ESCOLA SUPERIOR DE MEDIA ARTES E DESIGN
POLITÉCNICO DO PORTO

M

MESTRADO
MESTRADO EM CINEMA E FOTOGRAFIA
ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA DE FICÇÃO

Entre a Rotunda e o Abismo:

O caráter curativo das histórias aplicado ao cinema de ficção em *mise en abyme*

Ana Raquel Novo Gonçalves

[07/**2024**]

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Ana Raquel Novo Gonçalves

Entre a Rotunda e o Abismo:
o caráter curativo das histórias aplicado ao cinema de ficção em *mise en abyme*

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção
Orientação: Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes

Vila do Conde, julho de 2024

Ana Raquel Novo Gonçalves

Entre a Rotunda e o Abismo:
o caráter curativo das histórias aplicado ao cinema de ficção em *mise en abyme*

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção

Membros do Júri

Presidente
Prof. Doutor Sérgio Rolando Ferreira Rodrigues
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Orientador
Prof. Doutor Filipe Cunha Monteira Lopes
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Arguente
Prof.ª Doutora Liliana Cristina Vidais Rosa
Instituto Politécnico de Tomar

Vila do Conde, julho de 2024

Dedicado à menina que perdeu a lua.

AGRADECIMENTOS

Catarina Feiteira, por ser a minha *accountability buddy* e pela imensa paciência que teve comigo; pela revisão gramatical e ortográfica criteriosa e pelas valiosas sugestões que contribuíram significativamente para a melhoria deste trabalho; em suma devo-lhe um agradecimento especial por todo o seu tempo que dispensou comigo.

Psicóloga Vânia Ribeiro, pelo desafio que me propôs há um ano atrás; por todo apoio e compreensão, pela motivação que me ajudou a recuperar para conseguir levar a cabo a jornada que foi esta dissertação, e pela bibliografia fundamental que me disponibilizou.

Realizadora Sara Santos, não só por me permitir entrevistá-la sobre a sua curta-metragem e partilhar comigo abertamente sobre um tema tão pessoal, mas também pela oportunidade de discutir e dar sentido aos temas apresentados nesta dissertação.

Investigadora Clínica Bruna Guedes, Neuro Educadora Rita Figueiredo e Mentora Luísa Rebelo, pela prontidão e disponibilidade que tiveram em dar resposta às minhas dúvidas sobre temas e conceitos que elas me deram a conhecer.

Professora Patrícia Nogueira, pelo *feedback* que deu à minha proposta e que me ajudou a fazer sentido daquilo que estava a propor.

Professor Filipe Lopes, por ser o meu orientador; pelo interesse em pesquisar o assunto desta tese e em partilhar as informações descobertas comigo; por todas as reuniões de revisão; e, em suma, por todo o apoio que me deu, tornando possível a concretização desta dissertação.

Professora Liliana Rosa, um agradecimento muito especial por ter sido minha arguente, foi um prazer ter a oportunidade de discutir a minha tese com alguém tão inteligente e sensato.

Agradeço também à Claudia Domingues e Rúbia Miranda, minhas terapeutas e amigas que nunca permitiram que eu desistisse de mim própria; ao Ricardo Baptista, meu companheiro, que voluntariamente me acompanhou e aturou o turbilhão de emoções por que passei nesta jornada; e aos meus pais, principalmente à minha mãe, que nunca permitiu que me faltasse nada.

RESUMO ANALÍTICO

Este trabalho visa investigar o "poder curativo" das histórias, isto é, a influência que o seu consumo tem na psique humana, e de que forma o cinema de ficção, estruturado em *mise en abyme*, aborda e explora essa influência.

Neste contexto, foi realizado um levantamento de vários estudos e experiências nas disciplinas que abordam o estudo da narrativa e da ficção, bem como o seu impacto na mente humana. Entre essas disciplinas estão: neurociência, psicoterapia, estudo do sono, psicologia analítica, estudos sociais, filosofia e teoria da narrativa.

Num primeiro momento, foi utilizado o método de revisão de literatura para os temas mencionados, recolhendo conceitos relevantes em cada uma das áreas e investigando a sua relação com a criação e interpretação narrativa.

