, na percepção dessa pesquisa, a nenhum deles parece bastar a denominação de filme de banco de dados, muito embora qualquer roteiro forneça pistas (dados), que o espectador terá que armazenar para compreender minimamente a história apresentada.

Thain entende que muitos filmes de suspense, como *Cidade dos sonhos* (*Mulholland drive*, EUA, 2001) e *Império dos sonhos* (*Inland Empire*, EUA, 2006), ambos de David Lynch, por exemplo, da mesma forma, não podem ser compreendidos simplesmente como *puzzle* ou *database movies*, “onde as complicações e desvios do desenrolar da narrativa podem ser reordenados retroativamente por um espectador ‘ativo’. [...] lógica recomposicional de informação e ordem” (Thain, 2017, p. 10 – tradução nossa)¹⁰⁴.

Em *Los cronocrímenes*, cujo título em inglês, com o qual foi apresentado ao público estadunidense do *Fantastic Fest* (2007), *Timecrimes*, tem a mesma tradução de “crimes do tempo”, é uma obra em que a reordenação da informação não ajuda em nada o espectador.

¹⁰² “reorients the generic association of suspense films with criminality [...] ‘suspense’ films subject us to ‘the crime of time’ as the felt force of becoming” (Thain, 2017, p. 12-13).

¹⁰³ “An exemplary text for thinking suspense as ‘the crime of time’, *Vertigo* demonstrates the difficulties of defining suspense in Barthes’s terms as that which is ‘made right in the end’. Suspense’s aberrant movement is a deforming delay of meaning; the figural as the delay of lost time. Suspense’s affective force activates a pedagogic dimension of remaking, repetition and reviewing opened up by *Vertigo* as a film located at the fold of the movement-image and the time-image” (Thain, 2017, p. 44).

¹⁰⁴ “where the complications and deviations in the unfolding of the narrative can be retroactively reordered by an ‘active’ spectator. [...] recompositional logic of information and order” (Thain, 2017, p. 10).

Não há “desordem temporal” na montagem final do filme de Vigalondo, muito ao contrário, há uma cuidadosa ligação de eventos que conduzem o público a girar em seu ciclo vicioso interminável. Os eus de Hector estão extraviados no tempo indefinidamente.

Outro possível entendimento dos três “eus” perdidos no filme do diretor espanhol seria o de uma alusão subliminar às três camadas da formação da psique: ID, Ego e Superego (Super-Eu), definidas por Sigmund Freud em seus estudos sobre a mente humana. Contudo, é um exercício admirável reconhecer cada Hector com característica mais instintiva, ligada ao ID; mais reprimida e sociável afeita ao ego; ou mais idealizada e reativa como no Superego.

Apenas como exercício em prol da hipótese aventada (válida, como ponto de partida): O Ego poderia ser o original, Hector 1; o ID, deveria ser o mais violento e animalesco, Hector 2; e o que reprime e influencia os outros dois, Hector 3, seria o “Super-Eu”. Não obstante, o próprio Freud alertaria para prováveis armadilhas dessa compreensão:

É fácil ver que o Eu é a parte do Id modificada pela influência direta do mundo externo. Ele também se esforça em fazer valer a influência do mundo externo sobre o Id e os seus propósitos, empenha-se em colocar o princípio da realidade no lugar do princípio do prazer, que vigora irrestritamente no Id. A percepção tem, para o Eu, o papel que no Id cabe ao instinto. O Eu representa o que se pode chamar de razão e circunspeção, em oposição ao Id, que contém as paixões. [...] A importância funcional do Eu se expressa no fato de que normalmente lhe é dado o controle dos acessos à motilidade. Assim, em relação ao Id ele se compara ao cavaleiro que deve pôr freios à força superior do cavalo, com a diferença de que o cavaleiro tenta fazê-lo com suas próprias forças, e o Eu, com forças emprestadas. Este símile pode ser levado um pouco adiante.

Assim como o cavaleiro, a fim de não se separar do cavalo, muitas vezes tem de conduzi-lo aonde ele quer ir, também o Eu costuma transformar em ato a vontade do Id, como se ela fosse a sua própria (Freud, 2011, p. 23-24).

Ao se levar em conta as palavras de Freud, Hector 1 é quem deveria induzir Hector 2 utilizando-se das forças instintivas e brutais dele. Isso é o oposto do que se vê no filme. Ao inverter-se, mesmo que se admita que Hector 1, ao ver a moça seminua, tenha sido induzido pelo “princípio do prazer” (prerrogativa do ID), como justificar a violência obtusa de Hector 2, se ele fosse o Ego? Prossegue-se com a analogia, por meio das próprias ideias de Freud:

Mas o Super-eu não é simplesmente um resíduo das primeiras escolhas objetais do Id; possui igualmente o sentido de uma enérgica formação reativa a este. Sua relação com o Eu não se esgota na advertência: “Assim (como o pai) você *deve* ser”; ela compreende também a proibição: “Assim (como o pai) você *não pode* ser, isto é, não pode fazer tudo o que ele faz; há coisas que continuam reservadas a ele” (Freud, 2011, p. 32 – grifos do autor).

Desse modo, fica difícil aceitar que Hector 3 seja tão antiético e egoísta (mais que o próprio Ego, Hector 1). Hector 3 não é reativo para nada, ele é o mais racional e manipulador. Seria ele o Ego, afinal? Não parece crível. Deve-se considerar, contudo, que o Ego é apenas a superfície do mundo do inconsciente, no qual há a predominância do ID e do Superego. Freud acreditava que, dentro da estrutura psíquica cindida do Eu, sempre contra si, há oposição “entre o Eu coerente e aquilo reprimido que dele se separou” (Freud, 2011, p. 16).

Contudo, não seria prudente se avançar mais além nessa possibilidade de análise (ao menos, não com tal superficialidade), pois que ela se desvia significativamente da proposta original desta pesquisa. Faz mais sentido, aqui, se pensar em cada Hector em sua integralidade, como possibilidades que se conflitam, egoisticamente, cada uma a buscar sua sobrevivência, nem que isso signifique eliminar os outros “Eus”. Ressalta-se a decadência física e moral, “dimensão ético-estética” (Thain, 2017, p. 7), evidenciada nas três versões de Hector. Os eus se perdem, engolidos pela espiral do tempo, como filhos de *Chronos* que são.

Alanna Thain relembra “a afirmação de Deleuze de que o tempo não está ‘em nós’, mas sim que ‘estamos no tempo’. Esta é uma duplicidade da própria alteridade, a ‘afeição de si por si’” (Thain, 2017, p. 40 – tradução nossa)¹⁰⁵. Thain (2017, p. 44) acrescenta argumentos em direção a uma “associação de suspense com narrativas de criminalidade (e uma lógica concomitante de verdade e revelação)”. Ela se pergunta, tendo em vista a obra de Hitchcock: “Como *Vertigo* provoca a repetição cinefílica pela indistinção entre corpo e ecologia que caracteriza o corpo no tempo? Como *Vertigo* figura o próprio corpo como uma máquina do tempo ou dispositivo de registro de vivacidade indeterminada?” (tradução nossa)¹⁰⁶.

São questões que podem ser aplicadas a *Los cronocrímenes*: Como os aspectos físicos de Hector 1, 2 e 3 são apresentados, ciclicamente, na trama? Não seria a transformação corpórea dos três Hectors a própria máquina do tempo, já que é por meio dessas alterações do corpo do protagonista que se percebe a distinção dos eus e a passagem temporal? Por fim, Thain propõe um novo parâmetro de análise para esse modelo de filme.

¹⁰⁵ “Deleuze’s claim that time is not “in us,” but rather that “we are in time.” This is a duplicity of otherness itself, the “affection of self by self” (Thain, 2017, p. 40).

¹⁰⁶ “association of suspense with narratives of criminality (and an attendant logic of truth and revelation) [...] How does *Vertigo* provoke cinephilic repetition through its indistinction of body and ecology that characterizes the body in time? How does *Vertigo* figure the body itself as a time machine or recording device of indeterminate liveliness?” (Thain, 2017, p. 44).

uma forma de filme que se tornou cada vez mais popular na última década. Meu foco no cinema o “evento” como objeto da crítica temporal defende um modelo alternativo de pensamento sobre esses filmes, que não descarta nem reorienta a força afetiva dessas disnarrativas, mas valoriza essa força como uma abertura para uma dimensão ético-estética (Thain, 2017, p. 7 – tradução nossa)¹⁰⁷.

As belas imagens femininas dos corpos artísticos de Kim Novak, em *Vertigo*, e de Bárbara Goenaga, em *Los cronocrímenes*, são matérias-primas para as fábulas de Hitchcock e Vigalondo, que são atiradas ao solo nas duas histórias de suspense. Thain se pergunta:

Como a viagem no tempo pode ser uma categoria de filme de suspense, nos termos do novo modelo de suspense como força afetiva? Como a força fabulativa do suspense, o crime do tempo, gera o que chamo de experiência “anarquível” de viagem no tempo, uma reanimação em vez de uma revisitação do passado em nome de um futuro ainda por vir? O anarquível nomeia a força do arquivo anárquico, intimamente ligada à experiência do corpo no tempo (Thain, 2017, p. 48 – tradução nossa)¹⁰⁸.

Alanna Thain (2017) refere-se mais aos filmes de Alfred Hitchcock, David Lynch, Stanley Kubrick e outros. Mas a autora, ao voltar no tempo (aproximadamente dez anos, do livro ao filme), faz uma breve referência ao *thriller* de Nacho Vigalondo no trecho abaixo.

