

**Narrador como Pilar da Estrutura Narrativa
na curta-metragem Bégan**
Maria Jorge Vieira Rodrigues

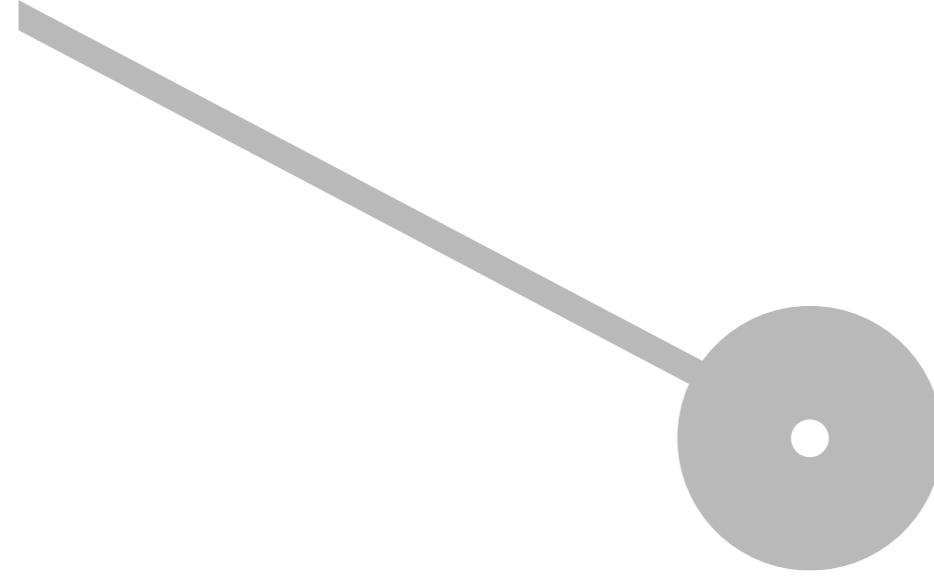
11/2022

Maria Jorge Vieira Rodrigues. Narrador como Pilar da Estrutura Narrativa na
curta-metragem Bégan

**Narrador como Pilar da
Estrutura Narrativa na curta-
metragem Bégan**

Maria Jorge Vieira Rodrigues

11/2022



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Arte e Design

Maria Jorge Vieira Rodrigues

**Narrador como Pilar da Estrutura Narrativa
na curta-metragem *Bégan***

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual
Orientação: Prof. Mestre José Alberto Pinheiro

Vila do Conde, novembro de 2022

Maria Jorge Vieira Rodrigues

**Narrador como Pilar da Estrutura Narrativa
na curta-metragem *Bégan***

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof.^(a) Maria Adriana da Costa Baptista

Escola Superior de Media Arte e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^(a) Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira

Professora Auxiliar – Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

Prof. Mestre José Alberto Pinheiro

Escola Superior de Media Arte e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, novembro de 2022

AGRADECIMENTOS

A oportunidade de escrever e realizar uma curta-metragem e consequentemente redigir este ensaio não teria sido possível sem a ajuda das várias pessoas que me acompanharam ao longo deste período. Foram meses que me proporcionaram um crescimento contínuo, incentivaram o desenvolvimento das minhas capacidades e aumentaram a minha área de conhecimento.

Em primeiro lugar, à ESMAD – Escola Superior de Media Artes e Design e ao professor e orientador José Alberto Pinheiro, que me proporcionaram a oportunidade de realizar uma curta-metragem de comédia e orientaram a pré-produção, a produção, a pós-produção e a parte pedagógica da mesma.

Em segundo lugar, à minha equipa técnica, que foi perseverante em todas as etapas de desenvolvimento do projeto. Em particular, à Filipa Castro Gomes e à Catarina Martins por terem sido a minha rede de segurança durante todo o percurso.

Em terceiro lugar, a todos os professores que ajudaram na minha evolução. Pela instrução para o melhor desenvolvimento das minhas capacidades e por todos os ensinamentos e apoio.

Em seguida, à Doutora Sónia Pimentel Alves que me ajudou a desocupar a mente de pensamentos vãos e limitativos e me deu as ferramentas para criar espaço para desenvolver novas ideias.

Por último, à minha família, amigas e amigos, que, incansáveis, me encorajaram, motivaram e apoiaram.

Obrigada.

RESUMO

A escrita deste ensaio é o resultado de uma análise ao papel que um narrador ocupa na narrativa cinematográfica. Desenvolvendo teoricamente conceitos de narratologia e linguagem cinematográfica, a primeira parte argumenta como a personagem-narrador pode ser a base que sustenta uma narrativa e consolida pesquisa que sustenta a curta-metragem *Bégan*. Nesse sentido, a segunda parte caracteriza as etapas de desenvolvimento do projeto, desde a concepção da ideia à escrita do argumento, explicando como pode uma estrutura narrativa circunscrever-se a um narrador heterodiegético. A conclusão atingida apresenta como o projeto comprova a premissa do ensaio.

Palavras-Chave: Narrativa, Narrador, Curta-Metragem, Cinema

ABSTRACT

The writing of this essay is the result of an analysis of the role that a narrator occupies in the cinematic narrative. By theoretically developing concepts of narratology and cinematic language, the first part argues how the narrator-character can be the basis that sustains a narrative and consolidates research that sustains the short film *Bégan*. In this sense, the second part characterizes the stages of development of the project, from the conception of the idea to the writing of the argument, explaining how a narrative structure can be limited to a heterodiegetic narrator. The conclusion reached shows how the project proves the premise of the essay.

Keywords: Narrative, Narrator, Short Film, Cinema

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	12
PARTE I – ESTADO DE ARTE	13
CAPÍTULO 1 – QUESTÕES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS.....	13
1.1 Objetivos.....	13
1.2 Metodologia	13
CAPÍTULO 2 – O NARRADOR E A ESTRUTURA NARRATIVA	15
2.1 Narratologia	15
2.2 Tipos de Narrador	18
2.3 Estrutura Narrativa.....	20
PARTE II – CASO DE ESTUDO: BÉGAN.....	23
CAPÍTULO 3 – O ARGUMENTO	23
3.1 A Ideia	23
3.2 Género Cinematográfico.....	27
3.3 Tema.....	30
3.4 Personagens	32
CAPÍTULO 4 – O NARRADOR E A ESTRUTURA NARRATIVA EM <i>BÉGAN</i>	37
CONCLUSÃO	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Excerto do Argumento de <i>Bégan</i>	28
Figura 2 – Transformação do Talho	30
Figura 3 – Elementos Simbólicos.....	32
Figura 4 – Caracterização física de Álvaro.....	34
Figura 5 – Reconciliação de Álvaro e Pai	39

INTRODUÇÃO

O ensaio “Narrador como Pilar da Estrutura Narrativa na curta-metragem *Bégan*” foi elaborado no âmbito da unidade curricular Projeto, do 2º ano do Mestrado em Comunicação Audiovisual, na vertente de Produção e Realização Audiovisual, da ESMAD - Escola Superior de Media Artes e Design. A proposta de projeto final visa o desenvolvimento de um trabalho audiovisual de ficção, que coloca em prática as competências e conhecimentos adquiridos ao longo do ciclo de estudos.

Com o objetivo de analisar o papel do narrador no cinema e comprová-lo a partir da escrita e realização de uma curta-metragem, foi preparada uma investigação acentuada na área, que possibilitou idealizar o presente ensaio, que, dividido em duas partes, cada uma com dois capítulos, resume brevemente os aspetos mais relevantes. No primeiro capítulo, é feito um enquadramento do artigo, que sublinha o estado da arte, bem como os principais objetivos e metodologias. O segundo capítulo apresenta a fundamentação teórica, que permitiu um aprofundamento de conhecimentos que foram colocados em prática, aquando da escrita do argumento e realização do projeto audiovisual proposto. Desenvolve sobre o papel do narrador na narrativa de um filme, a partir de uma contextualização teórica sustentada pela bibliografia apresentada, clarificando alguns conceitos do universo da narratologia. O terceiro capítulo dá início à escrita do estudo empírico, que direcionado para a escrita de *Bégan*, descreve a experiência empreendida. Aborda o percurso numa perspetiva cronológica, desde a formulação da ideia e os seus objetivos iniciais, à conclusão de todas as etapas de produção e tarefas desempenhadas. A última parte do desenvolvimento interceta a fundamentação teórica com a escrita do guião sob análise em torno do narrador. A conclusão do ensaio faz uma reflexão sobre os tópicos expostos e a articulação do ensaio com o resultado da curta-metragem em análise.

O plano de trabalho culminou numa evolução progressiva devido à definição prévia de objetivos, à calendarização de todas as metas e à adoção de uma metodologia concreta. Este critério gerou um ensaio rigoroso, que atingiu todos os seus objetivos.

PARTE I – ESTADO DE ARTE

CAPÍTULO 1 – QUESTÕES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS

1.1 Objetivos

São vários os propósitos da realização do presente projeto, desde amplificar o exercício da escrita de argumento, de estimular o pensamento criativo e cinematográfico, até pôr em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do processo de formação. Assim, de modo a sistematizar os temas sob análise e a delinear a metodologia a adotar, foram definidos três objetivos concretos:

- Incidir sobre a função cinematográfica do narrador;
- Estudar de que modo o narrador pode sustentar uma narrativa;
- Escrever e realizar uma curta-metragem de comédia cuja personagem-narrador seja a coluna vertebral da estrutura narrativa;

Pretende-se, seguindo esta linha de intenções, que seja recolhida informação suficiente para realizar uma análise e investigação teórica completa que sustente o presente ensaio.

1.2 Metodologia

A metodologia adotada é encetada com uma análise documental (da presente bibliografia), seguida de uma análise observacional de várias obras cinematográficas. Esta estratégia revelou-se determinante, quer para a aprendizagem de novos conhecimentos, quer, posteriormente, para a realização do presente ensaio.

A análise observacional permite detetar relações de associação e salientar os fatores com maior pertinência. Esta metodologia pretende que o espetador observe determinada realidade a fim de elaborar significados subjetivos que estejam interligados com a ação do filme (Flick, 2004, p. 312). Para além disso, como

Cooper e Schindler (2003, p. 640) definem, esta análise é indireta e não participante, pois o espetador limita-se a observar.

Quanto à análise documental, é essencial para a realização de uma fundamentação teórica substancial e satisfatória. A recolha de referências bibliográficas é enriquecedora, na medida em que os elementos abordados são clarificados e a objetividade é garantida. Assim, a informação apresentada é reconhecida, legitimada e certificada, pois a análise é sustentada em factos (Sá-Silva et al., 2009, pp. 10-11).