Num segundo momento, foram analisadas seis obras cinematográficas construídas em *mise en abyme*, explorando de que forma os conceitos recolhidos justificam essa estruturação narrativa.

Os resultados demonstram que a influência da ficção no quotidiano da espécie humana é bastante significativa. O estudo dessa influência permite uma compreensão mais profunda da estrutura narrativa e revela que o conhecimento desses conceitos é uma ferramenta poderosa e relevante para a criação de ficção cinematográfica.

Palavras-chave: guionismo; terapia narrativa; *mise en abyme*; jornada do herói; multidisciplinariedade.

ABSTRACT

This study aims to investigate the “healing power” of stories, that is, the influence that their consumption and sharing have on the human psyche, and how fiction cinema, structured in *mise en abyme*, addresses and explores this influence.

In this context, a survey of various studies and experiments was conducted in disciplines that examine narrative and fiction, as well as their impact on the human mind. These disciplines include neuroscience, psychotherapy, sleep studies, analytical psychology, social studies, philosophy, and narrative theory.

Initially, the method used was a literature review on the mentioned topics, gathering relevant concepts in each area and investigating their relation to narrative creation and interpretation.

Subsequently, six cinematic works structured in *mise en abyme* were analyzed, exploring how the collected concepts justify this narrative structure.

The results show that the influence of fiction on the daily life of the human species is quite significant. The study of this influence allows for a deeper understanding of narrative structure and reveals that knowledge of these concepts is a powerful and relevant tool for the creation of fiction cinema.

Keywords: screenwriting; narrative Therapy; *mise en abyme*; hero's journey; multidisciplinarity.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS 5
RESUMO ANALÍTICO 6
ABSTRACT 7
SUMÁRIO 8
LISTA DE ILUSTRAÇÕES 11
LISTA DE SIGLAS 12
GLOSSÁRIO 13
1 INTRODUÇÃO 21
1.1 Chamada para a aventura 21
1.2 Metodologia 28
1.3 Objetivos 30
2 ROTUNDA 32
2.1 O Mapa 32
2.1.1 Neurónios Espelho 33
2.1.2 Acoplamento Neural 34
2.1.3 Mnemónica 36
2.1.4 Neuro *Storytelling* 36
2.1.5 Consumo de ficção e empatia 39
2.1.6 Cérebro dividido 39
2.1.7 Trama 41
2.2 Valor de Sobrevivência 43
2.2.1 Sonho Reparador 43
2.2.2 Revolução Cognitiva 45
2.2.3 Criação de Sentido Coletivo e Adaptativo 48
2.2.4 Epigenética 49
2.3 Estrutura Comum 51
2.3.1 Arquétipos 51
2.3.2 Macrocosmo e Microcosmo 56
2.3.3 Esqueleto textual 57
2.3.4 A Jornada do Herói 58

2.4 O Poder Curativo 63
2.4.1 Homeostase 63
2.4.2 Pensamento Narrativo 64
2.4.3 Construção de Identidade 65
2.4.4 Terapia Narrativa 66
2.4.5 Tal como nos filmes 70
3 ABISMO 73
3.1 Dentro da barriga do monstro 73
3.1.1 A Dualidade Inerente 74
3.1.2 *Mise en Abyme* 76
3.2 A Função do Sonho e da Fantasia 79
3.2.1 *Neverending Story* e as duas viagens 79
3.2.2 *Sucker Punch* e a função dos arquétipos 87
3.2.3 Preparar o Futuro 97
3.3 A Problemática da Memória 100
3.3.1 *The Notebook* e o conforto do vazio 100
3.3.2 *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* e a reprogramação inconsciente 108
3.3.3 Arquivar o passado 116
3.4 O Ciclo Inevitável 120
3.4.1 “Adaptation” e o microcosmo 120
3.4.2 “Cloud Atlas” e o macrocosmo 134
3.4.3 Lidar com o presente (passado e futuro) 144
4 CONCLUSÃO 146
4.1 Curar 146
4.1.1 As Saídas da Rotunda 147
4.1.2 A Espiral do Abismo 149
4.1.3 Responsabilidade 149
4.2 A História da Menina e da Lua 151
4.2.1 Atenção! Não é para pobres de espírito 152
REFERÊNCIAS 154
Bibliográficas 154
Filmográficas 157

