



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004

David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica

Francisco das C. F. Santiago Júnior

Universidade Estadual de Campinas

Introdução

A narratologia pode ser concebida como a teoria ou disciplina interessada em compreender os processos de construções narrativas em suas mais variadas apresentações. Tzvetan Todorov advoga que as narrativas são organizadas segundo os princípios de sucessão e transformação. Estes se apresentam em suas diferentes manifestações.

A narração é um emprego da linguagem marcada por um uso de suportes específicos que implicam na sua própria especificidade. Neste texto abordaremos o específico da narrativa cinematográfica através da explanação das contribuições da teoria narratológica de David Bordwell, estudioso neoforalista que pode ser associado a corrente analítica cognitiva dos estudos de cinema contemporâneos.

O artigo está dividido em três momentos: no primeiro nos debruçaremos sobre as diferentes teorias narrativas do cinema contemporâneo; no segundo explanaremos rapidamente algumas das idéias sobre narrativa de David Bordwell; no terceiro momento vamos cruzar as contribuições e limites da teoria de Bordwell para os estudos do cinema e da comunicação.

1.A Narratologia Cinematográfica

André Parente (2000) afirma que, no geral, a compreensão da narrativa fílmica foi condicionada com frequência por concepções do que seria narrativa no geral. Com isso existiu sempre uma tendência a pensá-la como associada a manifestações mais antigas do *contar*. Por tabela o modelo do narrar é geralmente lingüístico.

Parente divide as tendências da narratologia em três “correntes” principais: a primeira associa a narrativa com o *enunciado*, pertencendo a lógica dos significante/significado (Saussure) que desembocou nos



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



**X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004**

paradigmas estruturalistas. A tendência do enunciado se manifestou nas teorias formalistas, temáticas ou proposicionais nas quais as narrativas são enunciados temporalmente ordenados que exprimem uma dimensão cronológica encarregada de estabelecer uma rede de causalidade. Seus grandes representantes são Levi-Strauss, Todorov e Barthes.

O segundo modelo associa o filme narrativo à *enunciação*. Tributária de Gerard Genette (inspirado na lingüística de Emile Benveniste) tal concepção defende que a narrativa é uma manifestação que envolve num mesmo contexto o enunciador, enunciado e receptor. Entre seus representantes são o segundo Barthes e Christian Metz, aplicando diretamente a enunciação ao cinema.

O terceiro modelo associa narração com *significação*, o processo de criação de sentido, na medida em que a narrativa faz vir à linguagem a experiência originária e o sentido oculto (*sic*) do mundo. Esta seria a teoria narrativa defendida por Paul Ricoeur, para quem a narrativa é síntese da vida que concorda o heterogêneo. Até hoje não houve aplicação efetiva desta narratologia ao cinema.¹

Parente afirma que todas essas teorias têm em comum o apego ao sistema lingüístico de concepção de narração. David Bordwell concordaria com ele em relação a este ponto. O autor acrescenta (BORDWELL, 1985), porém, uma interessante análise das teorias narrativas do filme em dois grandes horizontes: o mimético e o diegético.

Pensando as teorias miméticas da narração a partir de sua conceituação na *Poética* de Aristóteles (na qual era aplicada essencialmente ao teatro), Bordwell mostra como ela foi estendida à prosa e ao cinema. A teoria mimética toma seu modelo do ato de visão: um objeto de percepção é apresentado aos olhos do observador.² Bordwell mostra que a tradição mimética no cinema se realizou no sentido de constituir uma unidade de visão do filme que ele chama de *observador invisível* (um filme representa eventos de uma história por uma visão, um ponto de vista de uma testemunha invisível). Este podia ser encarnado na câmera ou identificado com o narrador. Entidade teoricamente difusa, o observador, era o equivalente cinematográfico do vedor idealizado subentendido do teatro clássico.

Já as teorias diegéticas foram uma contribuição do estruturalismo continental. Estas são as mesmas que Parente chama de concepções do enunciado e da enunciação. Bordwell ataca especificamente a apropriação do conceito de *enunciação* de Emile Benveniste.³

¹ Parente na verdade demonstra uma compreensão limitada da teoria de Ricoeur.