A ligação da viagem no tempo com o futuro é muitas vezes percebida através de um envolvimento visível com extensas tecnologias de ação expandida. O truque muitas vezes parece envolver controlar a qualidade inabitável das possibilidades expandidas destas tecnologias, para dar ao potencial impensável uma dimensão humana. Poderíamos ver, por exemplo, o gesto desesperado de um Adão e Eva remixados, montados em dinossauros, como resposta ao imperativo secularizante do tempo geológico medido em relação a uma escala granular da ação humana. A prontidão – a necessidade de chegar na hora certa – como em *De volta para o futuro*, ou o trabalho de Sísifo de assassinatos repetidos em *Timecrimes* (2007), é outra resposta. [...] precisamos estar atentos à forma como a diferença se faz: a repetição como repetição livre. Se o cinema é uma máquina do tempo de comunicação com o futuro, essa comunicação funciona através da intensidade e do corpo. Como as máquinas do tempo são locais de auto afecção, meios de vivenciar diretamente a fratura do eu? (Thain, 2017, p. 241 – tradução nossa)¹⁰⁹.

¹⁰⁷ “to a film form that has become increasingly popular in the past decade. My focus on the cinematic ‘event’ as the object of temporal critique argues for an alternative model of thinking about these films, one that neither dismisses nor reorients the affective force of these dysnarratives, but values that force as an opening onto an ethico-aesthetic dimension” (Thain, 2017, p. 7).

¹⁰⁸ “How might time travel be a category of suspense film, in terms of the new model of suspense as affective force? How does the fabulative force of suspense, the crime of time, generate what I term an “anarchival” experience of time travel, a reanimation rather than revisiting of the past in the name of a futurity yet to come? The anarchival names the force of the anarchic archive, one intimately linked to the experience of the body in time” (Thain, 2017, p. 48).

¹⁰⁹ “Time travel’s link to futurity is often figured through a visible engagement with extensive technologies of expanded action. The trick often seems to involve reining in the unlivable quality of the expanded possibilities of these technologies, to give the unthinkable potential a human dimension. One could see, for instance, the

Parece que *Crimes temporais* (2006), lançado em Austin (Texas), nos Estados Unidos da América, em 2007, pode mesmo ser considerado uma boa resposta visual para a pergunta de Alanna Thain. Nacho Vigalondo consegue dar uma dimensão humana à extensão tecnológica da “máquina do tempo” utilizada em seu filme, e cria suas repetições em laço temporal, que geram fraturas do eu do protagonista, que termina por cometer crimes em sequência para solucionar seu pesadelo infernal. Thain recorre à figura mitológica de Sísifo afim de comparar o grau de infortúnio de Hector na fábula de *Crimes temporais*.

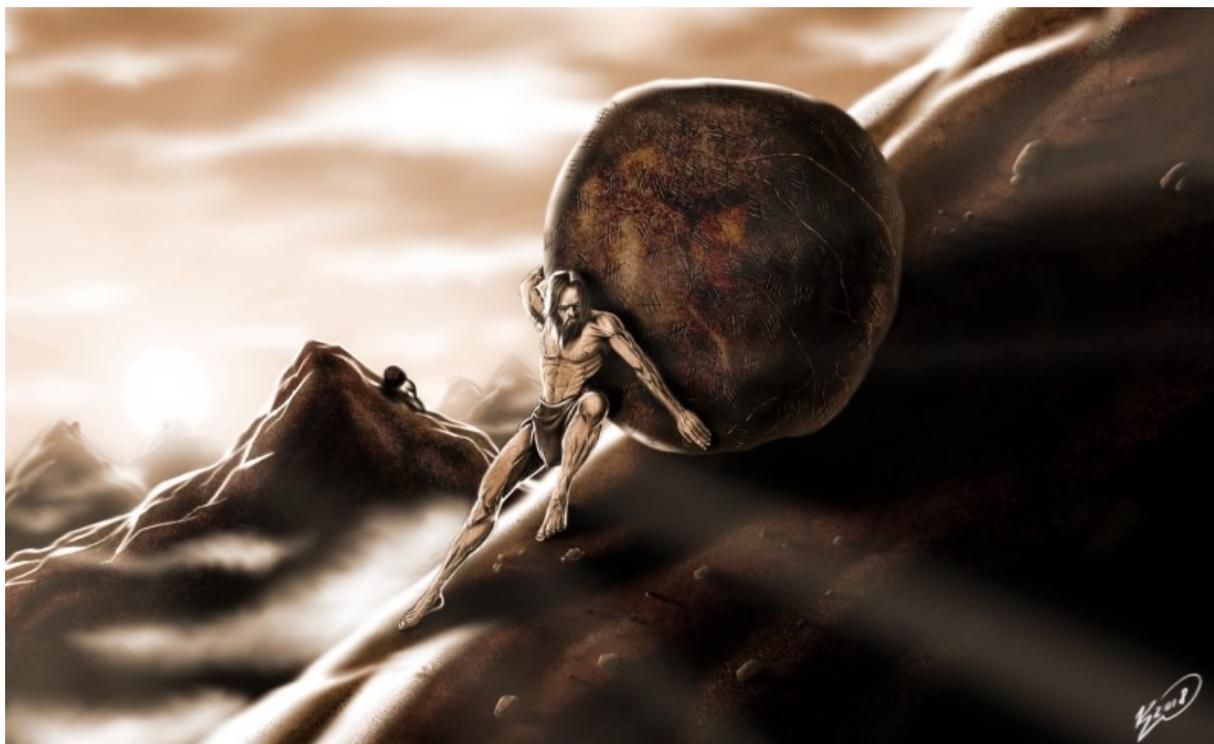
Sísifo (Σίσίφο, um mortal sábio), um dos filhos de Éolo (Éόλο, deus-vento), Rei da Tessália, com a Rainha Enarete (Ενάρπη, a Virtuosa), havia cometido vários crimes graves: ele tramou, sem sucesso, o assassinato de seu irmão (e inimigo odiado) Salmoneu; chantageou Asopo (Ασοπ, o deus-rio), para receber dele água pura e abundante em sua cidade; também ludibriou duas vezes a Morte (Τάνατος e Hades, uma vez cada), desafiando a ira dos deuses, etc. Por tamanha insolência, Sísifo teve uma punição demasiado severa, ele foi condenado a empurrar uma enorme peça esférica de mármore serra acima, sem cessar, de modo que ao chegar ao topo, a gravidade faria a rocha pesada rolar monte abaixo e, assim, Sísifo teria que recomeçar tudo de novo, de novo e de novo. Seu trabalho forçado estava inserido em um laço temporal insuportável, eterno retorno do inferno, sem nenhuma alternativa que pudesse alentar sua alma.

Em *Le mythe de Sisyphe - essai sur l'absurde* (1942), Albert Camus, filósofo francês, descreve tal castigo de forma poética: “Os deuses tinham condenado Sísifo a rolar um rochedo incessantemente até o cimo de uma montanha, de onde a pedra caía de novo por seu próprio peso. Eles tinham pensado, com as suas razões, que não existe punição mais terrível do que o trabalho inútil e sem esperança”¹¹⁰ (Camus, 1942, p. 163).

desperate gesture of a remixed, dinosaur-riding Adam and Eve as response to the secularizing imperative of geological time measured against a granular scale of human action. Promptness—the need to be right on time—as in Back to the Future, or the Sisyphean labor of repeated murder in Timecrimes (2007), is another response. [...] we need to be attentive to how difference is made: repetition as a free replay. If cinema is a time machine for communicating with the future, that communication works through intensity and the body. How are time machines sites for auto-affectation, means of directly experiencing the fracture in the I?” (Thain, 2017, p. 241).

¹¹⁰ “Les dieux avaient condamné Sisyphe à rouler sans cesse un rocher jusqu'au sommet d'une montagne d'où la pierre retombait par son propre poids. Ils avaient pensé avec quelque raison qu'il n'est pas de punition plus terrible que le travail inutile et sans espoir” (Camus, 1942, p. 163).

Figura 66 – Sísifo empurrando a enorme rocha arredondada



Fonte: <https://www.ex-isto.com/2020/09/mito-de-sisifo-camus.html>

Sísifo tornou-se o símbolo do labor exaustivo e sem sentido, da rotina infeliz da modernidade, tema revisitado por Certeau (1994), como castigo imposto pelos “deuses” (os plutocratas) aos mortais (trabalhadores). O mortal deve se conformar com tarefas cotidianas, monótonas, e ser criativo na repetição (*looping* de *Feitiço do tempo*, páginas 182 e 183). Aos mortais não é dada a liberdade dos deuses. Camus inicia a obra com a frase: “Ó minha alma, não aspire à vida imortal, mas esgote o campo das possibilidades” (Camus, 1942, p. 9)¹¹¹.

Uma vez condenado ao trabalho infernal, no Reino de Plutão, Sísifo enganou a Morte (Τάνατος ou Tánatos) presenteando-a com um colar, que, na verdade, era uma corrente. Com a Morte acorrentada, Sísifo consegue fugir e gozar dos prazeres da vida livre. Porém, Plutão (ou Hades, deus dos mortos) o recapturou e trouxe-o outra vez para o inferno. Sísifo pede para voltar ao mundo e ordenar que sua esposa o enterrasse, pois ela o havia jogado insepulto à praça pública (pedido dele mesmo à esposa, como uma prova de amor). Hades permitiu e ele fugiu novamente, enganando a morte pela segunda vez. Camus descreve a cena:

¹¹¹ “*O mon âme, n’aspire à la vie immortelle, mais épuisse le champ du possible*” (Camus, 1942, p. 9).

quando ele de novo pôde rever a face deste mundo, provar a água e o sol, as pedras aquecidas e o mar, não quis mais retornar à escuridão infernal. Os chamamentos, as iras, as advertências de nada adiantaram. Ainda por muitos anos ele viveu diante da curva do golfo, do mar arrebatando e dos sorrisos da terra. Foi necessária uma sentença dos deuses. Mercúrio veio apanhar o atrevido pelo pescoço e, arrancando-o de suas alegrias, reconduziu-o à força aos infernos, onde seu rochedo estava preparado (Camus, 1942, p. 164 – tradução nossa)¹¹².