Outras 158
Glossário 162

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Histórias sincronizam atividade cerebral (a laranja) orador e ouvinte.....35
Figura 2: Frame retirado de uma reconstituição da animação original.....41
Figura 3: Monomito, retirado do livro *Hero with a thousand faces.*.....59
Figura 4: Tabela retirada de *The writer's journey - 3rd editon*, de Christopher Vogler...60
Figura 5: Palestra "Stories and Selves" por Elisabeth Camp.....66
Figura 6: "Terapia Narrativa da Re-Autoria".....69
Figura 7: Frame retirado do filme *Neverending Story*, correspondente à altura do diálogo citado.....79
Figura 8: Auryn – simbolo na capa do livro que Bastian lê e amuleto entregue a Atreyu81
Figura 9: As protagonistas de *Sucker Punch*.....87
Figura 10: Os protagonistas do filme *The Notebook*: Duke e Ally.....100
Figura 11: Dentro do subconsciente de Joel, com Clementine.....108
Figura 12: Os irmãos Kaufman.....120
Figura 13: Ilustração do símbolo uróboro.....128
Figura 14: Adam Ewing e as nuvens.....134

LISTA DE SIGLAS

ADN - ácido desoxirribonucleico
AEC – Antes da Era Comum (sigla científica para a.C. = antes de Cristo)
EC – Era Comum (sigla científica para d.C. = depois de Cristo)
ESMAD – Escola Superior de Media Artes e Design
FCSH – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (Universidade de Lisboa)
HBP – Human Brain Project
IPP – Instituto Politécnico do Porto
OPP – Ordem dos Psicólogos Portugueses
PNL – Programação Neuro Linguística
REM - *rapid eye movement*, movimento rápido dos olhos.
RTF – Radio, Television and Film
RU – Resultados Únicos
UT – The University of Texas

GLOSSÁRIO

Alegoria - *nome feminino*

Modo indirecto de representar uma coisa ou uma ideia sob a aparência de outra. (Priberam)

Amanuense - *nome de dois géneros.*

Empregado, escrevente de repartição pública. = COPISTA

(*idem*)

Arquétipo – *nome masculino*

1. Modelo pelo qual se faz uma obra material ou intelectual.

2. [Filosofia] Modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível. (Para o platonismo, as ideias são os arquétipos das coisas; para o empirismo, certas ideias são os arquétipos de outras ideias.)

3. [Psicologia] Na estrutura de Jung, estrutura universal proveniente do inconsciente colectivo que aparece nos mitos, nos contos e em todas as produções imaginárias do indivíduo.

Origem etimológica: latim *archetypum*, *-i*, original, modelo, do grego *arkhétupos*, *-on*, modelo, carimbo ou padrão primitivo.

(*idem*)

Avatar – *nome masculino*

1. [Religião] Na teogonia bramânica, cada uma das encarnações de um deus, especialmente de Vixnu, segunda pessoa da trindade bramânica.

2. [Figurado] Transformação que ocorre em algo ou alguém. = METAMORFOSE, MUTAÇÃO

3. [Informática] Ícone gráfico escolhido por um utilizador para o representar em determinados jogos e comunidades virtuais.

Origem etimológica:francês *avatar*, descida, do sânscrito *avatara*, descida do céu para a terra de seres supraterrestres.

(*idem*)

Briefing – *nome masculino*

1. Reunião de informação táctica antes de uma tarefa ou missão.

2. Conjunto das informações transmitidas nessa reunião.

Sinónimo geral: BRÍFINGUE

Origem etimológica: palavra inglesa.

(*idem*)

Clichê – *nome masculino*

1. [Fotografia] Chapa fotográfica de negativo.

2. [Artes gráficas] Folha estereotipada.

3. [Artes gráficas] Matriz reprodutora de estampas.

4. [Figurado] Molde ou vulgaridade que a cada passo se repete com as mesmas palavras. = CHAVÃO, LUGAR-COMUM

Origem etimológica: francês *cliché*.