² Embora resgate a *mimesis* de Aristóteles como ponto de partida, Bordwell trabalha com o horizonte da *mimesis* como imitação no sentido platônico, não levando em conta que a concepção de *mimesis* é mais complexa e envolve um arcabouço cultural e teórico mais amplo do qual Platão é um exemplo.

³ O essencial para o autor é desqualificar a teoria da enunciação para o estudos do cinema.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004

Para Bordwell as teorias da enunciação querem estudar a subjetividade na linguagem fazendo analogias do filme com o romance do século XIX. A enunciação parte da dicotomia entre enunciado/enunciação e história/discurso. O *enunciado* é o dito, a proposição; a *enunciação* refere-se ao ato de dizer envolvendo seu contexto, constituído de um locutor e receptor; a história é a própria narrativa; e o discurso é o que trás as marcas de sua enunciação pois é sempre o enunciado no contexto da enunciação.

Na apropriação destes conceitos, Genette, Barthes e Metz fizeram um deslocamento ao colocarem a história dentro da enunciação, entendendo que todo ato de contar envolve um sujeito que o profere: assim a narrativa se faria sempre discursivamente e traria em si as marcas de sua enunciação.⁴ Desta forma a história torna-se *diegese*, e o discurso a forma de contá-la. Existiriam, para Bordwell três problemas nesta teoria: 1) não há clareza de como isso acontece nos filmes; 2) estes não carregam em si marcas de falas já que não são linguagem; 3) explora em demasia a analogia no detalhe do filme, mas é incapaz de se deter no conjunto fílmico como um todo.

Bordwell e Parente “rebelam-se” contra a analogia do filme com a linguagem, mas enquanto Parente crê que a resposta está numa concepção semiótica do cinema, Bordwell acredita que a combinação de neoformalismo e cognitivismo podem oferecer uma resposta mais coesa uma vez que não está comprometida com nenhuma grande teoria da subjetividade. É em parte para escapar do círculo encantatório da discussão da subjetividade que Bordwell defende e desenvolve sua teoria da narração.

2.A Narração do Filme de Ficção

Vamos explicar alguns aspectos da teoria de narração de David Bordwell. Duas observações iniciais se fazem necessárias: 1) o autor não trabalha o conceito de narrativa, mas com o de *narração* entendida como um *processo*; 2) este tem lugar na mente do *espectador*, cuja atividade espectral tem papel fundamental.

⁴ Só para depois, segundo Christian Metz, no caso do filmes de ficção clássico, tornar a escondê-las.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



**X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004**

A atividade do vedor

Ao privilegiar a figura do espectador David Bordwell acirra seu conceito de narração. Este é um processo que sugere ao vedor um conjunto de operações mentais que têm como objetivos a constituição de uma estória. O espectador “bordwelliano” não é, porém, um *leitor ideal*, mas uma entidade hipotética executora de operações relevantes para construir uma estória fora da representação do filme. Trata-se de pensar o filme por meio de conhecimentos particulares: o espectador hipotético é real porque possui limitações psicológicas que o vedor (*viewer*) real possui.

Para trabalhar esta “entidade hipotética” Bordwell lança mão do cognitivismo. Tal concepção considera que um organismo constrói julgamentos perceptivos sob as bases de inferências não-conscientes. Fazer inferências são procedimentos mentais a partir de pontos de partidas nos quais as conclusões são tiradas sobre estes. As premissas trabalham na forma de regras internalizadas ou por conhecimento prévio.

A percepção seria um processo teste-hipótese: o organismo é afinado para captar dados do ambiente. A percepção tende a ser antecipatória compondo expectativas prováveis sobre o que esta fora dos dados do sentido e o organismo interroga os arredores de informação verificando suas hipóteses. Aqui o conceito central é o *schemata*, imagem mental de reconhecimento visual que resulta das atividades perceptivas e cognitivas organizando aglomerados de conhecimento, guiando as hipóteses feitas e suas reformulações. O *schemata* faz a rede de testes das hipóteses – se estas forem confirmadas o mapa mental (o *schemata*) continua, do contrário é reformulado surgindo outro.