Sísifo, para Albert Camus (1942, p. 164), é o *héros absurde* (“herói absurdo”), alguém que luta sem tréguas pela vida, que engana a morte e não hesita em cometer crimes para garantir sua sobrevivência (como Hector). Tais princípios podem ser atribuídos a ambos os filmes, *Groundhog day* e *Los cronocrímenes*, com graus bem distintos de intensidade, já que tal ideário emerge na narração por gêneros fílmicos antagônicos, Comédia x Tragédia.

Para Certeau, *l’homme ordinaire* (“o homem comum”) é o herói cotidiano, que habita o “Vale das Sombras”, regiões sofridas das periferias das cidades, forjadas pela imposição da tecnoestrutura industrial. Este ser, cujo heroísmo é coletivo, sente-se preso ao local em que o deus da Morte, Plutão, o condenou a ficar, e fadado a exercer um trabalho rotineiro, cansativo e sem sentido em prol da sobrevivência. Ele não pode desfrutar dos prazeres da vida, como gostaria, pois precisa realizar sua árdua labuta para satisfazer Áris (Άρης, ou Marte, o deus da guerra) que precisa dos serviços de Tânatos (a Morte) para ser vencedor em suas batalhas.

Crimes temporais realiza uma narração intrigante, inovadora, que utiliza o circuito temporal de maneira inusual, surpreendente. Não se sabe o resultado da “equação erótica” de Vigalondo, mas sua fábula deixa o corpo do espectador suspenso, rouba-lhe a atenção e lhe devolve um momento místico e profano ao mesmo tempo, de medos atávicos incontornáveis.

Não obstante, pode-se imaginar os três Hectors esgotando o campo de suas possibilidades, como almejou Sísifo. Hector 1, talvez pudesse seguir seu instinto de prazer, vivenciar a experiência erótica com a moça da bicicleta e abandonar a esposa; Hector 2, não fosse tão atrapalhado, poderia ter mantido o triângulo amoroso sem eliminar um de seus vértices; e Hector 3, restaria feliz ao voltar à vida tranquila junto a Clara, sua esposa. Ou, no modo absurdo, pode haver três “eus” de Hector eternamente perdidos no labirinto do tempo.

¹¹² “Mais quand il eut de nouveau revu le visage de ce monde, goûté l’eau et le soleil, les pierres chaudes et la mer, il ne voulut plus retourner dans l’ombre infernale. Les rappels, les colères et les avertissements n’y firent rien. Bien des années encore, il vécut devant la courbe du golfe, la mer éclatante et les sourires de la terre. Il fallut un arrêt des dieux. Mercure vint saisir l’audacieux au collet et l’ôtant à ses joies, le ramena de force aux enfers où son rocher était tout prêt” (Camus, 1942, p. 164).

5 CONCLUSÃO

Esta tese procurou perceber a inserção do “tempo vulgar”, do tempo da ciência, da filosofia e da mitologia nas estruturas temporais das narrações de três filmes: *Feitiço do tempo* (*Groundhog day*, 1993), de Harold Ramis; *Corra, Lola, corra* (*Lolla rennt*, 1998), de Tom Tykwer; e *Crimes temporais* (*Los cronocrímenes*, 2007), de Nacho Vigalondo. E tentou compreender como tais obras se utilizam de tal modelo de tempo sintético alternativo.

As narrações dos filmes escolhidos subvertem a convenção de linearidade temporal e permitem comparações possíveis com conceitos filosóficos de tempo circular. São obras cinematográficas que se utilizam da repetição de eventos, com diferenças relevantes em suas sequências filmicas, gerando complexidade narrativa. Algumas ações emblemáticas reiteradas causam conflitos na trajetória fantástica dos protagonistas.

Utilizou-se como instrumento teórico-metodológico a “Teoria da narração”, de David Bordwell, com ênfase no elemento tempo; e recorreu-se também, para melhor entendimento da questão do tempo narrativo, a autores como Allan Cameron, Alanna Thain, Edgar Morin, Jason Mittell, Kenneth W. Harrow, Michel de Certeau, Gilles Deleuze, Tom Gunning, Warren Buckland, entre outros

O elemento “Tempo” se mostra relevante em diversas etapas de uma obra audiovisual, tanto na produção, como na própria execução e, mais ainda, na finalização do trabalho de uma equipe de cinema. A montagem de um filme é, sobretudo, o controle sobre o tempo de sua narração, de seu ritmo, de sua ordenação e de sua duração. O tempo de duração, de um filme de cinema, também determina sua classificação como: curta, média ou longa-metragem. Há um padrão de duração de uma obra filmica, entre 90 e 120 minutos, que foi estabelecido pela influência comercial da indústria cinematográfica.

Mudanças técnicas, ao longo do tempo, como a inserção da tecnologia digital no processo de finalização, por exemplo, possibilitaram maior controle sobre o tempo narrativo, contribuíram (como catalizadores) para uma gradual aceleração do ritmo da narração e permitiram, igualmente, a concepção de formas distintas de tempos filmicos sintéticos.

Segundo autores como André Labarthe, Jacques Aumont, André Gaudreault e outros, o controle sobre o tempo da narração de um filme está no cerne do princípio de ficcionalidade no cinema. E para autores como Tom Gunning, por exemplo, a ficção parece ser a mais legítima vocação de uma obra cinematográfica, afinal.

As técnicas cinematográficas evoluíram em um processo crescente de controle sobre o espaço (enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, etc.) e também sobre o tempo (frequência, ordenação e duração). O domínio sobre o tempo narrativo, para Sergei Eisenstein, tornou-se uma “criativa perícia” que fez evoluir a ficcionalidade no cinema.

Diversos autores abordaram a questão do elemento tempo na arte do cinema. Béla Baláz, por exemplo, considerou a montagem como uma “arquitetura no tempo”, e Andrei Tarkovski concebeu a ideia de que a arte do cinema seria a de se *Esculpir o tempo*. As classificações de complexidade narrativa, tal qual as formulou Allan Cameron, também estão ligadas, em grande parte, à estrutura temporal dos filmes de cinema. David Bordwell, por sua vez, percebe que o público se habituou a um determinado estilo predominante de narrativas ficcionais que fizeram com que o espectador criasse certas expectativas com relação às narrações dos filmes, o que ele chamou de *schematas*. Bordwell entende que um dos *schematas* mais importantes na percepção da história pelo público seria o *schemata* temporal.

A partir dos anos 1990, acredita Cameron, os filmes tenderam à maior complexidade narrativa e, segundo o autor, isso se deve basicamente à utilização de diferentes estruturas temporais, que geraram uma profusão de tempos sintéticos alternativos. Porém, ao que parece, o fenômeno é ainda anterior, com experimentos sendo realizados desde os anos 1960, pelo menos. Autores como Warren Buckland, no entanto, em concordância com Cameron, afirmam que há diferenciações evidentes entre o modelo clássico hollywoodiano, as experiências de cinema de arte europeia e as recentes narrativas complexas contemporâneas, as quais “abraçam a não-linearidade”. Para Bordwell, por outro lado, pode-se notar vários elementos do estilo clássico narrativo, mesmo nas produções de cinema atuais.

Para esta pesquisa, independente das distinções estilísticas, toda narração que tende à circularidade narrativa remete a conceitos que vão além da compreensão do tempo vulgar, o “tempo do relógio”, usualmente percebido pelo ser humano em seu cotidiano. Tais conceitos podem ser encontrados em estudos científicos física pura ou em concepções filosóficas. Essas formas incomuns de percepção temporal podem ser aplicadas às narrações de diversas obras cinematográficas e, entre elas, os filmes selecionados por esta pesquisa para análise. Interessou a esta pesquisa, particularmente, a construção mental do espectador ao assistir a filmes com circuitos de tempo, que brincam com o *schemata* temporal habitual, fazendo o espectador rever expectativas e recomeçar a ver a fábula a partir de um ponto de partida.

Procurou-se, por meio do presente estudo, responder às perguntas iniciais: que “Tempo” é este que conduz as três narrações? Como definir tal tempo sintético e como ele surgiu no universo do cinema? Que definições científicas ou filosóficas influenciaram a narração dos filmes analisados? Percebeu-se que se trata de uma concepção temporal circular, cujas origens remontam às civilizações orientais mais antigas. Uma forma cíclica de se perceber o tempo, interrompida pela racionalidade linear da cultura letrada, que pode (ou não) estar retornando por meio de uma profusão de figuras imagéticas no mundo contemporâneo, que se apresenta como um “universo de imagens técnicas”, antevisto por Vilém Flusser.

O público vem se acostumando às narrativas não lineares desde o videocassete e dos televisores com controle remoto, aparatos que estão sujeitos a ação de controle temporal do vedor. Esse poder de se controlar o tempo audiovisual potencializou-se com o advento dos jogos eletrônicos e, posteriormente, com a tecnologia da informática. Nos dias atuais, em que os canais digitais e os *streamings* otimizam ainda mais o controle do tempo pelo espectador, pode-se dizer que o ciclo ou laço temporal faz parte já de um *schemata* temporal aceito como possível em obras audiovisuais. O *time looping* é, atualmente, um modelo narracional bem assimilado pelo público de cinema.

Tal como os filmes em que uma criança se torna adulta, da noite para o dia, por um desejo, como em *Quero ser grande* (*Big*, 1988), de Penny Marshall; ou que uma adolescente se torna uma mulher adulta, repentinamente, por maldição ou castigo, como em *De repente 30* (*13 going on 30*, 2004), de Gary Winick; ou que um homem maduro volta a ser adolescente, por frustração, como em *17 outra vez* (*17 again*, 2009), de Burr Steers, por exemplo.

O modelo de narração, que se apresenta de forma cíclica, pode ter origem em uma concepção de tempo sagrado, divino, frequentemente ligado à magia, aos deuses míticos ou ao lado mais espiritual e etéreo dos seres humanos; mas, também, pode ser produto das elocubrações mais avançadas da ciência moderna, advindas dos estudos sobre a relatividade einsteiniana. O modelo circular de tempo, percebido nos filmes analisados, pode estar ligado, igualmente, a conceitos filosóficos, sobretudo à ideia de “Eterno Retorno” nietzschiano; a de compossibilidades de G. W. Leibniz; ou, ainda, a do *Dasein* de Martin Heidegger.