(*idem*)

Curar – *verbo transitivo e pronominal*

1. Restabelecer ou recuperar a saúde; pôr fim a uma doença.

2. Sarar, tratar.

3. Corrigir(-se) ou libertar(-se) de vício ou defeito.

4. Ter atenção ou cuidados com (ex.: *preocupou-se em curar a sua análise*). = CUIDAR, OCUPAR-SE, TRATAR ≠ DESCUIDAR, DESCURAR

- *verbo transitivo*

5. Conservar ou preparar para consumo por acção do sal (ex.: *curar o bacalhau*). = SALGAR

6. Conservar ou preparar para consumo por acção do ar ou do fumo (ex.: *curar o queijo; curar o presunto*).

7. Branquear ao sol. = CORAR

8. Tratar matérias-primas através de processo químico ou térmico (ex.: *curar as peles*). = CURTIR

9. [Agricultura] Tratar, geralmente com pesticida, para evitar a deterioração ou destruição (ex.: *curar a vinha*).

- *verbo transitivo e intransitivo*

10. Praticar medicina.

11. [Brasil] Praticar curandeirismo.

- *verbo intransitivo*

12. Exercer funções de cura (de almas).

Origem etimológica: latim *curo, -are*, cuidar, tratar.

(*idem*)

Deus Ex Machina – *locução*

1. [Teatro] Numa peça de teatro, intervenção de um ente sobrenatural que, por meio de um maquinismo, baixa sobre a cena.

2. [Figurado] Pessoa cuja influência é preponderante numa empresa ou num negócio.

Origem etimológica: locução latina que significa "um deus [que desce] por meio de uma máquina".

(*idem*)

Estereótipo – *nome masculino*

1. [Artes gráficas] Chapa obtida pela fusão de chumbo numa matriz ou numa impressão. = CLICHÉ

2. Trabalho feito com essa chapa.

3. Ideia, conceito ou modelo que se estabelece como padrão.

4. Ideia ou conceito formado antecipadamente e sem fundamento sério ou imparcial. = PRECONCEITO

5. Coisa que não é original e se limita a seguir modelos conhecidos. = LUGAR-COMUM

6. [Patologia] Comportamento ou discurso caracterizado pela repetição automática de um modelo anterior, anónimo ou impessoal, e desprovidas de originalidade e da adaptação à situação presente. = ESTEREOTIPIA

Origem etimológica: *estereo-* + *-tipo*.

(*idem*)

Etologia – *nome feminino*

1. [Biologia] Estudo científico do comportamento social e individual dos animais no seu ambiente natural.

2. Estudo científico dos costumes e comportamentos humanos.

3. Livro ou tratado etológico.

Origem etimológica: *eto-* + *-logia*.

(*idem*)

Génese – *nome feminino*

1. A geração; sucessão dos seres.

2. Origem.

3. Sistema cosmogónico.

4. Conjunto dos factos ou elementos que concorrem para a formação de alguma coisa.

Origem etimológica: grego *génesis, -eos*, origem, fonte, início, produção, geração, criação.

(*idem*)

Gestalt – *noun*

Psicologia. Um todo organizado que é percecionado como mais do que a soma das suas partes. (Oxford Languages)

Homeostase –

termo formado pelos radicais gregos *homeo* e *stais*, que significam, respetivamente, "o mesmo" e "ficar". Indica um estado de equilíbrio interno, que se mantém relativamente constante independente das alterações que ocorrem no meio externo. Como meio interno entende-se o líquido intersticial, ou seja, o líquido que circula em nossas células.

(Biologia Net)

Karma - *nome masculino*

1. [Filosofia, Religião] Termo extraído das doutrinas bramânicas, com o qual se procura interpretar a lei de acção e reacção no domínio bioquímico.

2. [Religião] Nas religiões da Índia, sujeição ao encadeamento das causas.

Origem etimológica: palavra sânscrita que significa "acção, feito, destino".

(Priberam)

Merónimo - *adjectivo e nome masculino*

[Linguística] Diz-se de ou palavra que tem o significado de uma parte, em relação a outra com significado de um todo (ex.: *pétala é merónimo de flor*).

Origem etimológica: grego *méros, -eos*, parte, porção + *-ónimo*.