Para Bordwell as narrativas envolvem *schematas*, mapas mentais para construção de estórias. Estes nascem do lidar constante e culturalmente difundido de contar, escutar e ver estórias. Ver filmes, por exemplo, é um processo que manipula uma série de fatos: 1) capacidades perceptivas; 2) prioridade para o conhecimento e a experimentação (pois o espectador usa, para ver filmes, conhecimentos que possui de seu lidar no cotidiano) e 3) material e estrutura dos filmes em si (a organização do material filmico para sugerir os processos mentais envolvidos na apreensão de estórias). O filme narrativo é feito para encorajar o espectador a executar as atividades de construções de estórias e manipula assim uma *compreensão narrativa*. Compreender uma narrativa envolve um esforço por fixar-lhe coerência. O narrativo organiza o visual mas depende dele.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004

No geral, segundo Bordwell o espectador já se aproxima do filme preparado para focar energias na direção da construção de uma estória e na aplicação de *schematas* derivados do contexto e experiências sociais e pessoais. 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.

Na compreensão narrativa o *schemata* mostra mais relevância para identificar agentes individuais, ações, centros e locais. Permitem acrescentar informações quando estas estão ausentes e testa classificações propostas pelos dados. As pesquisas cognitivistas apontam para o fato de que o espectador parece pressupor um *schemata* mental mestre, uma abstração da estrutura narrativa na qual encarna expectativas típicas e sobre como classificar eventos e relatar partes do todo. Os espectadores tendem a usar este esquema mestre como armação para entendimento, renomeação e sumarização de uma narrativa particular. Este esquema seria algo como: 1) introdução dos caracteres e localidades; 2) explicação dos estados de afetos; 3) complicação da ação e eventos resultantes; 4) resultado; 5) finalização. As distorções na compreensão narrativa tendem a ocorrer quando a narrativa viola ou torna ambíguo este cenário ideal.⁵ Os formatos canônicos têm um valor heurístico na medida em que permitem compreender como se aproximam as formas de construção do *syuzhet* (em breve explicaremos este conceito).

O espectador convoca sua memória e lida com as motivações que o suporte (o filme) lhe oferece para construir a estória; da mesma forma faz suposições sobre o material e sobre a ordenação dos eventos, realizando inferências, testando hipóteses sobre a informação que só lhe é dada de forma gradual, para no final conseguir produzir uma coerência. As narrativas são assim compostas de forma a recompensar, modificar, frustrar ou malograr a busca do espectador por coerência.

Princípios da narração

Bordwell afirma que a compreensão narrativa ocorre no que Freud chamou de pré-consciente. A narrativa organiza o material e procedimentos de cada meio para seus fins. A narração não pode ser outra coisa senão atividade mental e formal na medida em que implica em organizar material para um fim construindo a estória.

⁵ Percebe-se aqui o quanto os resultados das pesquisas de Bordwell devem muito ao formalismo: trata-se de um procurar na forma uma esquematização da narração e tentar salientar as forças que a conduzem, aqui pensadas psicologicamente. O parentesco com teorias narrativas como as Tzvetan Todorov é flagrante.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004

Para compreender os princípios da narração, Bordwell usa de três categorias formais: *fábula*, *syuzhet* e *estilo*. A *fábula* é um constructo imaginário o qual o espectador constrói progressivamente e retroativamente tentando organizar eventos por ligações causais, temporais e espaciais. Este termo personifica a ação como cadeia. O *syuzhet* (usualmente traduzido por *plot*) é a combinação atual e apresentação da *fábula* pelo filme, uma construção mais abstrata, a modelização da estória como um embate. O *syuzhet* é um sistema porque arranja pormenores – os eventos da estória e estados de afetos de acordo com princípios específicos. *Fábula* e *syuzhet* são os dois sistemas dominantes das narrações.

Já o *estilo* constitui um sistema no qual se mobiliza componentes (técnicas filmicas) de acordo com os princípios de organização. Para Bordwell o *estilo* diz respeito ao uso sistemático de artifícios cinematográficos. O autor trabalha com uma idéia mais coletiva e não individual de *estilo*, enfatizando um *estilo* de grupo, impessoal padronizado. O *estilo* interage com *syuzhet*.