CAPÍTULO 2 – O NARRADOR E A ESTRUTURA NARRATIVA

2.1 Narratologia

A narratologia é uma ciência que estuda as narrativas e que procede da literatura escrita e narrativas orais. Flávia Souza estabelece que se trata de “um campo do conhecimento que se desenvolveu graças a uma consciência linguística voltada sobretudo aos estudos literários – especificamente, à narrativa literária - e que alcançou grande espaço na crítica literária no final da década de 60” (Souza, 2017, p. 131). Nesse sentido, explana que a concepção de narrativa “pode ser englobada todas as formas de representação literária, considerando a descrição como um de seus modos, ou, mais modestamente, como um de seus aspectos”, isto é, a combinação da história com o enredo (*idem*).

A noção de enredo – *mythos*¹ remete a Aristóteles e ao seu arco narrativo, que, dividido em três etapas/atos, introduz a ideia de mimesis, ou seja, a imitação, a representação do real. O filósofo teoriza que:

É possível imitar os mesmos objetos nas mesmas situações, numa simples narrativa, ou pela introdução de um terceiro, como faz Homero ou insinuando-se a própria pessoa sem que intervenha outra personagem, ou ainda apresentando a imitação com a ajuda de personagens que vemos agirem e executarem elas próprias.... Daí vem que alguns chamam a essas obras dramas, porque fazem aparecer e agir as próprias personagens (*cit in* Chiappini & Leite, 2002, p. 8).

A interligação da ideia de mimesis² na narratologia é debatida por Gérard Genette que declara que “mimesis é diegesis³ (*cit in* Souza, 2017, p. 131), tendo em

¹ “Do grego *mythos*, que significa narrativa ou lenda. (...) Também considerado uma fábula ou um conto, trata-se de uma narrativa didática que exprime uma concepção ou uma ideia abstrata”. Consultar em [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$mito](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$mito).

² “Reprodução artística da realidade que é percebida pelos sentidos. Imitação”. Consultar em <https://dicionario.priberam.org/mimese>.

³ “Ato de narrar ou contar uma história. Narração”. Consultar em <https://dicionario.priberam.org/diegeses>.

consideração que “não seria possível alcançar a natureza da narrativa em sua forma particular de representar os acontecimentos, pois a linguagem só pode imitar perfeitamente a linguagem, ou ainda, um discurso só pode imitar ele mesmo” (*idem*). Etimologicamente, diegesis representa “aquilo que guia”, evocando mecanicamente a palavra *guião*, comprovando que o guionista vai conduzir o espectador no sentido daquilo que deseja ser o desfecho da estória. Esta ideia tem o nome de Teleologia⁴, isto é, a lógica da distância, pois no primeiro ato o argumentista já reflete sobre o desfecho e de que modo irá representar a conclusão, no terceiro ato. Assim sendo, é possível concluir que, apesar de mimesis e diegesis serem conceitos distintos, se complementam na medida em que “não existe imitação perfeita, pois o perfeito seria a própria coisa e não a imitação; a única possibilidade de imitação é imperfeita” (*idem*).

A partir desta concepção é possível distinguir dois conceitos, a narrativa e o discurso. “O discurso pode “narrar” sem cessar de ser discurso, a narrativa não pode “discorrer” sem sair de si mesma” (Genette, 2008, p. 282). Esta noção que Genette defende, de que a narrativa e o discurso narrado são ideias distintas, leva ao esclarecimento daquele cuja função é narrar.

É elementar apresentar uma definição do papel do narrador que esclareça as suas responsabilidades dentro da estrutura narrativa. Luís Miguel Cardoso estabelece que o narrador “é considerado como o agente, integrado no texto, que é responsável pela narração dos acontecimentos do mundo ficcional, sendo, por este motivo, distinto do autor empírico e mesmo das personagens desse mundo ficcional, pela amplitude narrativa” (Cardoso, 2003, p. 57). Mónica Martinez acrescenta que o narrador é fundamental para “definir o olhar a partir do qual será contada a história” (Martinez, 2009, p. 68). Assim, podemos enquadrar o narrador como uma

figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio. Pois pode recorrer ao acervo de toda uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por

⁴ “Ciência das causas finais. Teoria que explica os seres, pelo fim a que aparentemente são destinados”. Consultar em <https://dicionario.priberam.org/teleologia>.

ouvir dizer). (...) O narrador é a figura na qual o justo se encontra consigo mesmo (Walter, 1975, p. 221).

No universo da narratologia, o narrador é um agente que trabalha a própria narrativa. Nesse sentido, é indispensável compreender o conceito em questão. Gérard Genette categoriza e distingue três noções distintas de narrativa. A primeira, afirma que narrativa “designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou uma série de acontecimentos”. A segunda que se trata de uma “sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc.”. E por último, que a narrativa denomina “um acontecimento: já não, todavia, aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa: o acto de narrar tomado em si mesmo” (Genette, 1995, pp. 23-24).

Mais recentemente, Filipe Queiroz apresenta um ponto de vista distinto que defende que a narrativa pode ser “entendida como um fenômeno da linguística, que certamente dispensa classificações e delimitações até mesmo culturais - sua universalidade habita precisamente aí” (Queiroz, 2016, p. 17). As ausências de classificações da narrativa num âmbito geral permitem a interceção e abordagem da mesma com outros universos. O autor escreve que “toda narrativa é um discurso e que, porém, nem todo discurso é uma narrativa” (Queiroz, 2016, p. 19). Esta ideia inicia a aplicação da narrativa ao cinema, que não sendo um domínio tão universal já permite classificações. Nesse sentido, Queiroz afirma que a narrativa, no âmbito cinematográfico, “está diretamente ligada ao trabalho sobre a temporalidade; uma organização do material. E é exatamente aí que encontramos a questão da definição de narrativa ficcional: a capacidade criativa (ficcional) em administrar materiais no objetivo de formulação da diegese” (Queiroz, 2016, pp. 19-20).

A interceção da narratologia com o cinema desdobra-se de forma espontânea. Gaudreault e Jost descrevem esse processo afirmando que

O cinema tem uma inclinação quase “natural” pela delegação narrativa, pelo encaixe do discurso. A razão disto é, no fundo, bem simples: é que o cinema mostra personagens em ação que imitam os humanos em suas diversas atividades cotidianas, e uma dessas atividades, à qual nós nos entregamos todos, de um momento a outro, é a de falar. E, falando, a

maioria dos humanos é levada a utilizar a função narrativa da linguagem - a narrar, a se narrar (Gaudreault & Jost, 2009, p. 68).

Este enfoque na narrativa cinematográfica salienta como a “multiplicidade de matérias de expressão provoca - ou permite - uma variedade de ‘situações narrativas’, além disso, sem igual na literatura” e permite que esta se distinga pela sua amplitude, visto ser “particularmente apta a empilhar, uns sobre os outros, uma variedade de planos de enunciação e, finalmente, uma variedade de pontos de vista que podem, eventualmente, se entrecroçar” (Gaudreault & Jost, 2009, p. 73).

2.2 Tipos de Narrador

Alicerçadas as várias nomenclaturas do universo da narratologia é pertinente aprofundar a amplitude do narrador. Retomando Genette, é possível dividir dois grupos de narradores. Esta divisão “não é feita entre duas formas gramaticais, mas entre duas atitudes narrativas (de que as formas gramaticais são apenas uma consequência mecânica): fazer contar a história por uma das personagens, ou por um narrador estranho a essa história”. Ou seja, narradores em primeira pessoa e em terceira pessoa, respetivamente. “A presença de verbos na primeira pessoa num texto narrativo pode, pois, reenviar para duas situações muito diferentes, que a gramática confunde mas a análise narrativa deve distinguir” (Genette, 1995, p. 243).

Dentro dos vários grupos de narrador existentes, é pertinente nomear cada forma de narrar. Carlos Reis e Ana Cristina Lopes classificam narradores em primeira pessoa, ou seja, participantes na ação, como autodiegéticos e homodiegéticos. O narrador autodiegético é aquele que “relata as suas próprias experiências como personagem central da história”, enquanto o narrador homodiegético “veicula informações advindas da sua experiência diegética; quer isto dizer que, tendo vivido a história como personagem, o narrador retirou daí as informações de que carece para construir o seu relato” (Reis & Lopes, 1980, pp. 251-258).

Já os narradores em terceira pessoa – não participantes na ação, como o que está representado na curta-metragem proposta - são apelidados como

heterodiegéticos. A particularidade deste narrador pode ser descrita como “aquela em que o narrador relata uma história à qual é estranho, uma vez que não integrou nem integrou, como personagem, o universo diegético em questão” (*idem*). Luís Miguel Cardoso simplifica esta definição, sumariando que estamos perante um narrador heterodiegético quando “a personagem-narrador não pertence à história que está a narrar” (Cardoso, 2003, p. 58).

Aprofundando sobre o narrador heterodiegético, Walter Benjamin escreve que “por mais familiar que seja seu nome, o narrador não está de fato presente entre nós, em sua atualidade viva. Ele é algo de distante, e que se distancia ainda mais” (Benjamin, 1975, p. 1). A noção de distância, é complementada, pois este tipo de narrador apresenta-se como “um *eu* que tudo segue, tudo sabe e tudo comenta, analisa e critica, sem nenhuma neutralidade (...) dominando tudo e todos, até mesmo puxando com pleno domínio as nossas reações de leitores e driblando-nos o tempo todo” (Chiappini e Leite, 2002, p. 29).

É pertinente ainda fazer uma distinção entre o narrador no Cinema e na Literatura, pois “enquanto que em Literatura o narrador pode ser responsável pela totalidade da narração, no Cinema, o narrador-personagem apresenta uma história que está inserida numa outra mais abrangente” (Cardoso, 2003, p. 62).

No cinema, o narrador acrescenta várias características à narrativa. Ora, Bordwell retrata essas propriedades evocando os trabalhos de Eisenstein que “presuponen una narración abierta, no la voz del lenguaje o la literatura, sino un maestro de ceremonias invisible que há escenificado esta acción, elegido estas posiciones de la cámara y montado las imágenes de esta forma concreta” (Bordwell, 1996, pp. 15-16). Ou seja, Eisenstein apresenta a ideia que a imagem do filme orbita em torno do narrador como se de uma incorporação visual do mesmo se tratasse.

Nesta intercessão é pertinente questionar que posição é que o narrador ocupa relativamente à informação que é fornecida ao espectador. Nesse sentido, é importante distinguir a noção de “ver” e de “saber”. René Garnies fala que estes dois tópicos se relacionam de uma forma complexa, na medida em que “com o audiovisual (e o visual, mais particularmente), acedo ao saber sobre o mundo diegético pelo “ver”, mas o meu saber não se reduz ao que vejo” (Garnies, 2007, p.