(*idem*)

Meta – prefixo

elemento formador de palavra de origem grega que significa 1. "depois, atrás; entre, no meio de", 2. "mudado, alterado", 3. "superior, além"; do grego *meta* (prep.) "no meio de; em comum com; por meio de; entre; em busca ou em questão de; depois, imediatamente após, atrás", em compostos, significando mais frequentemente "mudança" de lugar, condição, etc. Isso vem do PIE **me-* "no meio" (fonte também do alemão *mit*, gótico *miþ*, inglês antigo *miđ* "com, juntamente com, entre").

A noção de "trocar de lugar com" provavelmente levou aos sentidos de "mudança de lugar, ordem ou natureza", que era um significado principal da palavra grega quando usada como prefixo (mas também denotava "comunidade, participação; em comum com; perseguindo").

O terceiro sentido, moderno, "mais elevado que, transcendendo, abarcando, lidando com as questões mais fundamentais de", deve-se à interpretação errônea de metaphysics (q.v.) como "ciência do que transcende o físico". Isso levou a uma extensão errônea em grande escala no uso moderno, com o *meta-* sendo acrescentado aos nomes de outras ciências e disciplinas, especialmente no jargão acadêmico da crítica literária: *Metalanguage* (1936) "uma língua que fornece termos para a análise de uma 'língua-objeto'"; *metalinguistics* (por 1949); *metahistory* (1957), metacommunication, etc. (etymonline)

Metáfora – *nome feminino*

[Retórica] Figura de retórica em que a significação habitual de uma palavra é substituída por outra, só aplicável por comparação subentendida (ex.: *há uma metáfora no verso de Camões "amor é fogo que arde sem se ver"*).

Origem etimológica: latim *metaphora, -ae*, do grego *metaforá, -as*.

(Piberam)

Mitema - *nome masculino*

[Antropologia] Menor unidade de sentido essencial na caracterização de uma narrativa mítica.

Origem etimológica: *mito* + *-ema*.

(*idem*)

Mito – *nome masculino*

1. Personagem, facto ou particularidade que, não tendo sido real, simboliza não obstante uma generalidade que se deve admitir.

2. Coisa ou pessoa que não existe, mas que se supõe real.

3. Coisa só possível por hipótese; quimera.

- mito urbano

•História, explicação ou fenómeno ficcional relatado e divulgado como verdadeiro, geralmente por alegadamente ter uma fonte ou origem vagamente relacionada com o relator ou divulgador. = LENDA URBANA

Origem etimológica: latim *mythos, -i*, fábula, do grego *mûthos, -ou*, palavra, discurso, coisa dita, conto, história, narrativa, ficção.

(*idem*)

Mitologia – *substantivo feminino*

1. conjunto dos mitos de determinado povo.

"m. grega"

- coletânea dos mitos dos antigos gregos e romanos.

"a m. tem inspirado artistas e poetas através dos tempos"

2. estudo dos mitos, suas origens, evolução, significado etc.
3. m.q. *MITO* ('relato fantástico').

Origem etimológica grego *muthología,as* 'história ou estudo das coisas fabulosas', pelo latim tardio *mythologĭa,ae* 'id.' (Oxford Languages)

Montage –

Nos filmes, a técnica de edição de montar peças separadas de filmes tematicamente relacionados e juntá-las numa sequência. Com a montagem, partes dos filmes podem ser cuidadosamente construídas peça por peça pelo realizador, editor de filmes e técnicos visuais e de som, que cortam e ajustam cada parte com as outras. A montagem visual pode combinar planos para contar uma história cronologicamente ou pode justapor imagens para produzir uma impressão ou ilustrar uma associação de ideias. (Britannica)

Narratologia –

Definida por M. Bal como "a ciência que procura formular a teoria dos textos narrativos na sua narratividade" e como reflexo da progressiva cientificidade que

conquistaram os estudos literários na época contemporânea, a narratologia propõe-se "empreender uma tarefa de sistematização conceptual e de renovação de estratégias de abordagem do texto narrativo, tendo presente que ele resulta de uma dinâmica de produção regida pela interação código(s)/mensagem." (REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. - *Dicionário de Narratologia*, Coimbra, Almedina, 1990, p. 7)

(Infopedia)

Parábola – *nome feminino*

1. Narração alegórica que envolve algum preceito de moral, alguma verdade importante.

2. [Geometria] Curva plana cujos pontos distam igualmente de um ponto fixo (foco) e de uma recta fixa (directriz).