O *syuzhet* oferece um modo de análise do filme com o qual o espectador organiza e dá forma à estória. Não se confunde, contudo, com o formato canônico. Isso porque a atividade do *vedor* implica em características referentes a objetividade pertencente a causalidade da *fábula* e não ao *syuzhet*. Este organiza a exposição da *fábula* e o conhecimento da estória é adquirido por sua análise enquanto o uso das técnicas cinematográficas dizem respeito ao *estilo*.

Nas relações entre *fábula* e *syuzhet* existem três princípios: 1) *lógica narrativa* – o *vedor* define alguns fenômenos como centrais para estabelecer ligações entre os eventos. Em geral estes são as causas com as quais o *syuzhet* encoraja o espectador a fazer inferências sobre essas ligações. *São as cadeias causais*. 2) *Tempo* – aspecto central o qual o *syuzhet* agencia para permitir a composição de uma seqüência (a ordem), o tempo virtual do contar (duração) e as constantes temporais e acionais dos eventos (frequência). 3) *Espaço* – ambientação na qual os eventos são pensados, corte espacial de referência que o *syuzhet* facilita (ou não) a exposição, permitindo ao *vedor* situar seu conhecimento da representação. Dependendo de como se apresenta a *fábula* pelo *syuzhet* haverá efeitos e expectativas particulares – as atividades de esquematização e criação de hipóteses são guiadas pelas *deixas* e *dicas* do *syuzhet* sobre causalidade, tempo e espaço, na manipulação da informação. O *syuzhet* é construído para garantir o máximo de informação ou para omiti-la. Porta-se como o dramaturgo dos filmes de ficção, organizador do espaço e das dicas propostas ao espectador para inferir e administrar informações da estória.

No geral os *syuzhet* conduzem a percepção da *fábula* por controle da 1) quantidade de informação da mesma a qual o espectador tem acesso, 2) o grau de pertinência da informação apresentada, e 3) as



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004

correspondências formais entre o que o *syuzhet* apresenta e os dados da fábula. Quanto a informação existem *syuzhet* mais rarefeitos ou não, e no geral os filmes narrativos oscilam entre estes extremos. O *syuzhet* seleciona eventos da fábula para os apresentar e combina-os em *modos* particulares. Esta seleção cria *brechas*, *falhas* ou *lacunas* (*gaps*, no inglês) que podem ou não ser preenchidas. Quanto mais as brechas são preenchidas mais coerente fica a fábula. As *brechas* fazem (juntamente com as dicas) o espectador agir de forma a evocar, durante a narração, a formação de *schematas* para testar suas hipóteses.

Com estas três categorias, Bordwell passa a revisar muitas entidades teóricas da narratologia diegética tais como *transparência*, *ponto de vista*, *voz narrativa* e *narrador*. O narrador, por exemplo, é reformulado. Abandonada a idéia de enunciação, perde sentido pensar em um locutor necessário ao enunciado. O narrador é uma personificação e antropomorficação do filme em categorias igualmente antropomórficas.

A narração seria melhor compreendida como a organização de um *lugar* (*set*) de dicas para construção de uma estória. Esta propõe um perceptor, mas não algum enunciador de mensagem. Os processos narracionais podem imitar a situação de comunicação e emitir dicas que sugerem um narrador. Assim, existem certas circunstâncias em que o espectador poderá construir um narrador, mas este seria um produto específico dos princípios organizacionais da narração, pois no cinema, o narrador não cria a narração, mas esta, ao aplicar normas de organização e observação da fábula, cria o narrador.

Modos e Normas

Bordwell coloca que diferentes tipos de filmes dispõem de diferentes leis e procedimentos de construção de sentido. Algumas estruturas e dicas solicitam atividades e observações particulares dos vedores. Para tanto, taxionomista que é, Bordwell usa o conceito de *modo narrativo* para observar como se configuram as relações entre *syuzhet*, fábula e estilo na cinematografia. O modo permite generalizações flexíveis sobre as práticas narracionais presentes no mundo do cinema. Da mesma forma, apresenta uma diferença do conceito de *gênero*: este varia sensivelmente entre períodos e formações sociais enquanto o modo tende a ser mais fundamental, menos efêmero e difuso. O modo atravessa os gêneros, constituindo-os. Um modo narrativo é assim um lugar historicamente distinto de *normas* de construção e compreensão narracionais.

