



PEDRO J. FREITAS
Universidade de
Lisboa
pjfreitas@fc.ul.pt

CINEMA E GEOMETRIA DESCRITIVA

Tanto no cinema como na literatura, uma história pode não se contar linearmente, começando no princípio e acabando no fim. Há mesmo formas de tratar a linha narrativa que têm paralelos com a geometria descritiva.

No momento da escrita deste texto, está em cartaz o filme *Culpado – Inocente – Monstro* (2023) de Hirokazu Kore-eda, um *thriller* psicológico que conta a história de um pré-adolescente, Minato, e das suas relações com a mãe, Saori, e o seu professor, Hori.

O título original japonês é simplesmente *Monstro* – o título adotado em Portugal, tripartido, quis refletir uma das características centrais do filme, que terá contribuído para este ter ganhado o prémio de Melhor Argumento em Cannes: a história é contada três vezes, primeiro do ponto de vista da mãe, depois do do professor e finalmente do de Minato. Saori começa por se preocupar com o comportamento estranho do filho, bem como com algumas feridas que ele traz da escola, suspeitando de maus-tratos por parte do professor. Hori, porém, tem de lidar com problemas de mau comportamento e *bullying* por parte dos seus alunos, problemas que não compreende completamente. Minato, no centro da situação, é quem acaba por ter as maiores dificuldades, nas relações com os colegas e com as expectativas que os adultos têm dele.

Como se espera, de cada vez que a história nos é

contada, acrescentam-se pormenores que nos levam a reavaliar as situações ocorridas e as nossas convicções sobre as várias personagens (e talvez a ordem Inocente – Culpado – Monstro se adaptasse melhor à evolução da nossa perceção). A informação transmitida é doseada criteriosamente, no sentido de nos dar a perspetiva de cada personagem em cada momento, terminando num final solar, porém ambíguo. É um filme que merece uma segunda visita, que permita ao espectador ver o que está por detrás do que é imediatamente apresentado.

Esta estrutura narrativa tem semelhanças com a descrição geométrica de um objeto tridimensional feita através de vários pontos de vista – de frente, de lado e de cima. Tal como no filme, estas vistas podem ser aparentemente incompatíveis à primeira vista, mas trazem, cada uma, mais informação sobre o objeto representado, permitindo, no seu conjunto, uma perceção completa desse objeto. Assim, consideramos que esta maneira de apresentar uma história tem paralelo com a forma como a geometria descritiva apresenta os objetos. Relembramos aqui, a propósito, um exercício interessante: tentar encontrar um objeto

cuja vista de frente seja um quadrado, a vista de lado, um triângulo, e a vista de cima, um círculo.

Este modo de gerir a linha temporal da narrativa, repetindo-a de vários pontos de vista, é uma técnica usada em diversos filmes, em geral com a mesma finalidade: contar a história de forma fragmentada e parcial, permitindo ao espectador conhecê-la na totalidade apenas no final, deixando-o ora iludido ora perplexo à medida que o filme decorre. Um outro exemplo de uso desta técnica encontra-se em *Go* (1999) de Doug Liman, uma comédia criminal que conta a história de uma noite atribulada, que tem lugar pouco antes da véspera de Natal, envolvendo comprimidos de *ecstasy*, uma operação policial à paisana e uma viagem a Las Vegas. Mais uma vez, a história é contada três vezes, do ponto de vista de várias personagens, em que cada relato acrescenta sucessivamente informação. Neste filme, há mais um elemento interessante no que diz respeito à narrativa: a primeira cena é o início da última parte do filme e a frase de uma das personagens nessa cena, “Aqui estamos nós, quem havia de dizer?”, dá conta dos meandros complicados e inesperados do argumento.

Quer o tema quer a forma de gerir a narrativa de *Go* levaram a comparações com *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino. Porém, apesar de os filmes terem temas semelhantes, Tarantino apresenta a narrativa de forma muito menos ordenada e sem recorrer a repetições. No entanto, em *Jackie Brown* (1997), Tarantino apresenta exatamente este tipo de estrutura, de história repetida sob várias perspetivas, numa cena passada num centro comercial, em que se dá a transação de um saco com dinheiro.

Diga-se também que Liman tem, aparentemente, um gosto particular por este tipo de manipulações da linha narrativa. Em *Edge of Tomorrow* (2014), apresenta uma personagem que, ao defender a Terra de invasores extraterrestres, entra num ciclo temporal, revivendo os seus últimos dias consecutivamente.

Está para surgir em breve mais um exemplo de narrativas deste tipo, desta vez numa série de autoria portuguesa, disponível na plataforma RTP Play. A série chama-se *Prisma*, é realizada por Sónia Balacó e Zé Bernardino e tem lugar no mundo das artes plásticas. São cinco episódios, com cinco personagens que cruzam os seus percursos (e as suas perspetivas) ao longo de um dia. No momento da publicação deste texto, é possível que a série já esteja disponível.

O filme que ficou mais famoso por usar esta estrutura de recontar a história sob várias perspetivas é *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa, que ganhou o Leão de Ouro no Festival de Veneza em 1951¹. No filme, a história da morte de um samurai é contada sucessivamente por quatro pessoas: a sua mulher, que viajava com ele, um bandido (interpretado por Toshiro Mifune) que foi capturado e é acusado de o assassinar, o próprio samurai (que fala através de um médium) e uma testemunha ocular. Os relatos de cada uma das personagens têm pontos em comum: uma aproximação que se estabeleceu entre o bandido e a mulher do samurai, uma luta entre o samurai e o bandido, e um punhal, que é usado para matar o samurai. Porém, o modo como estes elementos se interligam e mesmo a motivação e a responsabilidade de cada uma das ações são distintos em cada uma das versões, sendo o culpado pela morte do samurai diferente em cada versão, tornando as histórias incompatíveis. Por causa desta inconsistência das histórias baseadas em recordações, o filme deu nome a um fenómeno psicológico, o *efeito Rashomon*, sobre a deturpação na formação de memórias.

Também no filme *Culpado – Inocente – Monstro*, as cenas centrais que aparecem nas várias versões da história são as mesmas e, ainda que sejam consistentes, lançam novas visões sobre os acontecimentos, permitindo-nos separar a verdade da mentira. Também aqui a responsabilidade por várias ações vai mudando com cada versão. E, gradualmente, há uma quarta personagem que vai ganhando importância na narrativa e que vem a revelar-se central.

Finalmente, é de assinalar que parte da banda sonora do filme é da autoria de Ryuichi Sakamoto, que nunca chegou a ver a estreia por ter falecido dois meses antes. O filme é-lhe dedicado.

¹ O filme completo pode ser visto no site archive.org.