Ao sentenciar que a narrativa de suspense em filmes de cinema revela que “estamos no tempo”, Deleuze retoma a concepção heideggeriana do “Ser-aí”, a concepção filosófica que entende a vida como a existência do ser que se realiza no tempo finito.

Acrescente-se a isso que o tempo do ser, na narração de um filme, igualmente finda como o de todo ser humano. Toda e qualquer personagem de uma obra fílmica só existe na duração do tempo deste filme (ou, no máximo, de uma continuação). Depois disso, será apenas uma memória que se tem daquilo que se foi. Como vem a ser a própria existência de qualquer pessoa, no entender de quem não crê em outras vidas além da terrena. Para quem crê, ainda assim, seria uma outra possibilidade do ser em um tempo cíclico ou em outra dimensão sagrada. Assim, de qualquer maneira, a metáfora seria válida.

Se o “crime do tempo” é o de sequestrar o corpo do espectador pela duração de uma narração fílmica, então, o público se apresenta como vítima voluntária de tal delito. O tempo, em algum momento, devolverá o corpo (e a mente) do vedor acrescido de uma experiência de vida alheia a si, enriquecida. A cada fábula acompanhada pela percepção do espectador, agrega-se a vivência da experiência de outrem, algo que não lhe pertence, mas que se encontra dentro de si como uma memória viva, prazerosa ou não.

Tal experiência, mesmo assimilada individualmente, pode ser compartilhada com quem assistiu ao mesmo filme, afinal, o que torna os espectadores, vedores da mesma fábula, vítimas do mesmo “crime do tempo”, mas também cúmplices em certo sentido. Deseja-se compartilhar de sensações e opiniões sobre a história vista com um outro que também a tenha visto. Há um prazer mútuo em se relatar ao outro as impressões que um determinado filme tenha suscitado a eles. Há um deleite camuflado em toda crítica fílmica, da mesma maneira

A experiência de se assistir a um filme (ou série), atualmente, começa antes mesmo do tempo diegético se iniciar, na verdade. As pessoas recebem, por aplicativos de mensagens, dicas e sugestões sobre o que assistir ou não. Acessam críticas (profissionais ou amadoras) sobre os audiovisuais; opiniões e comentários (de amigos, contatos ou desconhecidos) nas redes digitais; e escolhem com base em informações que estão disponíveis na internet, dentre as numerosas opções de entretenimento, a qual delas dedicarão sua atenção e por quanto tempo, enfim. Investe-se tempo pessoal em uma história. Em outros tempos, talvez houvesse menos informações simultâneas, um jornal diário ou uma dica de lazer de um programa de rádio ou de TV, mas não tão plurais e heterogêneas, e nem tão instantaneamente acessíveis.

A forma como se tem contato com determinada obra audiovisual pode mudar a percepção (inclusive de tempo) do espectador. Recentemente, aconteceu uma polêmica sobre se os *streamings* (Netflix, Amazon, Prime Vídeo, etc.) deveriam ou não permitir ao público a

aceleração do tempo narrativo por meio de uma função técnica simples. Diretores de cinema têm se manifestado contra tal prática que alteraria, no final das contas, o tempo fílmico idealizado pelos autores das obras. Na plataforma *Youtube* ou no aplicativo *Whatsapp* a aceleração já é possível até o dobro da velocidade normal. Um filme visto no *Youtube* já permite ao espectador interferir no ritmo da narração, portanto.

O *TikTok* ou os *Short videos* do *Youtube* trabalham em *looping* temporal evidenciado, na medida em que só se deixa de visualizar a repetição do mesmo vídeo ao se deslizar o dedo pela tela do *smartphone* ou *tablet*. São detalhes das novas formas comunicacionais que não foram analisadas por esta pesquisa, sendo lacunas que podem ser contempladas em pesquisas futuras sobre o tema.

A função *boomerang*, nome que remete a um brinquedo antigo, geralmente de madeira ou plástico duro, que tem a propriedade de voltar ao próprio dono que o lançou, descrevendo no ar um movimento circular, é um recurso do *Instagram*, muito utilizado atualmente, que se serve do dispositivo fotográfico dos *smartphones* para fazer um vídeo de curta duração voltar ao ponto de partida, infinitamente, em laço temporal. A figura que aciona a função chamada de *boomerang* é a imagem do “oito deitado”, como símbolo do infinito perfeito. A novidade tornou-se uma febre entre os usuários das redes sociais.

Ao que parece, há uma proliferação de circuitos temporais nas novas tecnologias da imagem em movimento, aparentemente, o que pode ser um indício de que o “universo das imagens técnicas” estaria, de fato, a retomar um tempo cíclico (renovado) aos olhos ávidos das novas gerações pós-letradas, que se conectam com o mundo por meio de imagens que suscitam o olhar circular, de eterno retorno, como afirma Flusser. Outra abordagem que serve de sugestão para novos estudos, que não cabem nesta pesquisa.

As contribuições da pesquisa, aqui apresentada, estão mais ligadas à tabulação das diversas abordagens sobre o tempo narrativo feitas por autores de cinema diferentes, de épocas distintas e locais diversos do planeta. A descrição da evolução de ficcionalização do cinema pelo controle do tempo narracional. Algo que, até então, não foi encontrado nos estudos sobre a arte de cinema pesquisados. Apesar de Deleuze ter escrito um livro inteiro sobre *A Imagem-Tempo*, conceito por ele elaborado sobre a sétima arte, seu *approach* é demasiado filosófico e, às vezes, pode gerar certa inquietação nos autores de cinema mais

ortodoxos. Não obstante, o livro é uma inestimável fonte sobre o tema e seria um desperdício não oportunizar um estudo tão relevante nesta pesquisa.

Podem ser consideradas contribuições desta pesquisa, a aproximação do termo “complexo (a)” dos escritos de Edgar Morin e Allan Cameron; ou, ainda, a conexão entre as ideias comunicacionais para as novas gerações, de Vilém Flusser, e as teorias do cinema revisitadas por Robert Stam, por exemplo. O que se percebeu, unindo-se as duas visões, é que há uma possível retomada do conceito de tempo cíclico, que não mais emerge de aspectos religiosos ou místicos, mas de evoluções tecnológicas, basicamente, o que traz um novo olhar sobre a problemática originalmente proposta.

No universo do cinema, principalmente a partir dos anos 1990, o expediente de narração em circuito temporal tem se evidenciado como uma das tendências possíveis na concepção de estruturas de tempo sintético narrativo. Desde *12:01 PM* (1990); passando, principalmente, por *Feitiço do tempo* (1993), *Corra Lola, corra* (1998) e *Crimes temporais* (2006); até chegar em *Questão de tempo* (2013) ou *Palm Springs* (2020), etc.

O que une as três narrativas complexas eleitas para análise: *Feitiço do tempo*, *Corra, Lola, corra!* e *Crimes temporais* é, claramente, o laço temporal utilizado pelas montagens dos três filmes. Porém, há mais elementos que conectam tais narrações em uma perspectiva similar, e estes elementos estão ligados a aspectos científicos, mitológicos e filosóficos. Analisar o formato de uma estrutura não-linear, modular ou disjuntiva dessas três obras, somente, seria empobrecer o entendimento de narrativas tão complexas. São filmes que pretendem mais que isso, avançam além da visão superficial da forma, simplesmente. As narrações dessas três obras citadas requerem uma análise mais aprofundada, que, por sua vez, demanda conhecimentos de áreas multidisciplinares.

Há mais exemplos, relativamente recentes, de narrativas ficcionais com estruturas temporais circulares, que emergem de diferentes cantos do planeta; tanto em séries como *O ministério do tempo* (*El ministerio del tiempo*, 2015-2020), dos espanhóis Javier e Pablo Olivares; como também em filmes como *Plan the table* (França, 2012), de Christelle Raynal, e *Um amor, mil casamentos* (*Love. Wedding. Repeat*, Reino Unido, 2020), de Dean Craig.

O filme francês (anterior), *Plan the table*, cuja tradução poderia ser “plano de mesa”, uma prática comum para os organizadores de eventos, como um casamento, por exemplo, em que um cerimonialista deve se encarregar de determinar em que mesa (e em que ordem na

mesa) os convidados devem se sentar, de modo a evitar constrangimentos familiares ou reencontros de ex-amantes, por exemplo.

O filme utiliza bem o *time looping*, de modo a derivar um *syuzhet* para cada combinação de convidados em seus lugares diferentes à mesa. Se dois ex-namorados se sentam próximos um ao outro, seria natural que interagissem mais e que isso os aproximasse; ou, se sentassem mais distantes, separados por um bêbado inconveniente ou uma amiga sem noção, talvez não conseguissem conversar, apenas cruzar olhares.

O filme explora essas compossibilidades e apresenta mais de três versões, a mostrar o terreno fértil do retorno ao ponto de partida, pelo simples fato de seus nomes serem trocados de lugar pela ação do vento ou por uma travessura de crianças. Um capricho do acaso pode mudar totalmente o rumo da fábula e criar momentos românticos ou bem constrangedores, tudo a depender de um pequeno detalhe de ordenação de elementos.

Um amor, mil casamentos, versão inglesa (posterior) da mesma ideia, torna tudo menos sutil, mais atrapalhado e até escatológico. Parte-se do mesmo ponto, a realocação dos convidados em suas posições à mesa, na celebração de uma cerimônia matrimonial, porém, adiciona-se um ex-namorado psicopata para a pobre noiva e resultados mais exagerados (até mesmo trágicos) para cada versão apresentada como possibilidade.

Visto por este prisma, tem-se a narração circular como mote para a fábula, porém, o modelo não garante qualquer qualidade à obra, afinal. O laço temporal pode ser bem utilizado, pode ser irrelevante ou pode até, no limite extremo, ser desperdiçado de forma grotesca. Nos dois casos acima, o modelo cíclico narrativo serve ao mesmo propósito, o do riso, pois emergem de duas comédias de situação.