86), devido à presença de um narrador. Desde sempre, a linguagem cinematográfica encontra-se circunscrita a mostrar algo, ao universo do “ver”. Aquilo que é visível constitui um saber factual, que é regulado pela estrutura narrativa e pela posição da câmara. No entanto, com a introdução da narração, essa mesma linguagem sofre algumas reformas. O saber do espectador vai ser influenciado não só pelo que vê, mas também pela informação que é fornecida pelo narrador. Garnies disserta como a presença de narração cria uma relação tripartida com as personagens, o espectador e o narrador. “Com a primeira estou em igualdade de saber com a personagem; com a segunda, estou em posição de onisciência (...); com a terceira, pelo contrário, tenho a sensação de saber pouco, como se o enunciador guardasse cartas para si” (Garnies, 2007, p. 87). Isto é, como mencionado anteriormente, o narrador ocupa um papel de domínio do saber.

2.3 Estrutura Narrativa

Para além de compreender os conceitos previamente enunciados, convém esclarecer o funcionamento da estrutura narrativa. A partir da apreciação de várias narrativas, sejam elas literárias ou cinematográficas, é possível distinguir um padrão, uma norma. Ao refletirmos sobre a estrutura tradicional da narrativa percebemos que esta se baseia num sistema de sucessividade dos factos. Existe uma uniformidade que é explorada no livro *Poética* que se mantém plausível até à atualidade, onde Aristóteles (2008, p. 48) apresenta o enredo como uma estruturação de acontecimentos que facilitou a compreensão e a interpretação.

A ideia do padrão narrativo sofreu alterações muito mais tarde, após Joseph Campbell (2004, pp. 45-221) estabelecer um arco narrativo composto por 17 passos que o herói, ou seja, o protagonista, devia cumprir. O referido autor denominou esse método de *Jornada do Herói* ou *Monomito* na obra *The Hero with a Thousand Faces*. Além disso, determinou que existem três divisões dentro da estrutura básica existente até então. Esta divisão foi o resultado de uma análise de contos tradicionais e mitos populares que se destacaram pelo seu carácter cíclico e plural e apresentavam a aventura do herói como uma reprodução de “rituais de passagem, comuns nas sociedades primitivas, nas quais ocorre o padrão separação

- iniciação - retorno” (Martinez, 2008, p. 53). Campbell disserta: “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” (*cit in* Martinez, 2008, p. 53). Este padrão tripartido pode ter outras nomenclaturas. René Garnies fala num padrão de equilíbrio – desequilíbrio – reequilíbrio, que parafraseia determinando que “na sequência de um acontecimento, um mundo, até então estável, fica desequilibrado. Depois, tenta recuperar a estabilidade, quer pela instauração de um novo equilíbrio, quer pelo regresso ao primeiro equilíbrio” (Garnies, 2007, p. 76).

O arco narrativo de Campbell foi abordado posteriormente por Christopher Vogler no livro *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, que se propõe a esclarecer a ótica descrita anteriormente a futuros roteiristas, fazendo uma transição do método da estrutura narrativa para o cinema. Vogler aponta que a maioria das histórias podem ser reduzidas a um sistema de estruturas narrativas denominada de *Mythic Structure*. Nahid de Mesquita incide sobre esta denominação, afirmando que “a narrativa mítica é fortemente cerrada. Cada evento possui uma significação e se articula logicamente com os demais. Todos, inter-relacionados, vão ao final, remeter a uma significação de ordem geral” (*cit in* Martinez, 2009, p. 56). Assim, os 17 passos Campbell foram reduzidos a 12 por Christopher Vogler. Dentro das várias adaptações surge a humanização do herói, ou seja, a protagonização da personagem principal que a história abarca. Para além disso, removeu os elementos mágicos e mitológicos da lista de atributos do herói, deixando-o dependente dele próprio, e acrescenta a possibilidade de um elenco que acompanha o herói.

Atualmente, surgem mais adaptações da estrutura da jornada do herói. Entre elas o Círculo Narrativo de Dan Harmon, os 6 Estados da Estrutura Narrativa de Michael Hauge e a Pirâmide de Freytag. Dan Harmon criou uma estrutura circular que divide a jornada do herói em 8 etapas. O formato circular representa a partida e o regresso do protagonista que se aventura num ambiente desconhecido. Harmon afirma: “stories follow that pattern of descent and return, diving and emerging” (Harmon, 2009). Já Michael Hauge apresenta uma estrutura linear, que simplifica

ainda mais a jornada do herói. Dividida em 6 passos esta nova fórmula “simply determines the sequence of events that lead the hero toward this objective” (Hauge, 2014). Mais direto ainda é a pirâmide de 5 estados de Gustav Freytag

1. EXPOSITION. We meet the dramatis personae, and time and place are established. (...)
2. COMPLICATIONS. The course of the action becomes more complicated, (...) tension mounts, and momentum builds up.
3. THE CLIMAX OF THE ACTION. The development of conflict reaches its high point, the Hero stands at the crossroads, leading to victory or defeat.
4. FALLING ACTION. Reversals. The consequences of Act 3 play out, momentum slows, and tension is heightened by false hopes/fears. (...)
5. CATASTROPHE. The conflict is resolved, whether through a catastrophe, the downfall of the hero, or through his victory and transfiguration (Yorke, 2013, p. 36-37).

Independentemente da abordagem, a Jornada do Herói não se apresenta como uma regra fixa. Mónica Martinez disserta como esta é “um mapa de direções, de possibilidades” (Martinez, 2008, p. 51) e acrescenta que “antes de uma estrutura estanque, [a Jornada do Herói] contribui para a conexão dos campos, abrindo-se para a multiplicidade de entradas e saídas” (*idem*). Isto significa que apesar de “aparentemente oferecer etapas que em tese separam seus elementos construtivos, uma leitura mais aprofundada permite ver que não se trata de uma lógica binária, nem de blocos redutores, mas de formações auto-organizadas que dialogam entre si, remetendo-se umas às outras” (*idem*).

PARTE II – CASO DE ESTUDO: *BÉGAN*

CAPÍTULO 3 – O ARGUMENTO

O processo de criação do argumento de *Bégan* foi dividido em várias etapas durante cerca de 12 meses de desenvolvimento. Este longo período de tempo, permitiu aprofundar e amadurecer a ideia inicial e, deste modo, aprimorar a escrita de argumento dentro da estrutura da narrativa proposta, dando primazia ao narrador.

3.1 A Ideia

Filho de um talhante, infeliz a trabalhar no negócio da família, evita a carne por não ter coragem de assumir ao Pai que é vegan⁵.

Ter uma ideia não é um processo fácil. Isto acontece, pois, a intenção passa por criar algo novo e não uma cópia de uma cópia, influenciada por terceiros. A aspiração de um autor, ou argumentista, é criar algo singular. No entanto, esta forma de pensamento traduz-se numa barreira demasiado ambiciosa para o processo criativo.

Este tipo de pensamento foi rejeitado por se tornar incapacitante na dimensão de querer criar. Assim, foi adotada uma nova forma de pensar que facilita essa vontade. Em 2020, John Cleese publicou o livro *Creativity – A short and cheerful guide* que retrata a criatividade como novas maneiras de pensar sobre as coisas. Esta simplificação foi o motor de arranque para a escrita de *Bégan*, que ocorria nesse mesmo ano.

A única ambição do argumento em análise é fazer rir, ou seja, servir o propósito de uma comédia. Existe uma série de fatores que Marc Blake enuncia que contribuem para o sucesso cômico da escrita de uma ideia.

The joke is the basis of all comedy, be it one-liner, pun, wordplay, quip, pointed comment or witty riposte. The joke is elegant and simple, a combination of the set-up, which contains only the information required

⁵ Logline de *Bégan*.

for the joke, and the punchline, which ought to be as brief as possible and must contain the element of surprise and thwarted expectation (Blake, 2016, p. 117).

Rir é um reflexo primitivo, cujo ponto de partida é, muitas vezes, desconhecido. A pergunta que surge a partir desse raciocínio é: Porquê que algo faz rir? Acreditando que esse fator varia de sujeito para sujeito, é consensual afirmar que as realidades e ocorrências mais fáceis de identificar e mais próximas de cada um facilitam a acessibilidade a uma piada. Assim, podemos concluir que há sentimentos que pertencem à área de conhecimento comum e, conseqüentemente, fazem aumentar a possibilidade de sucesso de uma piada.

Este princípio levou ao sentimento que se traduz na premissa da história – o sofrimento. Todo o ser humano já sofreu de certa forma, em pequena ou grande escala, em algum momento da sua vida. Rir do próprio sofrimento pode ser visto como um mecanismo de cooperação, mas rir de sofrimento alheio é um exercício mais fácil. No caso particular de uma ficção, onde o sofrimento é apenas uma representação da realidade, o riso é isento de culpa, mas não deixa de se relacionar com situações reais. Sobre esta ideia, Edmund Burke reforça que “é indiscutivelmente necessário que minha vida esteja a salvo de qualquer desastre iminente para que eu afa de deleite dos sofrimentos, reais ou imaginários, dos meus semelhantes, ou, enfim, de qualquer coisa advinda de outra causa” (*cit in* França, 2017, p. 1). Nesse sentido, é fácil adotar a ideia de sofrimento como um denominador comum com valor cômico. Na procura desse denominador comum foi empregue parte de um poema do heterónimo Álvaro de Campos: “Sou o intervalo entre o que desejo ser e os outros me fizeram” (Campos, 1944).

É comum um autor escrever sobre algo que conhece ou com o qual se identifica, seja através de vivências próprias ou a partir de uma pesquisa intensa sobre o assunto. Não é necessário viver um episódio, que retrate determinado tópico, para se estar familiarizado com o tema e com as adversidades e dúvidas que são postas em causa. No caso da ideia sob análise, o limbo entre o desejo e a realidade do indivíduo é algo com o qual a argumentista se revê de forma episódica. Ou seja, não foi algo vivido intensamente na primeira pessoa, mas que consegue reconhecer em momentos singulares, tendo a experiência sido adquirida por outras

vias. Deste modo, a familiaridade com o assunto já era clara aquando do surgimento da ideia, o que garantiu veracidade e credibilidade à escrita.

Ainda na procura de formas de sofrimento, mas já com a ideia de uma disparidade de perspetivas entre aquilo que seria a vontade do protagonista e o meio que o rodeia, a argumentista colocou o pensamento numa posição de desconforto interrogando-se – Qual a pior profissão que poderia ter de desempenhar? É fácil compreender a rapidez com que *talhante* se apresentou como a resposta a esta pergunta apresentando algum contexto sobre a realidade da autora, que cresceu num ambiente rural. Dentro de um seio familiar de agricultores, a proximidade com a pecuária e a cultura do consumo de carne fazia parte da norma. No entanto, com o passar do tempo e com a consciência de novas aprendizagens, adotou uma nova visão sobre o consumo animal que a distanciou da realidade com que cresceu. Assumir uma dieta vegetal a familiares com pouca perceção da ética animal revelou-se uma experiência social episódica, com valor cómico, devido a reações dramáticas face a uma escolha alimentar.

Assim, após especificar a forma de sofrimento idealizada - um conflito familiar sustentado por uma disparidade de visões sobre o consumo animal - surgiu Álvaro, o filho de um talhante que queria ser vegan.