Normas são os princípios que organizam em busca de coerência as práticas narracionais e que são (em tese) anteriores a estas. Na relação entre manutenção das normas prevaletentes e desvio destas pode-se



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



**X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004**

compreender muitas das alterações narrativas do cinema, bem como suas diferentes manifestações e manutenções. Pode-se assim analisar as narrativas na forma de *norma-quebrada* e *norma afirmada* ou ambas. As normas podem ser *intrínsecas* quando são estandartes adquiridos pelo texto em si mesmo e constituem uma origem central para expectativas estáveis do vedor em relação ao filme em particular, podendo assim ser modificadas. Podem também ser *extrínsecas*, na medida em que decorrem da norma corrente (socialmente veiculadas) que antecede a própria composição do filme. O conceito de norma serve para condensar um grande número de práticas como apropriada ou inapropriada, marcando *o alcance e as possibilidades das opções composicionais de um filme*. As normas são direcionamentos a serem ampliados, dando leques de opções. As normas narracionais, especialmente as extrínsecas apelam para os *schematas* dos espectadores.

As normas dão bases a atividade espectral do vedor e constituem o núcleo central das expectativas formadas. Algumas normas parecem seguir *schematas* já adquiridos pela audiência. Por meio de trabalho sobre várias obras o espectador adquire um *schemata* narrativo ao mesmo tempo em que aprende sua identidade e os desvios desse esquema.

O maior exemplo de *modo* narrativo desenvolvido por Bordwell é o da narração clássica hollywoodiana. Esta constitui uma configuração particular de opções normalizadas para o *syuzhet* (representação da história) e manipulação do estilo. O filme narrativo clássico apresenta indivíduos psicologicamente definidos como seus principais agentes causais. Estes lutam para atingir seus objetivos, sendo a história geralmente finalizada com estes se realizando ou não. A cadeia causal desencadeada pelos agentes fornece o princípio de unificação base deste modo narrativo, marcado por unidade de ação, espaço e tempo – critérios neoclássicos de representação. A narração do cinema clássico assim tende a ser onisciente (sabe tudo que tem que saber sobre a fábula), altamente comunicativa (oferece muita informação sobre a fábula ao espectador) e moderadamente autoconsciente (chama pouca atenção para a forma como apresenta a fábula).⁶

O cinema clássico concentra-se em apresentar fábulas coerentes, chama pouca atenção para o *syuzhet* e para o estilo. A narração clássica age como uma espécie de *inteligência editorial* (STAM, 2003) que seleciona porções de tempo e espaço e elimina os eventos desnecessários. O estilo tende, portanto a ser redundante e a maior parte das inovações ocorrem no nível dos temas abordados pelos filmes.

⁶ Além deste modo de narração, Bordwell teoriza sobre a *narração do cinema de arte* baseado pela criação contínua de brechas e ambigüidades na fábula e a *narração paramétrica* que se recusa a permitir ao espectador construir uma fábula (*O Ano Passado em Marienbad*, 1962)



**X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004**

3. Contribuições e Limites da teoria da Narração

Talvez a mais notável consequência da narratologia de Bordwell consista em propor uma idéia de *compreensão narrativa*: modelo cognitivo que organiza o visual e a linguagem. Podemos dizer que a teoria de Bordwell ressoa para além do cinema e propõe um contraponto as teorias discursivas da narrativa. Isto é por si só uma renovação de natureza epistemológica.⁷ Desta forma para além do filme, permite ser aplicável a suportes variados (foto-novelas, RPGs, jogos interativos, quadrinhos, vídeos caseiros, etc), bem como dá bases para pensar as modificações dos paradigmas narrativos.