Há uma recorrência de *time looping* em comédias românticas. Como é o caso de *Palm Springs* (2020), de Max Barbakow, por exemplo, cuja história também se passa em uma festa de casamento. Esse filme, como já mencionado, utiliza-se de ideias que foram descartadas por Harold Ramis em *Groundhog day*. Uma dessas ideias é a de se começar no meio da história, afim de evidenciar o circuito temporal desde o princípio; e outra ideia é a de fazer os dois protagonistas acordarem no mesmo dia e não só um deles como em *Feitiço do tempo*.

Ao se colocar as duas personagens do par romântico na mesma situação, isso dá a eles a oportunidade de tentar solucionar o problema juntos ou de aceitarem tal condição, de eterno retorno cíclico, como uma situação desejável para ambos. Nyles, personagem interpretado por

Andy Samberg (versão mais jovem e mais apresentável de Adam Sandler), chega a cogitar permanecer no *looping* por medo de perder a amada Sarah (Cristin Milioti), embora ela queira sair da situação de qualquer maneira, mesmo que tenha que arriscar sua própria vida para isso.

Neste filme, o *time looping* é causado por se entrar em uma caverna, como na série alemã *Dark*, porém, o filme também é uma comédia, sem nenhuma das alusões sombrias a demônios perversos que regem o mal do mundo. Nyles, o protagonista, chega até a brincar que é o “anticristo”, mas não passa de um blefe para assustar Sarah. Nyles também comete suicídio várias vezes, como Phil em *Groundhog day*. Há uma mixagem de elementos de diversos filmes já conhecidos do mesmo modelo de tempo cíclico.

Outro *mix* de histórias em laço temporal é a produção indiana *Um loop eterno* (*Loop lupeta*, Índia, 2022), de Aakash Bhatia, um filme que assume ser um *remake* de *Corra, Lola, corra*, de Tom Tykwer, mas com elementos de outras obras similares. Há um policial intervindo na história, como em *Go – vamos nessa!* (1999); há uma festa de casamento, como em *Plan the table* (2012) ou *Love. Wedding. Repeat* (2020); mas Savi (interpretada pela atriz Taapsee Pannu), a protagonista, apesar de correr como Lola, tem consciência das repetições que acontecem, como Phil de *Feitiço do tempo*, o que modifica totalmente a fábula original.

Por fim, voltar ao ponto de partida de uma história narrada por um filme, a princípio, tende a reiniciar o pensamento do espectador, de modo a que seu *schemata* temporal aceite novas possibilidades de desfecho para a fábula. É um tempo narrativo sintético, com origem na literatura fantástica, e que foi introduzido na linguagem do cinema sob a égide de investigações científicas, mais precisamente, da física relativista pura. Um tempo que se apresenta circular e que propicia narrações cíclicas, as quais continuam a surgir frequentemente, nos anos 2020, em filmes de gêneros narrativos diferentes.

Porém, ao ser usada a mesma fórmula (que um dia já foi original e surpreendente), com tanta frequência, talvez possa não gerar mais a surpresa marcante, tão desejada pelo roteirista/diretor, como em *Lola rennt* ou *Groundhog day*, e nem a aflição causada por *Los cronocrímenes*; mas, sim, apenas um *déjà vu* passageiro... Algo como quem diz: “acho que já vi esse filme”. Resta saber, portanto, se a fórmula do tempo cíclico narrativo já não estaria prestes a se esgotar, justamente por sua repetição; ou se, de fato, é parte de uma tendência de apreciação de tempo vivenciado, advindo de indagações filosóficas e incrementado pela evolução tecnológica, que estaria a ser retomado pelas futuras gerações.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

- AGOSTINHO. **Confissões**. Petrópolis, RJ :Vozes,1998.
- ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- ANGIONI, L. **Aristóteles**: Física Livro IV (Gamma) e VI (Epsilon). Campinas-SP: Editora da Unicamp, 2007.
- ANTONELLIS, R. Não quero ir embora! Repetição e compossibilidade em Corra, Lola corra. In: XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, 2003. **Anais eletrônicos [...]**. Belo Horizonte - MG, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP07_antonellis.pdf. Acesso em: 20 dez. 2023.
- ARISTÓTELES. **Metafísica**. São Paulo: Edipro, 2006.
- AUMONT, J. **A Estética do filme**. Campinas-SP: Papirus, 2002.
- AUMONT, J. **O olho interminável**: Cinema e Pintura. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- AUMONT, J. **O cinema e a encenação**. Tradução Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- ÁVILA, C. F. D. **A queda do muro de Berlim**: um estudo com fontes brasileiras. Revista de Sociologia e Política. Volume 18, Nº 37: 93-110, out., 2010.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BALÁZS, B. **Theory of the film**: character and growth of a new art. Londres: Dennis Dobson Ltd., 1952.
- BAPTISTA, L. B. G. **Espaço e tempo como parâmetros de composição filmica**: um estudo comparativo. Tese de Doutorado em Comunicação e Artes pela USP – SP, 2019. 375f.
- BAZIN, A. **O cinema – Ensaio**. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BAZIN, A. **O que é cinema?** Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.
- BERGSON, H. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BORDWELL, D. Film futures. In **The American Production of French Theory** (2002), pp. 88-104. Issue 97, volume 31, nº 1, 2002.

BORDWELL, D. **Poetics of cinema**. New York: Routledge, 2007.

BORDWELL, D. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, D. **The way Hollywood tells it: story and style in modern movies**. Berkeley: University of California Press, 2006.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **Film art: an introduction**. New York: McGraw-Hill, 2008.

BORGES, J. L. El jardín de senderos que se bifurcan. In: **Ficciones - Obras completas I**. Barcelona: Emecé, 1996.

BORGES, J. L. O jardim de veredas que se bifurcam (1941). In: **Ficções**. Obras completas de Jorge Luis Borges, Vol. 1. p.5-16. Trad. Carlos Nejar/Maria Carolina de Araújo. São Paulo: Editora Globo, 1999.

BRANIGAN, E. **Narrative Comprehension and Film**. In: *Cinemas Revue d'études cinématographiques Journal of Film Studies*, p. 177-182. London/New York: Routledge, 1992.

BUCKLAND, W. **Puzzle films, complex storytelling in contemporary cinema**. Chichester, West Sussex, UK / Printed in Singapore: Wiley-Blackweel, 2009.

BULFINCH, T., **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CAMERON, A. **Modular narratives in contemporary cinema**. London: Palgrave MacMillan, 2008.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMUS, A. **Le mythe de Sisyphe - essai sur l'absurde**. Coleção: Les essais, XII. Paris: Gallimard, 1942.

CARCERERI, P. F. L. **Puzzle-films e narrativas não-lineares no cinema fantástico: um estudo de caso de Abre los Ojos e Yella**. Dissertação de Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora, 2015. 101f.

CASARES, A. B. **A invenção de Morel**. Trad.: Vera Neves Pedroso. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

CATANZARO, A. **Depois do jogo, antes do jogo**: um estudo de Corra, Lola, corra. Dissertação de Mestrado em Comunicação Contemporânea pela Universidade Anhembi Morumbi (2009); 78f.

CERTEAU, M. De. **A invenção do cotidiano um**: Artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

COMOLLI, J. L. Sob o risco do real. In: **Ver e poder**: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

COSTA, M. M. **O espiral e o quadrado**: a arte e a ética do tempo perdido. Dissertação de Mestrado em Artes e Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, 2012. 146f.

DAHMEN, S. R. **Relatividade geral teoria e aplicações**. Porto Alegre: Instituto de Física da UFRGS, 2022.

DE CARLI, A. M. S. **Corra Lola corra**: o jogo, a vida no limiar entre o real e o virtual. In: XXVII Congresso Anual em Ciência da Comunicação, 2004. **Anais eletrônicos [...]**. Porto Alegre - RS, 2004. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2004/index.html>. Acesso em: 13 ago. 2021.

DELEUZE, G. **Cinema-1: A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DELEUZE, G. **Cinema-2: A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DELEUZE, G. **Difference and repetition**. Trad. Paul Patton. New York: Columbia University Press, 1994.

DELEUZE, G. **Proust e os signos**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

DIDI-HUBERMAN, G. **Diante da Imagem**: história da arte e anacronismo das imagens. Trad. Vera Casa Nona/Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

DIELS, H.; KRANZ, W. (org.), **Die fragmente der vorsokratiker**. Berlin: Weidmann, 1912.

DURHAM, E. Texto II. In: ARANTES, A. **Produzindo o passado**: estratégias de construção do patrimônio cultural. São Paulo: Brasiliense, 1984.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ELIADE, M. **O mito do eterno retorno**. Trad.: José A. Ceschin. São Paulo: Mercuryo, 1992.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. Trad.: Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ELIOT, T. S. **Four quartets - little gidding**, 1942. Disponível em: <<http://www.davidgorman.com/4Quartets/4-gidding.htm> > Acesso em: 16. jan de 2023.

ELSAESSER, T. **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2018.

FERRARAZ, R. **O cinema limítrofe de David Lynch**. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2003. 218f.

FERREIRA, G. B. **Identidades out of joint**: o direito como potência. Tese de Doutorado Direito, Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná. 2019. p.35

FERRO, N.; LEIBNIZ G. W. **Novo sistema da natureza** (e da comunicação das substâncias, bem como da união que há entre a alma e o corpo): Princípios da natureza e da graça fundados sobre a razão. Coimbra: IEF (Instituto de Estudos Filosóficos), 2016.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. Coimbra: Annablume, 2012.

FREUD, S. **Freud (1923-1925) - obras completas volume 16**: o Eu e o Id, autobiografia e outros textos. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

FUSARO, M. do C. F. - **O instante (in) capturável**: tempo-memória e cinema. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, 2013. 166f.