O título - *Bégan* - materializou-se de forma imediata após a ideia inicial se manifestar. A história, ao pretender retratar um ambiente rural, sugere a presença de sotaques distintos por parte das personagens que compõe a narrativa. Assim, e sendo a argumentista proveniente do norte do país, a adaptação da palavra “vegan” com a troca da letra “b” pela letra “v” foi quase irrefletida, tendo surgido naturalmente, aquando das primeiras trocas de ideias e debates sobre o argumento. O título anuncia e condensa numa só palavra o género cinematográfico e o tema, comédia e veganismo, respetivamente, de uma forma clara para os espectadores.

Na primeira fase de composição, a prioridade passava por construir e fundamentar as bases do argumento. Nesse sentido, todas as ideias que surgiam foram anotadas e sofreram um processo de avaliação em prol do sucesso da narrativa. No momento em que a ideia se apresentou no formato de argumento essa avaliação seguiu o processamento de quatro questões definidas por John Cleese: “1. Where were you bored? 2. Where could you not understand what was going on?”

3. Where did you not find things credible? 4. Was there anything that you found emotionally confusing?” (Cleese, 2020, pp. 100-101). As respostas as estas perguntas motivaram a procura de soluções e a escrita e reescrita do argumento.

Posteriormente, seguiu-se uma longa pausa no processo de desenvolvimento do guião, de modo a solucionar problemas e procurar respostas para os obstáculos narrativos que surgiam. Após alguns meses, o regresso à escrita revelou-se um processo surpreendentemente imperturbado, na medida em que os aspetos a melhorar eram claros e evidentes. Assim, momentos de pausa no processamento de ideias e na escrita do argumento, revelaram-se uma estratégia a adotar face a bloqueios criativos. John Cleese aborda essa questão quando reflete sobre pausas no seu processo criativo:

My mind had been improving what we'd written, without my making any conscious attempt to do so. So when I remembered it, it was already better (...) I began to realize that my unconscious was working on stuff all the time, without my being consciously aware of it (Cleese, 2020, pp. 18-19).

Na segunda fase de composição era pretendido desenvolver mais a ideia e a melhor forma de o fazer foi definindo de que forma o conflito se iria adequar à narrativa. Um filme que ilustra e ajudou a perceber a dinâmica de um conflito interno e externo no contexto familiar foi *Captain Fantastic* (2016). A história retrata uma família que educa os filhos afastados da sociedade capitalista. A notícia da morte da mãe, que recebia cuidados médicos na cidade, abala a estrutura familiar. Os valores morais que sempre seguiram são postos em causa, pois um dos filhos decide integrar-se na sociedade, indo contra a vontade do pai e o seu modelo de educação. Aqui é possível identificar o conflito interno: um filho curioso com o mundo e um pai protetor. A família inicia uma viagem para a cidade com o intuito de concretizar o desejo da mãe e realizar-lhe o funeral que idealizava. Esta aproximação da cidade fez aumentar a vontade do filho em integrar a sociedade. O desagrado com a sociedade e a proteção excessiva, por parte do pai, levam o filho a afastar-se da família. Este momento é o motor do conflito externo: reconstruir a relação com o filho.

O paralelismo estabelecido entre *Captain Fantastic* e *Bégan* permitiu perceber que o conflito existente entre desejos e visões morais opostas numa relação pai – filho impulsiona a história e, conseqüentemente, a ação. No caso em análise, o conflito externo é, inequivocamente, Álvaro assumir que é vegan ao Pai. Já o objetivo interno, que engloba mais profundamente o psicológico do protagonista, passava pela superação do medo da reação do Pai. Ambos os conflitos circunscrevem a questão dramática central da ideia inicial – Será que Álvaro vai assumir que é vegan ao Pai?

3.2 Género Cinematográfico

O conflito dramático foi, desde o início, analisado tendo em conta o género cinematográfico pretendido – Comédia. Desde a formulação da ideia, que o tom da narrativa seria leve e divertido, de modo a retratar a história com a simplicidade de um conto de natureza cómica.

A visão aristotélica da narrativa clássica salienta as raízes semelhantes da comédia e da tragédia. Ambos os géneros narrativos consistem numa representação da realidade, todavia, a finalidade primordial da comédia é provocar o riso. A mesma situação pode ser retratada e ter efeitos diferentes. A título ilustrativo, deixar cair um copo, se representado consoante os cânones da tragédia é uma situação negativa que provoca sentimentos como a pena ou a preocupação. Porém, num contexto cómico, a mesma situação terá uma conotação positiva e humorística. Marc Blake, autor de livros sobre a escrita para comédia, assinala que atualmente, o que distingue a escrita de comédia a nível visual, segundo os ensinamentos de Aristóteles, é que esta “tends to leave a lot of white on the page: also, scene descriptions are minimal, letting the comedy flow” (Blake, 2016, p. 5). Esta foi uma estratégia adotada para a escrita de *Bégan*, na medida em que o argumento apresenta uma leitura fácil, que apenas descreve o que é visível, sem orientações de câmara ou de realização. Um argumento simples não se traduz num argumento simplista, Mark Blake explica que “the simple layout of comedy scripts (all that white space) does not mean you can stint in depth of characterization, complexity of plot or in any aspect of its execution, it means that less is more”

(*idem*). Como podemos verificar na Figura 1, o guião da proposta em análise apresenta frases simples com poucas indicações. O fator cómico, neste caso a reação de Álvaro ao sangue ser instintivamente vomitar, é descrito da forma mais descomplicada possível.

O sangue da carne escorre até à mão de Álvaro e BATIMENTO do seu coração acelera.

PAI
É assim, fininho.

Álvaro ao ver a mão com sangue sai a correr do talho enjoado.

EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA

Álvaro, ofegante, vomita.

NARRADOR
Álvaro vivia escondido atrás de uma bata de talhante. Tinha medo de matar o pai do coração.

Álvaro respira fundo e desabotoa a bata de talhante tentando limpar-se, revelando uma camisola de apoio ao veganismo.

Figura 1 – Excerto do Argumento de *Bégan*

A comédia apresenta-se, historicamente, como uma forma de alertar e desconstruir temas fraturantes e tabu da sociedade. Aristóteles dissertava: “a comédia é, como dissemos, imitação de homens inferiores; não, todavia, quanto à toda espécie de vícios, mas só quanto àquela parte do torpe que é o ridículo” (Aristóteles, 2008, p. 74). Esta ideia, aplicada inicialmente à literatura e ao teatro, e anos mais tarde empregue ao cinema, sugere a expressão latina *ridendo castigat mores*, ou seja, a rir se castigam os costumes. O humor é assim utilizado como ferramenta de crítica social, em forma de sátira. No caso de *Bégan*, é apontado o tradicionalismo e a resistência à mudança como principal crítica social. Esta forma de humor pode ser tomada como uma forma de conflito devido à contradição de perspetivas. No entanto, trata-se de uma exposição de fragilidades que desconstrói conceitos e visões sociais.

Para além da sátira, existem outros recursos como o exagero ou a caricatura que são estratégias que amplificam a fator cómico de situações. A hiperbolização do conflito em *Bégan* é sustentado pelo narrador e pelas personagens, verbalmente e mimeticamente. No caso do narrador, não havendo uma representação visual, a

natureza cômica do discurso parte da sua perspectiva. Estando o humor dependente do ângulo e entendimento sobre o assunto em questão, a comicidade está somente dependente da narrativa. Já no que abarca as personagens, existe uma caricatura – destaque exagerado de uma característica ou defeito, do vegano (magro e desnutrido) e do talhante (robusto e bruto) presentes em Álvaro e Pai, respetivamente. O recurso ao ridículo afirma-se, assim, um gatilho humorístico.

Abordando os protagonistas de comédia, é importante esclarecer que há características que apesar de pertencerem às personagens são inerentes ao género cinematográfico. Retomando Marc Blake, “comedy protagonists are driven by a blind desire. The dramatic character can step back and be aware of his situation but the comic one cannot” (Blake, 2016, pp. 25-26). No caso de *Bégan*, uma característica do protagonista é o seu desejo marcado em ser vegano. Esta vontade apesar de ser uma característica da narrativa, é também uma característica de género. A determinação de Álvaro não é explicada em nenhum momento da narrativa, pois um protagonista de comédia é retratado como alguém obstinado com pouca noção das suas falhas e do que o rodeia. Para além disso, o propósito do protagonista é algo objetivo pois convém não haver “too many dimensions to the character because this demands real empathy and compassion and kills the laughter. We sympathize but there must be a degree of comic distance, allowing us to appreciate the comedy from an ironic position” (Blake, 2016, p. 27). Desta forma, o objetivo de uma comédia passa muitas vezes por ver o protagonista a resolver as consequências dos seus atos provocados por estas características, tal como acontece em *Bégan*. Marc Blake explica ainda que são as obsessões deste tipo de protagonista que criam as restantes personagens da narrativa, pois estes auxiliam a desenvolver as peripécias, que são uma extensão do dilema central.

No caso de estudo, podemos identificar o Pai como resultado deste mesmo fenómeno. Para além disso, existem características de género presentes nesta personagem tendo em conta a sua génese de parente. A comédia é um género que encoraja a disrupção das personagens mais jovens, que só se verifica com a presença de uma figura de autoridade. Para Marc Blake, um pai numa comédia, para além de ser um exemplo de autoridade, combina uma série de características como “rigid, humourless, weak and blinkered and their patience is surprisingly

flexible considering the amount of testing it is put to” (Blake, 2016, p. 31). No caso do Pai de Álvaro, ainda o podemos inserir na subcategoria de um pai autoritário caracterizado por “the authoritarian, over-protective quasi-military parent is a common device placed there as a nemesis in order to create contrast for kids who are always right” (*idem*).

Outra característica deste género cinematográfico é a resolução, o desfecho, num final feliz. Apesar da comédia não ser um género conservador, a sua estrutura narrativa geralmente coincide com a resolução do conflito dramático do final do terceiro ato. Tomemos por exemplo as comédias românticas que, regra geral, resultam em reconciliações de casais ou casamentos. Esta ordem é uma convenção aristotélica do género que se verifica em *Bégan*. O desfecho da curta-metragem sintetiza-se na transformação do talho num estabelecimento de venda de manjericos, assegurando assim um final feliz e cumprindo as normas de género.



Figura 2 – Transformação do Talho

3.3 Tema

O tema de uma obra cinematográfica é um tópico que visa estimular o interesse do espectador, de modo que este, durante ou até mesmo após o visionamento do filme, explore e questione as perquisições morais colocadas. Nesse sentido, o tema deve incidir em questões sociais ou políticas atuais e relevantes e evidenciar a mensagem do autor sobre esse mesmo assunto, de forma mais ou menos explícita.