3. [Regionalismo] Dobadoura com duas ordens de travessas cruzadas.

Origem etimológica: latim *parabola, -ae*, do grego *parabolé, -és*, comparação, analogia, discurso alegórico, movimento paralelo, parábola.

(Priberam)

Pícaro – *adjectivo*

1. Falto de honra e de vergonha.

2. Patife, velhaco.

3. Malicioso, astuto.

4. Que com arte e dissimulação logra o que deseja.

5. Ridículo.

(*idem*)

Raccord –

a ligação entre duas cenas que permite que haja uma sequência aparentemente natural, fluida, de movimento e de tempo na narrativa

(Infopedia)

Solipsístico – *adjectivo*

1. relativo a solipsista ou solipsismo

2. depreciativo que está encerrado nas próprias considerações; que ignora ou despreza as sensações, ideias ou desejos dos outros

(Infopedia)

Telos – *nome*

[Literatura] um objectivo final.

(Mirriam-Webster)

Trauma – *nome masculino*

1. Lesão local proveniente de um agente vulnerante.

2. Agressão ou experiência psicológica muito violenta.

Etimologia Origem etimológica: grego *traûma*, -*atos*, ferida, dano, avaria.

(Priberam)

Uróboro – *nome masculino*

figura circular (geralmente uma serpente) que engole a própria cauda, tida como símbolo de infinitude, continuidade, etc.

Do grego *ouroboros*, «idem» + a partir de *ourá*, «cauda»+*borós*-, «voraz»

(Infopedia)

Wishful Thinking –

a atribuição de realidade a algo que se deseja que seja verdade ou a ténue justificação de algo em que se quer acreditar.

(Mirriam-Webster)

1 INTRODUÇÃO

1.1 Chamada para a aventura

"Within this small book, there are several
stories that, like Matriócka dolls,
fit one inside the other."

Esta frase abre dois "sábios contos" de Clarissa Pinkola Estés, psicanalista Junguiana, a saber: *The Gift of story: a wise tale about what is enough* (1993) e *The faithful gardener: a wise tale about which never dies* (1995). A frase é uma referência à sua qualidade como guardadora e contadora de histórias, e, também, às suas origens. Estés, nas suas palavras, explica que, na tradição do seu povo, as perguntas são respondidas com histórias, que remetem para outras histórias, que levam a outras, e por essa razão faz a alusão à figura das bonecas matrioscas.

Tal como acontece com o povo de Estés, as histórias contidas nesta dissertação são respostas a uma pergunta:

"Se pudesses contar uma história à tua criança interior qual seria?"

Esta questão não foi proposta por mim, mas sim por uma psicóloga e atriz chamada Vânia Ribeiro, numa das minhas consultas com ela.

Ela é Mestre em Artes Cénicas pela FCSH, licenciada em Psicologia na Universidade do Minho; licenciada em Teatro – ramo atores – na Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa, especialista em Psicologia Clínica e da Saúde pela OPP; e criadora de oficinas de teatro e de promoção emocional e social para crianças e jovens, escolas e no centro Mais Pessoa, em Viana do Castelo.

Para responder a essa pergunta, eu escrevi um conto. A minha aptidão para guionismo, e como estudante de cinema, levou-me a escrever um guião estruturado em *mise en abyme*, tal como acontece num dos filmes que impôs grande influência sobre esse guião. O filme é *Neverending Story* (1984) de Wolfgang Petersen, uma adaptação de um livro de Michael Ende com o mesmo título. Mas o importante aqui é que não sabia

que estava a utilizar este conceito para escrever um guião, nem que os contos de Estés estavam relacionados com esta ferramenta narrativa. O que se passou a seguir é que, na minha busca de fundamentação teórica do meu guião, comecei a encontrar respostas que levavam a outras perguntas que, por sua vez, levavam a outras respostas, de forma quase infinita, tal como na tradição familiar referida por Estés na introdução dos seus dois livros acima referidos.

Bem, eu caí na toca do coelho[1].