GALLAGHER, S. Just How Many Days Does Bill Murray REALLY Spend Stuck Reliving Groundhog Day? – **Revista eletrônica WhatCulture**, atualizada 3 fev. 2022. Disponível em: <https://whatculture.com/film/just-how-many-days-does-bill-murray-really-spend-stuck-reliving-groundhog-day>. Acesso em: 14 jan. 2021.

GAUDREULT, A. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2009.

GAUDREULT, A. **From Plato to Lumière**: narration and mostration in literature and cinema. Toronto, Canada: University of Toronto Press, 1988.

GENETTE, G. **Figures III**. Paris: Édition du Seuil, 1972.

GUNNING, T. **The cinema of attraction**: early film, its spectator and the Avant-Garde. Londres: British Film Institute, 1990.

HARROW, K. W. **Space and time in african Cinema and Cine-scapes**. New York/London: Routledge, 2022.

HAWKING, S. W. **Buracos negros**: palestras da BBC Reith Lectures Trad. Cássio de Arantes Leite. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

HAWKING, S. **Uma breve história do tempo**: do Big Bang aos buracos negros. Trad. Cássio de Arantes Leite. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015

HEGEL, G. W. F. **Enciclopédia das ciências filosóficas em compêndio (1830), Volume II**: Filosofia da natureza. São Paulo: Edições Loyola, 1997.

HEIDEGGER, M. **Ser e tempo**. Trad. Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2005.

HUSSERL, E. **Lições para uma fenomenologia da consciência interna do tempo**. Trad. Pedro M. S. Alves. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1994.

JEREZ, I. H. **O ocaso do futuro**: indícios do fim do cronótopo moderno nos cinemas de Alejandro Gonzalez Iñárritu e Christopher Nolan em perspectiva comparada. Tese de Doutorado em História Comparada pelo Instituto de História da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2018. 152f.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Leopoldo, RS: Editora UNISINOS, 1999.

KAKU, M. **Mundos paralelos**: uma viagem pela criação, dimensões superiores e futuro do cosmos. Lisboa: Bizâncio, 2010.

KAKU, M. **O cosmo de Einstein**: como a visão de Albert Einstein transformou nossa compreensão de espaço e tempo. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

KANT, I. **Crítica da razão pura**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

KINDER, M. Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever – Bunuel’s Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. In. **Film Quarterly**, volume 55, nº 4, p.2–15, 2002.

LABARTHE, André S. Mort d’un mot. **Cahiers du cinema**, 195. Novembro de 1967, p. 66.

LA CARRERA, M. L. da C. **Cinema, memória audiovisual do mundo**. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2005, 102 f.

LICHINSKI T. **Antes da chuva**: enredamentos entre tempo e mito na narrativa cinematográfica. Dissertação de Mestrado em Letras pela Universidade Estadual do Centro-oeste, 2017. 103f.

MARCONDES Fo., C. (Org). **Dicionário da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

- MARTIN, M. **A Linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- MARTINS, A. **Saudades do futuro: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir**. Tese de Doutorado em Sociologia - Universidade de Brasília, UNB. Brasília. 2004. 292p.
- MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- MÉROLA, A. M. S. **David Lynch, os puzzle films e o cinema limítrofe: uma análise do filme Cidade dos Sonhos**. Dissertação de Mestrado em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi, 2017. 96 -f.
- METZ, C. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- METZ, C. **A significação do cinema**. Tradução e posfácio de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MITTEL, J. Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: **The Velvet Light Trap**, no. 58: 29–40; Austin, TX: University of Texas Press, 2006.
- MOREIRA, W. Revisão de literatura e desenvolvimento científico: conceitos e estratégias para confecção. In: **JANUS - Revista Científica** – UNIFATEA, 2004. v.1, n.1. Disponível em: <http://unifatea.com.br/seer3/index.php/Janus/article/view/102>. Acesso em: 15 out. 2021.
- MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo – neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.
- MORIN, E. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia**. Lisboa: Moraes Editores, 1970.
- MORIN, E. **O método IV: as ideias, sua natureza, vida, habitat e organização**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1991.
- MORIN, E. Da necessidade de um pensamento complexo. In: Francisco Menezes Martins e Juremir Machado da Silva (Org). **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003.
- NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. Campinas-SP: Papirus, 2005.
- NIETZSCHE, F. **A gaia ciência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- NORONHA, D. P; FERREIRA, S. M. S. P. Revisões de literatura. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CONDÓN, Beatriz Valadares; KREMER, Jeannette Marguerite (orgs.) **Fontes de informação para pesquisadores e profissionais**. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

PAZ, O. **La búsqueda del presente**. Cidade do Mexico: Vuelta, vol. 170, jan. 1992.

PLATÃO. **O sofista**. Trad. Carlos Alberto Nunes. Brasília: UFB, 2003. Disponível em: www.odialetico.hpg.ig.com.br/ Acesso em: 12. dez. 2023.

PRIDE, R. Speed of life. Entrevista de Tom Tykwer à **Filmmaker Magazine** (1999). Disponível em: https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring1999/speed_of_life.php. Acesso em: 15 dez. 2023.

RAMIS, H. Harold Ramis on the metaphor of Groundhog day. Entrevista de Harold Ramis (2010). Postado no canal de *Youtube* da **Hudson Union Society** – New York. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BkeUpymTanA>. Acesso em: 15 dez. 2023.

RICOUER, P. **A memória, a história, o esquecimento**. Trad. Alain François. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

ROVELLI, C. **A realidade não é o que parece**: a estrutura elementar das coisas. Trad. Silvana Cobucci Leite). Rio de Janeiro: Objetiva, 2017.

RUBIN, D. Groundhog day: deconstructing the comedy classic. Palestra de Danny Rubin ao Austin Film Festival. Revista eletrônica **On Story**, em 6 de junho de 2015. VT 508. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nBDvz0mAzVY>. Acesso em: 15 dez. 2023.

SANTIAGO JUNIOR, F. David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica. In: X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste – SIPEC, 2004. **Anais eletrônicos [...]**. Rio de Janeiro-RJ, 2004. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/pdfs/145588038239462338056514826198934557155.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2023.

SCHAFER, J. L. **L'homme ordinaire du cinema**. Coleção: Cahiers du Cinéma. Paris: Gallimard, 1980.

SERVANO, M. **Bollywood e seu jeito lucrativo de fazer cinema**. Disponível em: <https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/bollywood-e-seu-jeito-lucrativo-de-fazer-cinema-#:~:text=O%20cinema%20norte%2Damericano%20impressiona,produtora%20de%20cinema%20do%20mundo>. Acesso em: 15 dez. 2023.

SILVA, H. M. da. **Diante de Godard**: história, imagem e multiplicidade temporal. Tese de Doutorado em História pela Universidade Federal de Goiás, 2019. 220f.

SIMONS, J. **Complex narratives**: new review of film and television studies. London: Routledge, Issue 2, 2008.

SODRÈ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede Muniz Sodré, Petrópolis: Vozes, 2002.

SONTAG, S. **A vontade radical**: estilos. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

SOUZA, J. C. de. **Fragmentos Heráclito**. São Paulo: Editora Abril, 1989 (Coleção Grandes Pensadores).

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução Fernando Mascarello. Campinas-SP: Papyrus, 2003.

TARKOVSKI, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

THAIN, A. **Bodies in suspense** - time and affect in cinema. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

THOMPSON, E. P. Tempo, disciplina de trabalho e o capitalismo industrial. In: **Costumes em comum**. São Paulo: Companhia das Letras, p. 267-304, 1998.

TODOROV, T. **Littérature et signification**. Paris: Larousse, 1967.

TYKWER, T. **Book review Lola Rennt: Das buch zum film**. München: Rowohlt, 1998.

VIGALONDO, N. Apresentação do filme Los cronocrímenes ao público do Fantastic Fest (EUA, 2007). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oivnzQdiqqg>. Acesso em: 10 dez. 2023.

VIGALONDO, N. Making of Los Cronocrímenes (Intro). Canal do Youtube: **Hormigón Estudio**. Publicado em 12 dez 2007. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rKrSV_vXFHQ&list=PLA2E1792DC55C6F80. Acesso em: 10 dez. 2023.

WELLS, H. G. **A ilha do Dr. Moreau**. Pará de Minas, MG: Virtual Books Online M&M Editores Ltda., 2003. Disponível em: https://5ca0e999-de9a-47e0-9b77-7e3eeab0592c.usrfiles.com/ugd/5ca0e9_4df7e093815b42a4a4e31a043a7980c3.pdf. Acesso: 20 dez. 2023.

WELLS, H. G. **A máquina do tempo**: uma invenção. Trad. Adriano Scandolaro. Rio de Janeiro: Zahar, 2019.

WOLCHOVER, N. **Can a butterfly in Brazil really cause a tornado in Texas?** 13 dez. 2011. Disponível em: <https://www.livescience.com/17455-butterfly-effect-weather-prediction.html#:~:text=It's%20poetic%2C%20the%20notion%20that,a%20few%20days%20in%20advance>. Acesso em: 10 dez. 2023.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Audiovisuais

12:01 PM – título original: *12:01 PM*; direção: Jonathan Heap (Estados Unidos, 1990); roteiro: Jonathan Heap, Richard Lupoff, Stephen Tolkin; produção: Teresa E. Kounin; com Kurtwood Smith, Laura Harrington, Don Amendolia e Jane Alden; gênero: ficção científica; curta-metragem (25 min).

A ESTRADA PERDIDA – título original: *LOST HIGHWAY*; direção: David Lynch (EUA, 1997); roteiro: David Lynch e Barry Gifford; produção: Deepak Nayar, Mary Sweeney; com: Richard Pryor, Bill Pullman, Patricia Arquette; gênero: suspense, mistério (135 min).

A GAROTA QUE CONQUISTOU O TEMPO – título original: *TOKI O KAKERU SHÔJO*; direção: Nobuhiko Ôbayashi (Japão, 1983); roteiro: Wataru Kenmochi, Nobuhiko Ôbayashi, Yasutaka Tsutsui; produção: Kyoko Obayashi, Yorihiro Yamada; com: Tomoyo Harada, Ryôichi Takayanagi, Toshinori Omi, Ittoku Kishibe, Toshie Negishi, Makoto Naitô, Wakaba Irie; gênero: fantasia/romance/drama/ficção científica. (104 min).