Estando a ideia inicial do caso de estudo *Bégan* assente na disparidade de visões entre Álvaro e o seu Pai sobre o consumo animal, a identificação do tema foi

imediatamente – veganismo. A temática do Veganismo não advém de uma motivação moral, isto é, não é pretendida uma dissuasão, nem um apelo à causa vegan. A temática, neste caso, é perspectivada como uma característica do protagonista e, conseqüentemente, da história.

O veganismo e, por sua vez, os direitos dos animais e a consciência ecológica, são temas cada vez mais presentes na agenda mediática. Este estilo de vida é cada vez mais debatido e comum, tendo em conta a emergência climática. Numa atualidade que está a adotar medidas para fazer uma transição climática e atingir uma agenda verde, o veganismo tem-se apresentado como uma forma direta de combater, na primeira pessoa, os desafios da crise ambiental. Apesar de a curta-metragem em análise não discriminar em que período temporal a história ocorre, a preocupação de Álvaro é atual e relaciona-se com contemporaneidade.

A duração de uma curta-metragem, por vezes, não permite uma exploração densa e muito aprofundada do tema em questão. Ainda assim, é possível e bastante comum a presença de mais do que um tema. No caso de *Bégan*, as dissemelhanças em Álvaro e o seu Pai têm origem nas suas perceções do mundo atual. Sendo esta questão menos significativa que o tema principal, podemos sublinhar o confronto entre o tradicionalismo e a modernidade, isto é, a contradição, como subtema. Pai representa a tradição e a rejeição à modernidade, através da sua resistência ao novo estilo de vida do filho. Este tipo de situações é cada vez mais comum, especialmente em meios rurais, os quais, associados ao tradicionalismo, têm uma maior relutância à mudança. Ainda assim, Pai abraça a modernidade e adota um novo estilo de vida para salvaguardar o bem-estar da sua relação com Álvaro.

Diretamente ligado com o tema e subtema, está a simbologia do filme que, através de vários elementos, sugere a temática abordada e ajuda a estabelecer uma relação de proximidade entre o espectador e a obra. No caso do veganismo, é possível identificar a *t-shirt* de Álvaro como um dos principais símbolos que apelam à causa, bem como o frasco de comida vegan no frigorífico. Inclusive, este último não está identificado como um alimento em particular, dando a oportunidade ao espectador de interagir com a obra, na medida em que pode supor, com base na sua experiência, o que está dentro do frasco.

Ora, *Bégan* retrata uma família, com características muito vincadas na tradição portuguesa. Assim, o imaginário rural português foi uma das principais fontes iconográficas da curta-metragem. Elementos como o manjerico ou o Santo António retratam a portugalidade pretendida. Para além disso, fatores como o mês de abril (em que a história se situa) e os cravos que representam a liberdade, e no caso de Álvaro, a sua libertação, a música regional e a cultura do consumo de carne são outros símbolos que podemos identificar. Estes elementos fortalecem a ligação do espectador ao tema, por se tratar de algo palpável.



Figura 3 – Elementos Simbólicos

A cor é outro elemento que se relaciona diretamente com o tema e com a simbologia. Neste caso, é possível destacar a atribuição semiótica da cor vermelha à carne e da cor verde ao veganismo. A relevância da paleta de cor ao longo da narrativa parte da pretensão de criar uma transição de tons vermelhos para tons verdes por parte desses mesmos símbolos, bem como da iluminação.

3.4 Personagens

A história de *Bégan* desenrola-se em torno de duas personagens principais, Álvaro e Pai, no contexto familiar de uma relação monoparental. O protagonista – Álvaro, é o filho de um talhante que quer ser vegan. Tem 18 anos, idade que representa a tomada de decisões na vida de um jovem, devido à transição para a faculdade ou a entrada no mercado de trabalho. Este período de emancipação está estagnado por ter de trabalhar no negócio de família. Infeliz com a sua realidade e perspectivas de futuro, o adolescente evita tocar em carne, criando um ambiente de tensão no talho e conseqüentemente com Pai. Álvaro tem receio de confrontar o

Pai com a verdade, devido aos problemas de saúde que vão sendo sugeridos ao longo do filme pelo narrador, pelo próprio Pai ou por adereços cénicos (como a folha com o resultado das análises). Ainda assim, o filho revolta-se e decide vender hambúrgueres vegetais em segredo, de modo a evitar o confronto com o Pai e o contacto com a carne. Já Pai, o talhante, é um homem de 65 anos, que se caracteriza principalmente por ser o oposto de Álvaro, física e psicologicamente. Este choque entre ambas as personagens, posiciona o Pai no *story map*^{6 7} como o principal conflito dramático.

Na procura de dotar as personagens com atributos que permitam com que a audiência se identifique com elas é perspectivada uma dimensão universal na sua caracterização. Ainda assim, é importante não descurar que são as particularidades dessas mesmas personagens que as tornam invulgares e, conseqüentemente, memoráveis. Robert McKee sublinha esta última ideia declarando que a caracterização destas particularidades passa pela “soma de todas as qualidades observáveis (...), aparência, maneirismos, estilo de falar, gestos, idade, QI, ocupação, personalidade, atitudes, valores, onde e como vive” (McKee, 1997, p. 137). Nesse sentido, este paradoxo de noções foi empregue para a construção da personalidade de cada personagem da história.

No que diz respeito à caracterização psicológica de personagens de ficção, é possível salientar que a forma como superam e contornam os conflitos dramáticos é um indicador da sua moral. Nesse sentido, Álvaro, apesar de introvertido, tímido e receoso, apresenta-se como um jovem determinado em ter sucesso na missão de ser vegan. McKee aborda como é essencial um protagonista apresentar um desejo ou uma vontade forte, de modo a fazer o conflito dramático avançar. “Um personagem ganha vida no momento em que vislumbramos o seu desejo - não apenas o consciente, mas de uma forma complexa, também o inconsciente. O que esse personagem quer? Agora? Em breve? No geral? Conscientemente? Inconscientemente?” (McKee, 1997, p. 376). A prova da determinação e desejo de

⁶ Um Story Map é um método de estruturação de argumentos que cria um esboço que contém as etapas de construção da ideia, das personagens e do enredo.

⁷ Consultar Anexo I: Story Map *Bégan*.

Álvaro é atestada no desfecho do filme, que retrata a transição do talho para um estabelecimento de venda de manjericos. Outra característica vincada na personalidade de Álvaro é a apatia. A comunicação verbal é nesse sentido substituída por olhares e reações que traduzem as intenções da personagem, mantendo o retrato de alguém reservado e retraído. Estas características, para além de reforçarem a infelicidade de Álvaro, sugerem alguma falta de poder, impotência. Isto é, a monopolização do diálogo por parte do talhante, face à falta de reação de Álvaro, sugere que quem toma decisões no seio da dinâmica familiar é o Pai.

Pai é a figura mais preponderante na ação, nesse sentido é-lhe atribuído o poder da narrativa, não só pelo domínio de falas, mas também pela entoação e volume. Esta personagem representa o tradicionalismo e a ruralidade portuguesa. Assim, podemos salientar vários aspetos do seu psicológico que reforçam esta ideia, tais como: a atitude rústica e grosseira, a resistência à mudança e a dedicação ao trabalho.

Caracterizando fisicamente cada personagem principal podemos apresentar Álvaro como magro, subnutrido e com olheiras muito vincadas. Esta fisionomia apresenta uma caricatura de um vegano, onde as características específicas são exageradas com propósito humorístico.



Figura 4 – Caracterização física de Álvaro

Em oposição ao filho, Pai apresenta-se maior e mais robusto. No entanto, é possível destacar algumas semelhanças, que retratam características familiares, em particular a cor dos olhos e do cabelo. Associado ao aspeto físico das personagens estão os respetivos figurinos. É importante destacar este tópico que,

como foi abordado anteriormente, retrata a progressão gradual da cor vermelha para a cor verde. O guarda-roupa de Álvaro caracteriza-se, predominantemente, pelo uso de verde e tons claros, e o de Pai por opções vermelhas e tons mais escuros, devido à representação semiótica de cada cor no contexto da narrativa.

Para além das personagens principais, existe uma personagem secundária: a Cliente Idalina, que surge de forma a alimentar a história com mais interações e diálogos. Estando a narrativa localizada, predominantemente, num estabelecimento de comércio local, não seria realista este não ter clientes presentes durante o decorrer da ação. Para além de atribuírem verossimilhança à narrativa, neste caso o talho ser um negócio de sucesso, a presença de personagens secundárias em locais públicos retratados cinematograficamente, ajudam o espectador a imergir na realidade local da curta-metragem. Nesse sentido, Idalina, uma idosa faladora e humilde, surge como um reforço do tradicionalismo e da ruralidade portuguesa. O diálogo do pedido do talho, em que a Cliente anuncia que veio levantar “as hambúrgueres”⁸ pretende salientar estes mesmos fatores. O uso incorreto do português é subtil, mas ajuda na caracterização de um ambiente rural.

Personagens secundárias são um contributo indispensável para o enriquecimento do conflito dramático de um filme. A queixa telefónica de Idalina comprova essa ideia, na medida em que foi o fator que espoletou o confronto principal entre Pai e Álvaro e resultou em Álvaro assumir-se vegan.

Um dos principais pontos a ter em conta na criação e desenvolvimento das personagens é o conflito dramático. Nesse sentido, surge uma última personagem em *Bégan*, o narrador. Como foi abordado do segundo capítulo, a personagem-narrador, sendo heterodiegético, distingue-se por estar distante da história e por não participar na ação. Ainda assim, é possível descrever de onde é que ele narra, ou seja, qual é a sua perspetiva. No caso prático, o narrador é caracterizado por uma voz masculina, grave e forte que retrata a voz de uma entidade superior, quase divina. Esta estratégia é um recurso comum em contos e fábulas, visto que apresenta o narrador como alguém onipotente e onipresente, com uma sabedoria e conhecimento de quem já sabe o desfecho da história. Estes fatores dão

⁸ Consultar Anexo 2: Argumento.

credibilidade à personagem-narrador, na medida em que o espectador acredita na informação que lhe é transmitida. Para além disso, apesar de o narrador ser um agente moral na curta-metragem, a ironia é um recurso expressivo utilizado regularmente. Este fator distingue o narrador de *Bégan* do tradicional narrador divino, que descrevemos anteriormente, atribuindo-lhe sentido de humor, que eleva o filme dentro do género da comédia. Outra característica que enaltece o narrador no âmbito da comédia é a atenção ao detalhe. A excessiva descrição dos animais, do seu peso e habitat, para além de ser uma estratégia humorística, atribui algum peso à ideia de matar animais para consumo, enaltecendo a culpa que Álvaro sente por contribuir para um negócio que vai contra os seus valores.