Ao rejeitar a teoria da enunciação, Bordwell abandona as teorias diegéticas da narrativa. O filme não é falado, contado ou mostrado por alguém, nem possui um “mestre de cerimônias” invisível, uma vez que não é sequer um enunciado.⁸ Sendo feito de imagens e sons combinados, não sendo “contado” por ninguém, a narrativa cinematográfica ocorre enquanto troca entre o material exigente de determinadas operações mentais com um espectador executante. O deslocamento de Bordwell permite uma atenção aquilo que o suporte audiovisual possui de específico, sem necessariamente apelar ao recorte semiótico. Se por um lado a idéia de narração como esquema de cognição que organiza o visual é uma renovação epistemológica da narratologia, por outro, a atenção dada ao específico fílmico, o trabalho de câmera, a composição do espaço e do tempo, ao libertar o estudo da imagem de sua analogia discursiva e de sua respectiva metodologia dá lugar a outro horizonte de trabalho. Esta é a contribuição metodológica de Bordwell.

As análises de Bordwell se pretendem uma “poética histórica” baseada num modelo de agente racional, num modelo institucional (econômico e social) e num modelo perceptivo e cognitivo. Têm por objetivo saber como em determinadas circunstâncias os filmes servem a funções específicas e produzem efeitos concretos, historicizando suas interpretações (ou assim o autor crê). Suas propostas abandonam o cinema dito canônico, sua história de gênios (os grandes diretores), preocupadas com o *corpus* do cinema clássico como um todo. Deixa assim de pensar o cinema como arte teleológica com seu panteão.

Bordwell sai da redundância encantatória da filosofia da subjetividade que permearam as teorias do cinema, as quais trabalhando com os “lugares de sujeito” já marcam de saída seus resultados.⁹ Estuda a

⁷ O historiador Carlo Ginzburg propôs essa idéia ainda nos anos 1960.

⁸ Andre Gaudreault defende a existência de um “mega-narrador” fílmico, um mestre de cerimônias que organiza o mostrado pela imagem, novamente antropomorfizando a imagem.

⁹ Ou seja, uma crítica às teorias da subjetividade de origem estruturalista e pós-estruturalistas, majoritariamente francesas, bem como aos estudos culturais.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



**X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004**

história para compreender o estilo, propondo dar atenção à composição espacial, temporal e aos personagens bem como permitindo um olhar sobre o cinema cotidiano.

Suas teorias, porém, possuem limites. Primeiro são demasiado formalistas e ao tentar escapar das teorias da subjetividade pensa pouco o espectador como ente capaz, a um só tempo, de compreender o filme por chaves cognitivas e emocionais. É sabido que os aspectos emocionais e afetivos são tão importantes na construção da fábula quanto as cognições. As emoções são motivadores de cognições e ações dos espectadores (STAM, 2003). Da mesma forma as maneiras como as audiências específicas compreendem e interpretam um filme dependem de seus momentos históricos e lugares sociais.

Robert Stam afirma que é preciso historicizar as formas, não podendo a história do cinema tomada como uma sucessão de combinações morfológicas. Os esquemas espectatoriais também, segundo Stam, são moldados historicamente e o significado referencial não pode ser isolado da história das comunidades interpretativas. Quando Bordwell teoriza sobre os modos narrativos, sua eficiência é muito maior no cinema clássico, por exemplo, do que no cinema de arte, sendo este mais uma compreensão do autor sobre o cinema não-americano (especialmente europeu) que não obedece às normas do cinema clássico norte-americano.

Assim sendo sua teoria narrativa é muito coerente na hora de explicar sobre o filme enquanto material estético, comunicativo e expressivo, mas pouco hábil para compreender como a narrativa incorpora a cultura e a história. Da mesma forma, neste período de tecnologias digitais interativas, o cognitivismo parece pouco hábil para lidar com as variações midiáticas. Está ocorrendo um realinhamento de narrativas, marcadas agora por forte interatividade e indeterminações como em jogos dos tipos *Age of Empires* e os *RPGs*.

Se por um lado as renovações epistemológicas de Bordwell são limitadas é menos por seu arcabouço formalista e mais porque o essencial da narrativa é a ação e sua experimentação que a narrativa dá lugar na linguagem. Aqui a dicotomia radical do autor entre imagem e linguagem perde sentido.¹⁰ A interatividade digital, por exemplo, é uma forma de re-escrita das histórias, da colocação do *participante* (o termo espectador torna-se inexato) no centro da construção da fábula e do *syuzhet* no qual está imerso. Surge então o lugar das invenções limitadas pelo universo programado pelo suporte. O mais curioso é, porém, como numa época de crise da narrativa, os *RPGs* prosperem aglomerando muitos indivíduos para contar estórias em suas múltiplas possibilidades.