A GENTE SE VÊ ONTEM – título original: *SEE YOU YESTERDAY*; direção: Stefon Bristol (Estados Unidos, 2019); roteiro: Stefon Bristol; produção: Spike Lee; com: Eden Duncan-Smith, Astro, Danté Crichtlow, Damaris Lewis, Tremaine Brown Jr. e Michael J. Fox; gênero: ficção científica/aventura (97 min).

A INVENÇÃO DE MOREL – título original: *L'INVENTION DE MOREL*; direção: Claude-Jean Bonnardot (França, 1967); roteiro adaptado: Michel Andrieu; produção: Pierre Fleury; com: Alain Saury, Juliette Mills e Didier Conti; gênero: ficção-científica/romance (95 min).

A INVENÇÃO DE MOREL – título original: *L'INVENZIONE DI MOREL*; direção: Emidio Greco (Itália, 1974); roteiro adaptado: Andrea Barbato; produção: Mario Orfini e Ettore Rosboch; com: Giulio Brogi, Anna Karina e John Steiner; gênero: ficção-científica/romance (110 min).

ASAS DO DESEJO – título original: *DER HIMMEL ÜBER BERLIN*; direção: Wim Wenders; roteiro: Peter Handke, Richard Reitinger; produção: Anatole Dauman, Wim Wenders; com: Bruno Ganz, Beatrice Manowski, Solveig Dommartin, Otto Sandaer, Peter Falk, Curt Bois, Hans Martin Stier, Eimar Wilms, Sigurd Rachman; gênero: drama/romance (127 min).

AS ESCOLHAS DO AMOR – título original: *CHOSE LOVE*; direção: Stuart McDonald; roteiro: Josann McGibbon (EUA, 2023); produção: Josann McGibbon; com: Laura Marano, Avan Jogia, Scott Michael Foster, Jordi Webber; gênero: comédia romântica. (67 min).

AS SETE VIDAS DE LÉA – título original: *LES 7 VIES DE LÉA*; direção: Émilie Noblet; roteiro: Charlotte Sanson e Alice Vial (França, 2022); produção: Raphaël Rocher; com: Raika Hazanavicius, Khalil Gharbia, Théo Fernandez, Marguerite Thiam, Maïra Schmitt, Alexander Ferrario, Mélanie Doutey e Samel Benchetrit; gênero: drama. (1 Temporada, 7 episódios, 310 min).

BARBOSA – direção: Ana Luiza Azevedo e Jorge Furtado (Brasil, 1988); roteiro: Ana Luiza Azevedo, Jorge Furtado e Giba Assis Brasil; com Antônio Fagundes; gênero: ficção-científica; produção: Casa de Cinema de Porto Alegre; curta-metragem (13 minutos). Disponível em *Youtube*: <https://www.youtube.com/watch?v=V7S9YZ2EPPk>.

BONECA RUSSA – título original: *RUSSIAN DOLL*; direção: Leslye Headland, Jamie Babbit, Natasha Lyonne; roteiro: Natasha Lyonne, Leslye Headland e Allison Silverman (EUA, 2019); produção: Ryan McCormick e John Skidmore; com: Natasha Lyonne, Charlie Barnett, Greta Lee, Yul Vazquez e Elizabeth Ashley; gênero: comédia. (2 Temporada, 15 episódios, 417 min).

CAMBIAR EL MUNDO – título original: *CAMBIAR EL MUNDO*; roteiro e direção: Nacho Vigalondo (Espanha, 2007); com: Nacho Vigalondo; gênero: comédia; curta-metragem (4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eLTMSECKnWk>. Acesso jan 2024.

CIDADE DOS ANJOS – título original: *CITY OF ANGELS*; direção: Brad Silberling (Estados Unidos, 1998); roteiro: Dana Stevens; produção: Charles Roven, Arnon Milchan; com: Nicolas Cage, Meg Ryan, Andre Braugher, Colm Feore, Robin Bartlett, Jay Patterson, Joanna Merlin, Kieu Chinh; gênero: drama/romance (113 min).

CLICK – título original: *CLICK*; direção: Frank Coraci; roteiro: Steve Koren, Mark O'Keefe; produção: Jack Giarraputo, Neal H. Moritz, Adam Sandler; com: Adam Sandler, Kate Beckinsale, Christopher Walken; gênero: comédia (107 min).

COMO SERIA SE... – título original: *LOOK BOTH WAYS*; direção: Wanuri Kahiu (EUA, 2022); roteiro: April Prosser; produção: Jessica Malanaphy; com: Lili Reinhart, Danny Ramirez, Aisha Dee, Luke Wilson; gênero: comédia romântica (111 min).

CORRA, LOLA, CORRA – título original: *LOLA RENNT*; roteiro e direção: Tom Tykwer (Alemanha, 1998); produção: Stefan Arndt; X-Filme Creative Pool e WDR: 1998; elenco: Franca Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knaup, Nina Petri; gênero: aventura. (81 min).

CRIMES TEMPORAIS – título original: *LOS CRONOCRÍMENES*; roteiro e direção: Nacho Vigalondo (Espanha, 2006); produção: Javier Ibarretxe, Eduardo Carneros e Esteban Ibarretxe: 2007; elenco: Karra Elejalde, Candela Fernández, Nacho Vigalondo, Bárbara Goenaga; gênero: suspense (92 min).

DARK – título original: *DARK*; direção: Baran bo Odar (Alemanha, 2019); roteiro: Baran bo Odar, Jantje Friese, Ronny Schalk, Martin Behnke e Marc O. Seng; produção: Baran bo Odar e Quirin Berg; com: Louis Hofmann, Lisa Vicari, Andreas Pietschmann, Gina Stiebitz, Maja Schöne, Oliver Masucci, Antye Traue, Moritz Jahn, Calotta von Falkenhayn e outros; gênero: ficção científica. (3 Temporadas, 26 episódios, 1.449 min).

DÉJÀ VU – título original: *DÉJÀ VU*; direção: Tony Scott (Estados Unidos e Reino Unido, 2006); roteiro: Tony Scott, Bill Marsilii, Terry Rossio; produção: Terry Rossio, Ted Elliott, Chad Oman e outros; com: Denzel Washington, Paulla Paton, Jim Caviezel, Val Kilmer, Adam Goldberg, Elden Henson e Erika Alexander; gênero: ação/ficção científica (129 min).

DE REPENTE TRINTA – título original: *13 GOING ON 30*; direção: Gary Winick (Estados Unidos, 2004); roteiro: Cathy Yuspa, Josh Goldsmith e Niels Mueller; produção: Susan Arnold, Donna Arkoff Roth, Gina Matthews e Todd Garner; com: Jennifer Garner, Mark Ruffalo, Judy Greer e Andy Serkis; gênero: comédia romântica (97 min).

DESTINO EM DOSE DUPLA – título original: *MR. DESTINY*; direção: James Orr (Estados Unidos, 1990); roteiro: James Orr e Jim Cruickshank; produção: James Orr e Jim Cruickshank; com: James Belushi, Linda Hamilton, Michael Caine, Jon Lovitz, Rene Russo, Hart Bochner; gênero: comédia/aventura. (110 min).

DE VOLTA PARA O FUTURO I e II – título original: *BACK TO THE FUTURE*; direção: Robert Zemeckis (Estados Unidos, 1985 e 1989); roteiro: Robert Zemeckis e Bob Gale; produção: Steven Spielberg; com: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover; gênero: comédia/aventura. (116 min e 108 min).

DOIS ESTRANHOS – título original: *TWO DISTANT STRANGERS*; direção: Travon Free, Martin Desmond Roe Estados Unidos, 2021); roteiro: Travon Free; produção: Lawrence Bender, Chris Uettwiller, Jesse Williams; elenco: Joey Bada\$\$, Andrew Howard, Zaria, Ana González; gênero: drama/ficção-científica (29 min.).

EFEITO BORBOLETA – título original: *THE BUTTERFLY EFFECT*; roteiro e direção: Erci Bress e J. Mackye Gruber (Estados Unidos, 2004); produção: Anthony Rhulen, Chris Bender, Ashton Kutcher e outros; com Ashton Kutcher, Amy Smart e Elden Henson; gênero: drama/suspense. (113 min).

FEITIÇO DO TEMPO – título original: *GROUNDHOG DAY*; direção: Harold Ramis (Estados Unidos, 1993); roteiro: Danny Rubin e Harold Ramis; produção: Trevor Albert e Harold Ramis, Columbia Pictures: 1993; com: Bill Murray, Andy MacDowell, Chris Elliott; gênero: comédia romântica. (103 min).

GROUNDHOG DAY FOR A BLACK MAN – título original: *GROUNDHOG DAY FOR A BLACK MAN* (2016, EUA); roteiro e direção: Cynthia Kao; produção: Cooper James; com: Burl Moseley, Ryan Stanger, Celia Finkelstein, Matt Cordova, Marshall Givens; gênero: comédia. (4 min).

HOMEM OLHANDO O SUDESTE – título original: *HOMBRE MIRANDO AL SUDESTE*; roteiro e direção: Eliseo Subiela (Argentina,1986); produção: Hugo Lauría e Lujan Pflaum; com: Hugo Soto, Lorenzo Quinteros, Inés Vernengo; gênero: drama (105 min).

IRREVERSÍVEL – título original: *IRRÉVERSIBLE*; direção e roteiro: Gaspar Noé (França, 2002); produção: Christophe Rossignon, Philip Boëffard, Richard Grandpierre e Brahim Chioua, Gaspar Noé e Vincent Cassel; com: Monica Bellucci, Vincent Cassel, Albert Dupontel, Philippe Nahon, Jean-Louis Costes, Stéphane Drouot, Jo Prestia, Fatima Adoum, Isabelle Giami, Mourad Khima, Michel Gondoin; gênero: drama / suspense. (97 min).