CAPÍTULO 4 – O NARRADOR E A ESTRUTURA NARRATIVA EM *BÉGAN*

Todos os aspetos mencionados até ao presente momento fortalecem e solidificam a ideia inicial. Resta agora interligar o Estado da Arte com a realidade da escrita do projeto proposto. Direcionar ou não a escrita da estrutura narrativa de acordo com as normas e orientações apreendidas na bibliografia, foi uma escolha que a argumentista teve de tomar. Tendo em consideração as vantagens e desvantagens implicadas, foi adotada uma estrutura simples que permitiu compor uma história dramaticamente eloquente e segura, que deu primazia à presença do narrador.

A escrita do argumento seguiu a estrutura narrativa inicial de Joseph Campbell, que foi estudada na primeira parte do presente ensaio. O padrão “separação - iniciação - retorno” é um guia que permite partir a narrativa em três atos. Assim, o primeiro ato - a separação - é caracterizado pelo momento em que se evidencia que Álvaro é vegan. Trata-se de uma separação, na medida em que o protagonista quebra o vínculo com o seu trabalho no talho e, conseqüentemente, com o Pai talhante. Nesta primeira parte do filme é exposta a realidade da narrativa. As personagens são apresentadas visualmente pelo narrador, que aprofunda as suas diferenças e destaca as dificuldades de Álvaro. O aparecimento da personagem-narrador também permite a sua autoapresentação, que apesar de não ser anunciada, possibilita que o público perceba a perspetiva e tom com que narra. Este momento de separação provoca um apelo à empatia para com Álvaro, devido à forma como o narrador apresenta o conflito. Sobre a empatia em obras cinematográficas, Júlio França afirma que “todas as causas de aversão no plano da realidade poderiam ser experimentadas, na arte, através de nossa capacidade de estabelecer relações empáticas com as personagens ficcionais” (França, 2017, p. 2), porque, como já foi estabelecido anteriormente, “o deleite adviria justamente do fato de não se estar sujeito aos riscos associados àquelas fontes de dor” (*idem*).

No segundo ato - a iniciação - o conflito dramático intensifica-se. Neste momento da narrativa, o protagonista revolta-se e vende hambúrgueres vegan à revelia do Pai. Aqui, a presença do narrador não é tão informativa como no primeiro ato, mas sim descritiva. Uma consequência da introversão de Álvaro é a falta de

acesso direto ao seu psicológico. Nesse sentido, o narrador revela-se a ponte entre as intenções do protagonista e a audiência. A única fala do protagonista na totalidade do segundo ato é “São 3,99” quando efetua a venda dos hambúrgueres. Ainda assim, emoções e sentimentos como o medo da reação de Pai ou a determinação em ser vegan são evocadas pelo narrador. Através da descrição dos acontecimentos segundo a perspectiva de Álvaro é sempre perceptível a sua intenção e finalidade e o processo de iniciação é simplificado.

Já o terceiro ato – o retorno – expõe o processo de aceitação do Pai, após Álvaro revelar que é vegan no *clímax*⁹ da curta-metragem. A última parte da narrativa introduz a perspectiva do Pai. Durante a maior parte da ação, o narrador intercedeu sempre a favor do protagonista, no entanto, neste último momento o narrador aborda o conflito através do ponto de vista do Pai. O talhante está pendente de tomar uma decisão em relação à confissão de Álvaro, com o acréscimo de o resultado das análises não ser positivo e sugerir uma mudança de dieta. Neste ato, o narrador não se evidencia tanto na ação e permite que seja a parte visual – a sequência do frigorífico, a desvendar o desfecho do filme. Ao invés, conclui o conflito interno e anuncia que vão ser feitas alterações no seio familiar. Como mencionado anteriormente, o desfecho de uma comédia deve resultar num final feliz e, nesse sentido, a escrita humorística é descurada em prol da resolução da questão dramática central. Este ato realça a ideia de que o narrador é uma entidade que tudo sabe, é onipotente. O pilar da estrutura narrativa está diretamente ligado ao papel do narrador devido ao domínio que este tem sobre as ações, como podemos verificar com a sua última intervenção: “Álvaro não queria herdar o talho e o Pai recusava-se a herdar as olheiras do filho”. O subtexto desta fala sugere que Pai vai tomar uma posição face ao presente conflito, comprovando que o narrador tem conhecimento prévio sobre a fase do retorno da narrativa.

A escrita dos diálogos foi um fator que se subordinou à escrita das falas do narrador, pois este foi determinado o agente primordial do discurso em *Bégan*. Apesar da comunicação entre as personagens e, conseqüentemente, a escrita dos

⁹ Ponto alto da narrativa do filme onde o protagonista estabelece que ação tomar, de modo a resolver o conflito final.

diálogos serem um elemento identitário das personalidades e do contexto sociocultural da narrativa, as intervenções do narrador assumiram prioridade na escrita. Sendo o narrador, como verificado previamente, uma personagem, as suas falas também traduzem os fatores agora enumerados. No entanto, este apresenta valor acrescido à estória, na medida em que faz uma decifração do contexto psicológico das personagens e que eleva a narrativa a um universo fantástico, aproximando-a de um conto, de uma forma subtil. No argumento, subsiste um momento de ausência do narrador onde esta ideia é representada visualmente: a sequência do frigorífico. Este momento retrata a passagem do tempo e o período de reconciliação das personagens principais, apresentando uma substituição sequencial de alimentos de origem animal para alimentos de origem vegetal. Além disso, é criada uma moldura de alface em torno do plano POV¹⁰ do frigorífico, que representa a visão que o narrador sempre soube que seria possível atingir – um retrato de uma família feliz, como sugerido na última intervenção analisada. Esta substituição direta da presença do narrador na história por uma montagem, retrata como a personagem-narrador atribui um carácter de fantasia à narrativa.



Figura 5 – Reconciliação de Álvaro e Pai

Com o intuito de fortalecer e solidificar ainda mais a estrutura narrativa, foi iniciada uma busca por referências fílmicas que contribuíssem para o enriquecimento do argumento e do aspeto visual e sonoro da curta-metragem.

¹⁰ Do inglês Point of view que significa Ponto de Vista.

Nesse sentido, foram definidos e divididos três grupos de referências: as referências temáticas, as referências narrativas e as referências visuais.

As referências temáticas foram as que deram início à visualização de conteúdo audiovisual. Estas sustentaram e fortaleceram a percepção da argumentista face à realidade fílmica de conteúdos semelhantes à ideia de *Bégan*. Nesse sentido, os filmes *Delicatessen* (1991) e *The Green Butchers* (2003) foram assistidos, com base numa análise observacional. O motivo prende-se, primordialmente por serem comédias, que ocorrem em talhos e que abordam a realidade do consumo de carne de uma forma distinta e peculiar. Ambas as obras retratam a dinâmica de um talho, o que ajudou a definir a cadência dos acontecimentos numa narrativa inserida num tipo de comércio específico. Para além disso, estes filmes ajudaram na criação visual de um espaço mental que facilitou o pensamento e a criação do espaço narrativo de *Bégan*.

No que diz respeito às referências narrativas, podemos defini-las como os argumentos e respetivos filmes que serviram como guia para a concretização da curta-metragem em análise. Seguindo a filmografia do cineasta francês Jean-Pierre Jeunet, foi incorporado o *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001) à lista de obras cinematográficas. Esta foi uma das referências que mais se destacou, devido à presença de um narrador heterodiegético que é evidente de forma homogénea na totalidade do filme, tal como era perspectivado para *Bégan*. A atenção ao pormenor e a forma como o narrador serve a narrativa de *Amélie*, um guia da história que marca a sua presença de forma tão vincada como qualquer outra personagem, foram fatores que influenciaram a criação da personagem-narrador do presente projeto. Outro filme que auxiliou o processo de amadurecimento da presença do narrador foi *A Ilha das Flores* (1989). Foram vários os pontos de contacto entre esta obra e a idealização de *Bégan*, em primeiro lugar, por se tratar de uma curta-metragem de comédia, com o narrador presente na totalidade da narrativa; em segundo lugar, devido à atenção ao detalhe de toda a informação facultada e, por último, o tom irónico com que essa mesma informação era enunciada.

Mesmo não estando diretamente relacionadas com a estrutura narrativa do argumento, vale a pena mencionar as referências visuais que orientaram a estética

do projeto final. O *look*¹¹ pretendido baseou-se desde início no centralismo e na simetria. Nesse sentido, é impossível não mencionar a estética das obras de Wes Anderson, em particular, *Moonrise Kingdom* (2012) e *The Grand Budapest Hotel* (2014), que se caracterizam por uma aparência imaculada e pormenorizada, orientada pelo peso e simetria dos elementos. Para além destes, os filmes *Paddington* (2014) e *Paddington 2* (2017), também foram uma referência visual relevante, na medida em que o centralismo e a composição do quadro são elementos que também assinalaram a linha estética, bem como os ângulos de câmara utilizados. Estas características não apresentam muito peso para a escrita do argumento, no entanto, fortalecem a criação da imagem mental mencionada anteriormente. Consequentemente, facilitam a idealização do espaço da história e sua respetiva descrição no guião. Descrições como esta servem, posteriormente, como referência na fase de *reperáge*¹².

Uma das principais características de *Bégan*, devido à presença do narrador na estrutura narrativa, é a dinâmica do narrador com o protagonista. Como mencionado anteriormente, o narrador estabelece um elo com o psicológico de Álvaro, que permite aprofundar o conhecimento sobre a personagem sem roubar tempo à ação. Apesar da presença do narrador na ação ter sido uma opção estética, é possível reconhecer que é um fator que beneficia curtas-metragens. Isto porque, face a um curto espaço temporal, permite acrescentar informação, de forma sobreposta à ação, sintetizando cada cena.

O dinamismo entre Álvaro e o narrador foi criado no argumento, mas para ser transposto para o filme necessitou de ser trabalhado previamente. Nesse sentido, e de modo a garantir que os tempos da narrativa fossem cumpridos, foi gravada uma primeira narração previamente à rodagem da curta-metragem. Essa gravação permitiu realizar uma pré-minutagem com vista a certificar que todas as falas do narrador tinham espaço no tempo da ação e não se sobrepunham aos

¹¹ O look do filme é determinado por uma série de diferentes elementos visuais que ajudam a informar o que é um visual cinematográfico, tais como direção de arte, iluminação, localização, escala de planos, entre outros atributos técnicos.

¹² Ação de observação e avaliação, determinando o lugar de rodagem num espaço.

diálogos, assegurando a interação pretendida com o protagonista e restantes personagens.

O pensamento de subordinar a estrutura narrativa do argumento em torno do narrador, foi uma noção que esteve sempre presente em todas as fases do projeto. Assim sendo, e tendo em conta o padrão narrativo seguido, as referências enunciadas e o resultado final da curta-metragem, é possível afirmar que essa meta foi alcançada.