¹⁰ Jacques Aumont (2003) já deixou claro que não existe iconografia ou iconologia pura visto que a imagem está no mundo relacionada a outras linguagens.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



**X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004**

Nada disso nega que, apesar da era digital cooptar em si todas as várias mídias anteriores na ampliação do próprio conceito de audiovisual, filmes no sentido convencional continuam sendo feitos e tendo larga aceitação visual. As possibilidades metamórficas oferecidas pelas mídias digitais (como construir uma cena de beijo que nunca ocorreu entre Marilyn Monroe e Bogart) não negam que, cinema, por mais que tenha perdido grande parte de sua importância midiática, filmes como *O Senhor dos Anéis* são fenômenos constantes. E mesmo os filmes ditos “pós-modernos” de Quentin Tarantino conservam muito da narrativa clássica ainda que com alterações significativas. Muito do cinema atual é para os sentidos, produzindo montagens “esquizofrênicas” de imagens e sons que se assemelham aos videogames e enfraquecem o tempo narrativo. A sensação passa a predominar sobre a narrativa, mas esta não perde sua importância como chave analítica. Todorov já afirmou que a compreensão das narrativas são úteis para determinadas construções, mas pouco funcionais para outras. A resistência das mídias contemporâneas à narratologia de Bordwell não pode ser tomada como resistência à própria concepção de narrativa, a qual não precisa ser a força dominante das produções midiáticas.

Ao observarmos o exemplo de *Kill Bill Vol 1 e 2* percebe-se que existe uma concepção narrativa nos dois filmes. O segundo filme fecha muitas das pontas soltas do primeiro, bem como deixa abertas outras, e ambos se desviam de normas clássicas. Robert Stam afirma com justeza que o cinema atual é marcado pelo encadeamento de “não-acontecimentos” narrativos. Parece claro, porém, que foi a forma de lidar com a ação e o acontecimento que mudou. As ações são a matéria-prima da narrativa (RICOEUR, 1996). Se estes muda sua concepção, muda a narrativa.

O essencial, porém, é que o “fato filmico” enquanto obra passível se tornar interativa ainda é uma realidade. A narratologia de Bordwell é um instrumento útil de abordagem do cinema. Não há como negar, porém, que as mídias contemporâneas dão vazão para outras organizações narrativas e produziram outro espectador. Adaptações se fazem necessárias para a teoria de Bordwell dar conta do fenômeno.

Bibliografia

- ALLEN, Richard; SMITH, Murray (orgs.). **Film Theory and Philosophy**. Oxford, Great Britain: Clarendon Press, 200, pp, 173-202..
- AUMONT, Jacques, MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003..



SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA
COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC
Rio de Janeiro, 7 e 8 de dezembro de 2004

- BATISTA, Mauro. Narratologia: panorama de uma nova teoria do cinema. **Imagens**, n 2, São Paulo, agosto de 1994, pp 78-81.
- BORDWELL, David. A case for cognitivism. **Iris** no. 9 (Spring 1989): 11-40
- _____. **Narration in the Fiction Film**. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1986.
- _____, David; CARROLL, Noel. **Post-Theory: reconstructing film studies**. Madison: University of Wisconsin, 1996.
- _____; THOMPSON, Kristin Scott. **Film Art: an introduction**. 5 ed. Wisconsin: University of Wisconsin, 1997.
- GAUDREAU, André (ed). **Du Littéraire au Filmique: système du récit** (preface de Paul Ricoeur). Paris, Meridan Kilmcsieck, 1989.
- GENETTE, Gerard. **O Discurso da Narrativa**. 3 ed. Lisboa: Veja, 1995.
- LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de Narratologia**. 5 ed. Coimbra: Livraria Almedina, 1996.
- PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas, SP: Papyrus, 2000.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa**. Vol 1, 2 e 3. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.
- TODOROV, Tzevan. **Os Gêneros do Discurso**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.