JÁ ERA HORA – título original: *ERA ORA*; direção: Alessandro Aronadio (Itália, 2023); roteiro: Alessandro Aronadio, Renato Sannio; produção: Carlo Degli Esposti; com: Edoardo Leo, Barbara Ronchi, Francesca Cavallin, Mario Sgueglia; gênero: comédia romântica (108 min).

JANELA INDISCRETA – título original: *REAR WINDOW*; direção e produção: Alfred Hitchcock (EUA, 1954); roteiro: John Michael Hayes; com: James Stewart, Grace Kelly, Wendell Corey, Thelma Ritter, Raymond Burr; gênero: suspense/mistério (112 min).

LOOP – direção: Carlos Gregório (Brasil, 2002); com Carlos Gregório; gênero: ficção científica; curta-metragem (6 minutos). Disponível na plataforma do PORTACURTAS: <https://portacurtas.org.br/filme/?name=loop>

LOST – título original: *LOST*; criadores: Damon Lindelof e J.J. Abrams (Estados Unidos, 2004-2010); com: Matthew Fox, Evangeline Lilly, Josh Holloway, Jorge Garcia, Yunjin Kim; gênero: Aventura/Drama/Ação (setembro de 2004 a março de 2010, 6 temporadas).

MEIA-NOITE E UM – título original: *12:01*; direção: Jack Sholder. (Estados Unidos, 1993); roteiro: Jonathan Heap; Produção: Bob Degus, Jonathan Heap e Cindy Hornickel; com Jonathan Silverman, Helen Slater, Nicolas Surovy, Robin Bartlett; gênero: ficção científica/aventura/romance; longa-metragem (92 min).

PALM SPRINGS – título original: *PALM SPINGS*; direção: Max Barbakow (Estados Unidos e Hong Kong, 2020); roteiro: Andy Siara; produção: C. J. Barbato, Alex Dong, Chris Parker, Gabby Revilla Lugo, Andy Samberg e outros; com: Andy Samberg, Cristin Milioti, J. K. Simmons, Peter Gallagher; gênero: comédia/fantasia/mistério (90 min).

O ANO PASSADO EM MARIENBAD – título original: *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD*; direção: Alain Resnais (França, 1961); roteiro: Alain Robbe-Grillet; produção: Anatole Dauman; com: Delphine Seyrig, Giorgio Albertazzi, Sacha Pioëff, Françoise Bertin, Luce Garcia-Ville; gênero: drama/romance/fantasia (94 min).

O MINISTÉRIO DO TEMPO – título original: *EL MINISTERIO DEL TIEMPO*; criação: Javier e Pablo Olivares (Espanha, 2015-2020); produção: Javier Olivares; com: Rodolfo Sancho, Aura Garrido, Nacho Fresnedas, Juan Gea, Cayetana Guillén Cuervo, Francesca Piñon, Jaime Blanch, Hugo Silva, Macarena García e outros; gênero: drama, suspense, aventura, história, ficção-científica. (4 Temporadas, 42 episódios, 2.520 min).

O TEMPO É UMA ILUSÃO – título original: *IT HAPPENED TOMORROW*; direção: René Clair; roteiro: Howard Snyder, Lord Dunsany e Hugh Wedlock Jr.; produção: Arnold Pressburger e Theo. W. Baumfeld; com: Dick Powell, Linda Darnell, Jack Oakie, Edgar Kennedy, John Phillip; gênero: comédia/ fantasia (85 min).

O TÚNEL DO TEMPO – título original: *THE TIME TUNNEL*; criação: Irwin Allen (EUA, 1966-1967); exibição: American Broadcasting Company; com: Robert Colbert, James Darren, Lee Meriwether, Whit Bissel, John Zaremba, Vitina Marcus; gênero: ficção científica (1 temporada, 30 episódios, 1.560 min).

OS DOZE MACACOS – título original: *TWELVE MONKEYS*; direção: Terry Gilliam (Estados Unidos, 1995); roteiro: David Webb Peoples e Janet Peoples; produção: Charles Roven; com Bruce Willis, Madeleine Stowe e Brad Pitt; gênero: ação/ficção científica (128 min).

OS PÁSSAROS – título original: *THE BIRDS*; direção e produção: Alfred Hitchcock (EUA, 1963); roteiro: Evan Hunter; com: Tippi Hedren, Rod Taylor, Suzanne Pleshette, Jessica Tandy, Veronica Cartwright, Charles McGraw; gênero: terror/suspense (119 min).

QUESTÃO DE TEMPO – título original: *ABOUT TIME*; roteiro e direção: Richard Curtis (Reino Unido, 2013); produção: Tim Bevan, Eric Fellner e Nicky Kentish Barnes; com: Domhnall Gleeson, Rachel McAdams e Bill Nighy; gênero: comédia romântica (123 min).

RASHOMON – título original: *RASHOMON*; direção: Akira Kurosawa; roteiro: Akira Kurosawa e Shinobu Hashimoto; produção: Masaichi Nagata; com: Toshiro Mifune, Machiko Kyô, Masayuki Mori, Takashi Shimura, Minoru Chiaki, Kichijiro Ueda, Fumiko Honma, Daisuke Katô; gênero: drama/mistério (98 min).

SORTE CEGA – título original: *Przypadek*; roteiro e direção: Krzysztof Kieślowski (Polônia, 1987); produção: P. P. Film Polski; com: Boguslaw Linda, Tadeusz Lomnicki, Zbigniew Zapasiewicz; gênero: drama (114 min).

SMOKING / NO SMOKING – título original: *SMOKING/NO SMOKING*; direção: Alain Resnais (França/Itália/Suíça, 1993); roteiro: Jean-Pierre Bacri, Agnès Jaoui; produção: Bruno Pesery, Michel Seydoux; com: Sabine Azéma, Pierre Arditi e Peter Hudson; gênero: comédia/drama (298 min).

TALES FROM THE LOOP – título original: *TALES FROM THE LOOP*; direção: Mark Romanek, So Yong Kim, Dearbhla Walsh, Andrew Stanton, Tim Mielants, Charlie McDowell, Ti West, Jodie Foster (EUA, 2020); roteiro: Nathaniel Halpern; produção: Matt Reeves, Nathaniel Halpern, Mark Romanek, Adam Kassan, Rafi Crohn, Mattias Montero, Adam Berg; com: Emjay Anthony, Jon Kortajarena, Stefanie Estes; gênero: ficção científica (1 Temporada, 8 episódios, 429 min).

TUDO DE NOVO, MAIS UMA VEZ – título original: *ONE MORE TIME*; direção: Jonatan Etzler (Suécia, 2023); roteiro: Sofie Forsman, Tove Forsman, Mikael Ljung; produção: Elin Falck, Jakob Jonas; com: Hedda Stiernstedt, Ariana Nicole George, Evelyn Mok, Vanna Rosenberg; gênero: comédia (85 min).

UM CORPO QUE CAI – título original: *VERTIGO*; direção: Alfred Hitchcock (EUA, 1958); roteiro: Alec Coppel, Maxell Anderson, Samuel A. Taylor; produção: Herbet Coleman; com: James Stewart, Kim Novak; gênero: suspense/thriller psicológico (129 min).

UM LOOP ETERNO – título original: *LOOP LAPETA*; direção: Aakash Bhatia (Índia, 2022); roteiro: Aakash Bhatia, Arnav Nanduri, Ketan Pedgaonkar, Puneet Chadha e Vinay Chhawal; produção: Aayush Maheshwari, Atul Kasbekar, Siddharth Atha e Tanuj Garg; com:

Hani Yadav, Taapsee Pannu, Tahir Raj Bhasin, Sameer Kevin Roy, Shreya Dhanwanthary, Varun Pande, Bhupesh Bandekar; gênero: aventura/comédia (131 min).

VAMOS NESSA – título original: *GO*; direção: Doug Liman (Estados Unidos, 1999); roteiro: John August; produção: Mickey Liddell, Paul Rosenberg, Matt Freeman; com: Katie Holmes, Timothy Olyphant, Sarah Polley, William Fichtner, Jane Krakowski, Taye Diggs, Breckin Meyer, Jay Mohr, Katharine Towne, Scott Wolf, Melissa McCarthy, James Duval; gênero: comédia/aventura (102 min).

YESTERDAY – A TRILHA DO SUCESSO – título original: *YESTERDAY*; direção: Danny Boyle (Reino Unido, 2019); roteiro: Richard Curtis; produção: Bernie Bellew, Tim Bevan, Eric Fellner, Matthew James Wilkinson; com: Himesh Patel, Lily James, Kate McKinnon, Ed Sheeran; gênero: comédia (116 min).

Musicais

BELIEVE – Franka Potente. Álbum: *Lola rennt der Soundtrack zum film*, 1998. Top Speed Music. Gênero: música eletrônica. CD, Stereo. Faixa 1. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/track/1mcJjFccQS4r2XUqbJEVFa>. Acesso: Jan 2024.

I GOT YOU BABE – Sonny & Cher. Álbum: *Look at us*, 1965. Atco Records. Gênero: Pop. Vinil, LP, Faixa: A-1. Disponível em: https://www.discogs.com/pt_BR/release/4275384-Sonny-Cher-Look-At-Us. Acesso: Jan 2024.

ODE À ALEGRIA – *ODE OF JOY* - Sinfonia nº 9 em ré menor, op. 125, Coral, Ludwig van Beethoven, 1824. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=izt1UrNzRj0>. Acesso: Jan 2024.

ORAÇÃO AO TEMPO – Caetano Veloso. Álbum: *Cinema Transcendental*, 1979. Philips. Gênero: MPB. Vinil, LP, Faixa: A-2.

WISH – Thomas D & Franka Potente. Álbum: *Lola rennt der Soundtrack zum film*, 1998. Top Speed Music. Gênero: música eletrônica. CD, Faixa 9. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/track/1mcJjFccQS4r2XUqbJEVFa>. Acesso: Jan 2024.