CONCLUSÃO

A estrutura narrativa, mais do que se restringir a arcos narrativos ou sustentações pré-concebidas, deve servir o enredo, a visão e a estética do argumentista, uma vez que a fidelidade de qualquer história se prende com a perspetiva de quem a escreve. Deste modo, a estrutura narrativa é perspetivada como uma sugestão, ao invés de uma regra. No caso de *Bégan*, a estrutura narrativa é alicerçada num narrador, que navega pelos vários parâmetros propostos pela jornada do herói, sendo ele próprio quem explora a noção de herói e define a passagem do protagonista à próxima etapa da jornada.

A ideia de que um narrador heterodiegético está afastado da estória por não narrar na primeira pessoa, não significa que este não seja o principal responsável pela estrutura narrativa. Em *Bégan*, o ‘eu’ que narra é o fio condutor da história e, conseqüentemente, sustenta a narrativa, não por estar a contar o enredo, mas sim por ser o responsável por cada avanço no dinamismo da estrutura narrativa, em pontos chave, como na separação, iniciação e retorno.

Abordando brevemente a vertente prática do projeto, onde o argumento foi realizado, é pertinente salientar o esforço e vontade de toda a equipa técnica em produzir a curta-metragem. O sucesso de *Bégan* deve-se principalmente à dedicação e vontade que cada elemento demonstrou em contribuir e aprender. A oportunidade de realizar o argumento escrito revela-se uma excelente forma de garantir a visão perspetivada no argumento e traduz-se numa mais-valia que aproxima a argumentista e realizadora do mundo profissional, devido às aprendizagens absorvidas, à criação de uma rede de contactos especializada e à experiência de trabalho prático.

Em conclusão, ao abordar um argumento devemos ter em consideração que a estrutura narrativa é um ponto de partida para a escrita que serve a vontade do autor. Neste caso, a vontade prendeu-se com a presença e influência de um narrador na totalidade da narrativa. Se assim for, o argumento poderá avançar dentro de uma estrutura clássica, desde que bem alicerçado nas bases de escrita de argumento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aristóteles. (2008) *Poética*. (A.M. Valente, Trad.) Fundação Calouste Gulbenkian.

Anzalone, J. (1994) *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*. Philosophy and Literature.

Barroso, J. (2008) *Realización audiovisual*. Editorial Síntesis.

Benjamin, W. (1975) *O narrador*. Revista de Occidente.

Blake, M (2016) *Writing de Comedy Movie*. Bloomsbury.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona. Paidós.

Bulhõe, M. (2009) *A questão do narrador na ficção midiática*. ALCEU.

Campbell, J. (2004) *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.

Campos, A. (1944). *Arquivo Pessoa: Obra Édita - Começo a conhecer-me. Não existo*. Arquivo Pessoa.

Cardoso, L. M. (2003) *A problemática do narrador. Da Literatura ao Cinema* Lumina. Facom/UFJF.

Chiappini, L., & Leite, M. (2002) *O foco narrativo*. São Paulo: Átic

Cleese, J. (2020) *Creativity - A short and cheerful guide*. Penguin Random House.

Cooper, D. R., Schindler, P. S. (2003) *Métodos de pesquisa em Administração*. Porto Alegre: Bookman.

Flick, U. (2003) *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Bookman.

França, J. (2017) *A empatia nas estratégias narrativas do horror artístico: o caso Hitchcock*. ZANINI, Claudio. ROSSI, Cido. Vertigo, vertentes do gótico no cinema. Rio de Janeiro: Bonecker.

Gardies, R. (2007) *Compreender o Cinema e as Imagens*. Edições Texto & Grafia, Lda.

Gaudreault, A., Jost, F. (2009) *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Editora Universidade de Brasília.

Gaut, B. (2004) *The philosophy of the movies: Cinematic narration. The blackwell guide to aesthetics*.

Genette, G. (1995) *Discurso da Narrativa*. Vega.

Kuhn, M. (2009) *Film narratology: Who tells? Who shows? Who focalizes? Narrative mediation in self-reflexive fiction films*. In Point of View, Perspective, and Focalization.

Marner, T (2007) *A Realização Cinematográfica*. Lisboa.

Martinez, M. (2008) *Jornada do herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo*. Annablume.

McKee, R. (1997) *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. HarperCollins.

Queiroz, F. A. S. (2016) *Aproximação entre atividades narrativas: o cinema e a história*. Universidade Federal de Goiás, Goiânia.

Reis, C. e Lopes, A. C. (1980) *Dicionário de Narratologia*. Coimbra. Almedina.

Sá-Silva, J. R., Almeida, C. D., e Guindani, J. F. (2009) *Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas*. Revista Brasileira de História & Ciências Sociais.

Souza, F. R. M. D. (2017) *Tipos de narrador e novas discursões em narratologia*. Nova Revista Amazônica.

Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Estados Unidos da América: Michael Wiese Productions.

Yorke, J. (2013) *Into The Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*. Penguin.

REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

Diegeses (n.d.) Obtido de Dicionário Priberam da Língua Portuguesa:
<https://dicionario.priberam.org/diegeses>

Harmon, D. (2009) *Story Structure 101*. Obtido de Channel 101 Wiki:
https://channell01.fandom.com/wiki/Story_Structure_101:_Super_Basic_Shit

Hauge, M. (2014) *Story Structure: The 5 Key Turning Points of All Successful Screenplays*. Obtido de Michael Hauge's Story Mastery:
<https://www.storymastery.com/story/screenplay-structure-five-key-turning-points-successful-scripts>

Mimese (n.d.) Obtido de Dicionário Priberam da Língua Portuguesa:
<https://dicionario.priberam.org/mimese>

Mito (n.d.). Obtido de Infopédia - Porto Editora:
[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$mito](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$mito)

Pascual, A. (2021) *A List of Omniscient Narrator Examples in Film - Team Beverly Boy*. Beverly Boy Productions. Obtido de Michael Hauge's Story Mastery:
<https://beverlyboy.com/filmmaking/a-list-of-omniscient-narrator-examples-in-film/>

Teleologia (n.d.) Obtido de Dicionário Priberam da Língua Portuguesa:
<https://dicionario.priberam.org/teleologia>

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Anderson W., Rudin S., Rales S., Dawson J (Produtores), Anderson, W. (Realizador) (2012) *Moonrise Kingdom* [Filme]. Estados Unidos da América: Indian Paintbrush, American Empirical Pictures

Anderson W., Rudin S., Rales S., Dawson J (Produtores), Anderson, W. (Realizador) (2014) *The Grand Budapest Hotel* [Filme]. Estados Unidos da América: Fox Searchlight Pictures, TSG Entertainment, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg, American Empirical Pictures

Deschamps, J-M., Ossard, C. (Produtores), Jeunet, J-P. (Realizador). (2001). *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* [Filme]. França: Claudie Ossard Productions, UGC, Victoires Productions, Tapioca Films, France 3 Cinéma, MMC Independent, Sofica Sofinergie 5, Filmstiftung, Canal+

Furtado, J., (Realizador). (1989). *Ilha das Flores* [Filme]. Brasil: Casa de Cinema de Porto Alegre

Heyman, D. (Produtor), King, P. (Realizador). (2014). *Paddington* [Filme]. França e Reino Unido: Heyday Films, StudioCanal, TF1 Films Production

Heyman, D. (Produtor), King, P. (Realizador). (2017). *Paddington 2* [Filme]. França, Reino Unido, Luxemburgo: Heyday Films, StudioCanal

Magnusson K., Magnusson T. (Produtores), Jensen A. T., (Realizador) (2003) *The Green Butchers* [Filme]. Dinamarca.

Mankad, N., Levinson, M., Patricof, J., Rawat S., Howell Taylor, L. (Produtores), Ross, M. (Realizador). (2016). *Captain Fantastic* [Filme]. Estados Unidos da América: Electric City Entertainment, ShivHans Pictures

Ossard, C. (Produtora), Caro, M., Jeunet, J-P. (Realizadores). (1991).
Delicatessen [Filme]. França: UGC, Hachette Première, Constellation, Victoires
Productions

ANEXOS

Anexo 1 – Story Map

STORY MAP

TÍTULO DO FILME: Bégan

GÉNERO: Comédia

DURAÇÃO: 10 min.

PROTAGONISTA: Álvaro, 18 anos, filho de um talhante.

CARACTERIZAÇÃO/DEFEITO: Vegan / Divergente do Pai

OBJECTIVO EXTERNO: Assumir que é vegan.

OBJECTIVO INTERNO: Superar o medo da reação do Pai.

PRINCIPAL CONFLITO DRAMÁTICO: Pai

TEMA: Veganismo

QUESTÃO DRAMÁTICA CENTRAL: Será que Álvaro vai contar ao Pai que é vegan?

DESEFECHO: Álvaro, após ser confrontado por vender hambúrgueres sem carne, assume ao pai que é vegan.

ARCO: Álvaro começa a trabalhar no talho e termina determinado em ser vegan.

DESCRIÇÃO DA PERSONAGEM PRINCIPAL: Álvaro, filho de um talhante, é um rapaz de 18 anos, magro e moreno. É introvertido. É o oposto do Pai, fisicamente e psicologicamente. Tem medo de assumir que é vegan por causa da reação do Pai, não o quer desiludir.

SINOPSE:

ATO I: Álvaro trabalha infeliz no talho do Pai. Álvaro quer ser vegan mas não tem coragem de assumir porque o Pai pretende que o negócio passe para o filho.

ATO II: Álvaro, como não quer tocar em carne, faz e vende hambúrgueres de legumes. Pai recebe queixas sobre os hambúrgueres e procura Álvaro em busca de explicações.

ATO III: Pai confronta Álvaro que assume querer ser vegan. Juntos fazem remodelações no talho e começam a vender manjericos.

Bégan
de
Maria Jorge

maria.j.rodriques1999@gmail.com

PAI (56) de costas para a vitrine mexe em carne.

NARRADOR

Numa manhã de abril, um talhante picava a carne de uma vaca que outrora tinha pesado 721kg e nunca tinha tido vitelos.

Pai leva a carne para a vitrine, ASSOBIANDO a música que dava no rádio.

NARRADOR

Na mesma manhã, no mesmo talho, estava o seu filho, Álvaro. Álvaro, nome próprio, significa herói, guerreiro. Ou pelo menos significava.

Na CAIXA REGISTRADORA, ÁLVARO (17) apresenta-se apático, com um ar pesado.

NARRADOR

Estranho, magro e com noites por dormir acumuladas debaixo dos olhos.

Álvaro tira um talão da caixa e vai ao encontro de uma saca de carne no balcão.

Álvaro e Pai de costas para a vitrine. Álvaro pousa o talão na saca e corta bifes com inércia enquanto o Pai, apressado, continua a PICAR carne.

NARRADOR

Os dois partilham o espaço, o gosto por manjericos e pouco mais.

A música do RÁDIO acaba e passa um anúncio do talho.

LOCUTORA (O.S)

(do rádio)

Carnes Herança, a melhor variedade de carnes e enchidos. Esta semana, cabrito saloio, 10 euros e 48 cêntimos. Os melhores preços da região, entregas ao domicílio e muito mais. Carnes Herança, qualidade é a nossa especialidade.

PAI

Ah, quem ouvir até pensa que somos

gente importante.

ÁLVARO
(desatento)
Ah?

PAI
O anúncio... na rádio!

ÁLVARO
(com pouco entusiasmo)
Ah, sim. Foi boa ideia.

PAI
Claro que foi e não precisei de tirar
um curso para a ter, vês...

Pai repara na carne que Álvaro corta.

PAI (CONT'D)
Ó, ó Álvaro, o que é que estás a fazer
à carne?

Pai aproxima-se e tira a faca a Álvaro.

PAI (CONT'D)
(baixo)
Chega para lá! Isto assim nem dá para
aproveitar.

Pai separa a carne que Álvaro cortou.

Álvaro olha enojado para a carne que o Pai fatia
assertivamente. Álvaro fixa o olhar na faca do Pai e
estremece com cada corte. Afasta o olhar, enojado.

PAI
Fazes o favor de estar atento? Tens de
aprender como é que se faz. Quando o
talho for teu vais andar a vender
carne às postas.

Álvaro engole em seco, desconfortável com a ideia de herdar o
talho.

PAI
Não me olhes assim! Tu ouviste a
doutora, o coração não aguenta o
trabalho e isto tem de passar para
alguém...

O sangue da carne escorre até à mão de Álvaro e BATIMENTO do seu coração acelera.

PAI
É assim, fininho.

Álvaro ao ver a mão com sangue sai a correr do talho enjoado.

2 EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA 2

Álvaro, ofegante, vomita.

NARRADOR
Álvaro vivia escondido atrás de uma bata de talhante. Tinha medo de matar o pai do coração.

Álvaro respira fundo e desabotoa a bata de talhante tentando limpar-se, revelando uma camisola de apoio ao veganismo.

NARRADOR
A ideia de herdar o talho atormentava-o e o pensamento do Pai descobrir o porquê tirava-lhe o sono. Sabia que não ia conseguir esconder-se durante muito mais tempo.

3 EXT. RUA. DIA 3

Abatido, Álvaro caminha até casa. Come algo que tira do bolso.

4 INT. CASA - CORREDOR. DIA 4

Álvaro entra em casa olhando para a sua bata enjoado, tentando limpar a sujidade. Fecha a porta e dirige-se à cozinha.

5 INT. CASA - COZINHA. DIA 5

Álvaro fixa o olhar avassalado.

O seu CORAÇÃO bate rápido.

NARRADOR
Nem em casa Álvaro consegue fugir do talho.

POV ÁLVARO: Identifica o calendário das "Carnes Herança", o faqueiro, tábuas de cortar e uma perna de presunto.

NARRADOR

Aquela era a perna de um porco que outrora já tinha pesado 76kg.

Álvaro despe a bata, atirando-a para as costas da cadeira. Repara no sangue seco na sua mão e dirige-se à banca, ansioso. Lava as mãos agressivamente.

Aliviado, encosta-se à parede, fecha os olhos e senta-se no chão.

O SOM de uma mensagem no telemóvel.

POV ÁLVARO: Tira o telemóvel do bolso e lê a mensagem.

PAI

Onde te meteste? Ligaram para ir buscar as análises... Volta para aqui rápido! Tens de acabar a encomenda...

Álvaro respira fundo, olha para si, lendo a mensagem da sua tshirt e levanta-se rapidamente.

NARRADOR

Álvaro estava determinado. Tinha um plano para nunca mais ter sangue nas mãos.

Abre o frigorífico e coloca legumes em sacas, esvaziando o frigorífico. Sai de casa.

6 EXT. RUA. DIA

6

Álvaro, apressado, volta para o talho com as sacas na mão.

7 EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA

7

Pai sai do talho ajeitando o cabelo. Álvaro aproxima-se concentrado e apressado.

PAI

(desconfiado)

Não te esqueças de deixar tudo arrumado.

Álvaro entra sem reparar no Pai.

8 INT. TALHO. DIA

8

Álvaro vai para trás do balcão, pousa as sacas, respira fundo e põe as luvas.

Com a ajuda de uma espátula, remove a carne da vitrine e esconde-a na arca frigorífica.

Retira os legumes da saca, tritura-os e prepara hambúrgueres vegan.

Uma CLIENTE (65) entra no talho fazendo soar o SINO da porta.

NARRADOR

Eram 18h46 quando Idalina chegou ao talho para levantar o seu pedido.

CLIENTE

(estranhando a falta de carne)
Boa tarde menino. Vinha buscar as hambúrgueres que encomendei de manhã.

Álvaro, desviando o olhar, assente.

NARRADOR

O que Idalina não sabia era que a carne da vaca que outrora tinha pesado 721kg e nunca tinha tido vitelos, estava escondida no canto esquerdo do fundo da arca.

De costas para a cliente, Álvaro coloca os hambúrgueres vegan numa saca.

ÁLVARO

(virando-se para a Cliente)
São 3,99€.

CLIENTE

(estendendo a mão com o dinheiro)
Fica assim. Continuação, beijinhos ao paizinho.

Álvaro sorri vitorioso quando a Cliente sai do talho.

Álvaro coloca os restantes hambúrgueres na vitrine.

9 INT. CASA - COZINHA. NOITE

9

Pai pousa a folha das análises no balcão. Desanimado põe a mesa para o jantar, vai buscar o jarro da água ao frigorífico. Repara que falta algo.

Não acaba de processar esse pensamento pois é interrompido por uma CHAMADA.

Tira o telemóvel do bolso e atende.

CLIENTE (V.O.)

É do talho?

PAI

(estranhando)

Sim, sim.

CLIENTE (V.O.)

Boa noite, olhe eu não sei o que se está aí a passar...

10 EXT. ENTRADA DO TALHO. NOITE

10

Álvaro, acabado de varrer o chão, pousa a vassoura, toca num manjerico, apaga a luz e fecha o talho.

CLIENTE (V.O.)

...mas as hambúrgueres que encomendei estão estragadas! É que nem são más de sabor, mas isto não é carne e cola ao teto da boca.

11 INT. CASA - COZINHA. NOITE

11

Pai olha em redor. Tenta perceber se Álvaro está em casa.

PAI

Não estou a entender...

CLIENTE (V.O.)

(interrompendo)

Ó, ó então isto tá tudo esfarelado... tou-lhe a dizer, isto não é carne.

PAI

(confuso)

Desculpe o incómodo, vou tentar perceber o que se passou. Amanhã passe por lá e resolvemos. Com licença.

Pai, exaltado, leva uma mão ao peito para sentir o batimento do coração, pausa o telefone e procura Álvaro.

Repara na bata suja pousada na cadeira. Ao pegar na bata encontra frutos secos no bolso.

Álvaro entra em casa.

Confuso, o Pai dirige-se até Álvaro com a bata e os frutos secos na mão.

PAI

Queres fazer-me o favor de explicar o que se está a passar?

NARRADOR

Álvaro estava encurralado. Para não herdar o talho tinha de cumprir com a herança do seu nome e ser um valente.

ÁLVARO

(respira fundo e encara o Pai)
Pai tenho uma coisa para te contar...

PAI

Recebi uma queixa do talho, o que é que fizeste?

ÁLVARO

Pai...

PAI

Tu sabes que não me posso exaltar, o meu coração...

ÁLVARO

(Interrompe)
Eu sou vegan.

12 INT. CASA - COZINHA. MADRUGADA 12

POV FRIGORIFICO: Pai ensonado abre a porta do frigorifico e bebe água de uma garrafa.

NARRADOR

Álvaro contou a verdade ao Pai, disse que nem ovos ia comer. Esta verdade que tirou o sono a Álvaro durante tanto tempo não deixa o talhante dormir.

POV FRIGORIFICO: Ao repor a garrafa, Pai repara num recipiente escondido no fundo do frigorifico. Desconfiado, pega na embalagem e cheira. Pondera provar a comida vegan.

POV FRIGORIFICO: Pai, abana a cabeça, pousa a embalagem e fecha o frigorifico.

13 INT. CASA - COZINHA. DIA 13

SEMPRE QUE O FRIGORIFICO ABRE HÁ MAIS LEGUMES NO SEU INTERIOR

POV FRIGORIFICO: Álvaro arreliado abre a porta, tira uma maçã que põe à boca e fecha a porta.

POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta e pega num frasco. Álvaro passa por trás dele.

PAI

(mal-humorado)

Não é assim, não podes deixar de trabalhar de um dia para o outro.

POV FRIGORIFICO: Pai fecha a porta.

14 INT. CASA - COZINHA. TARDE 14

POV FRIGORIFICO: Álvaro, triste, abre a porta, tira um sumo.

PAI

(em segundo plano)

Meio termo, Álvaro? Não há aqui meios termos.

POV FRIGORIFICO: Álvaro fecha a porta.

15 INT. CASA - COZINHA. MADRUGADA 15

POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta, boceja ensonado. Volta a reparar na embalagem vegan, abana a cabeça e fecha a porta.

- 16 INT. CASA - COZINHA. DIA 16
 POV FRIGORIFICO: Álvaro abre a porta, tira uma laranja. Ao longe o Pai repara na tristeza do filho. Álvaro fecha a porta.
- 17 INT. CASA - COZINHA. TARDE 17
 POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta, pousa umas sacas.
- PAI
 (a olha para Álvaro)
 Tens de te alimentar, que não te quero mal nutrido.
- POV FRIGORIFICO: Pai fecha a porta.
- 18 INT. CASA - COZINHA. MADRUGADA 18
 POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta, esfrega a cara com olheiras vincadas, pega na garrafa da água e repara no recipiente de comida vegan.
- NARRADOR
 Álvaro não queria herdar o talho e o Pai recusava-se a herdar as olheiras do filho.
- Furtivamente, o Pai prova a comida. Não conseguindo decifrar do que se trata continua a comer. Olha para a porta do frigorifico, põe picante na embalagem
- Pai fecha o frigorifico levando a comida com ele.
- 19 INT. CASA - COZINHA. DIA 19
 POV FRIGORIFICO: Álvaro abre a porta, tira uma laranja. Repara na ausência da embalagem vegan. Sorri e fecha a porta.
- 20 INT. CASA - COZINHA. TARDE 20
 POV FRIGORIFICO: Álvaro e Pai abrem o frigorifico e retiram fruta que partilham. Fecham o frigorifico.
- 21 EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA 21
 Dias depois Álvaro e Pai fazem remodelações no talho que se apresenta vazio.
- Álvaro, feliz e sem olheiras, sai do talho com um faqueiro na mão.

Sentado numas caixas em frente ao vidro do talho, Pai mexe em envelopes e escreve num bloco de notas.

Álvaro entra no talho com caixas de manjericos.

POV PAI: Escreve "Estabelecimento Bégan" com um marcador e rasga a página.

Pai afixa a folha no vidro do talho e entra.