A expressão "*mise en abyme*" significa literalmente "dentro do abismo". De forma a organizar o pensamento, comecei a ver isto como tendo dois caminhos, ou duas camadas paralelas, se preferirem, para explorar todas as perguntas que aquela inocente, casual e pequena questão pôs em andamento:

- o de perceber o poder das histórias na espécie humana, isto é, como a complexidade da nossa psique e da nossa sociedade é traduzida em narrativas, e como esse ciclo de transmissão e receção, partilha e consumo, nos molda como seres coletivos e individuais, e, mais importante, como seres humanos;
- o outro caminho, mais analítico e dissecador, vai ao encontro da definição desse encaixe de histórias dentro de histórias e explora o modo como um conjunto largo de termos e conceitos próximos desta temática são aplicados no cinema de ficção.

O primeiro caminho é uma rotunda, o segundo é um abismo.

O primeiro grande capítulo, que será denominado de "Rotunda", tende a permanecer num ciclo, numa simbiose entre mitologia, sociedade e indivíduo, como a mitologia molda uma sociedade criando uma realidade comum, como essa realidade molda o indivíduo construindo identidade pessoal, e como as necessidades individuais de cada um desconstroem sociedades e influenciam os mitos da sua época.

"That is, that the creative and spiritual lives of individuals influence the outer world as much as the mythic world influences the individual." (Estés, 2004, p. xxv)

Entramos na busca por uma função biológica da narrativa, que procura respostas nas correntes de pensamento filosóficas, na antropologia, na neurociência, no

[1] Referência à toca do Coelho Branco de As Aventuras de Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll (1865)

estudo do sono, nos padrões de comportamento humano e nos elementos estruturais comuns em textos sagrados, contos de fadas, sonhos e filmes.

Não é por acaso que a religião é um aspeto importante da sociedade desde a Antiguidade; não é à toa que as pessoas, quando se encontram, contam as histórias da sua vida; não é à toa que as pessoas escolhem ver filmes que as emocionam, e, por esta razão, não é de estranhar que, atualmente, psicanalistas e terapeutas utilizem histórias como tratamento e remédio para os seus pacientes. Estés é uma dessas psicanalistas e faz referência a este facto quer no livro *Women Who Run with the Wolves* (2008), quer na introdução da edição de 2004 do livro *The Hero with a Thousand Faces* de Joseph Campbell.

> Stories are medicine. I have been taken with stories since I heard my first. They have such power, they do not require that we do, be, act anything - we need only listen. The remedies for repair or reclamation of any lost psychic drive are contained in stories. [...] Stories are embedded with instructions which guide us through the complexities of life. Stories enable us to understand the need for and the ways to raise a submerged archetype. (*idem*, *ibidem*, p. 14)

A afirmação relaciona-se com os estudos da psicologia analítica de Carl G. Jung, em particular *The Archetypes and the Collective Unconscious* (1968), e como estes influenciaram autores como Clarissa Pinkola Estés, Joseph Campbell e Christopher Vogler na consolidação do conceito de "Jornada do Herói", a história arquetipal, uma estrutura a partir da qual surge uma espécie de bíblia para guião cinematográfico. Estes arquétipos, estes padrões de comportamento comuns que encontramos na espécie humana, podem ser projetados como representações de elementos da nossa própria psique.

Como os medicamentos das doenças físicas servem para guiar as células do nosso próprio corpo a portarem-se da forma que cura e regenera, também as histórias são o medicamento que guiam a nossa mente a encontrar o equilíbrio que é saudável para cada um. Isso pode acontecer de forma consciente ou inconsciente através das histórias que consumimos. Como?

Era uma vez uma rapariga solitária que sentia que não pertencia a lado nenhum. Não se sentia compreendida pela família, os colegas de escola fugiam

dela e todas as conexões com potencial para se tornarem amizade eram muito breves.

Sempre refugiada em ficção para obter algum companheirismo, começou a ver uma série muito famosa com o título FRIENDS. E depois, mais uma vez, e depois outra, como uma das séries mais revistas de sempre, desconfio que não tenha sido a única. E não é porque a série seja brilhante. Toda ela é realizada a partir de um modelo pré-formatado, enquadramentos, iluminação, som, risos enlatados, bom diálogo, mau diálogo, erros de *raccord* disfarçados. Tecnicamente não é nenhuma obra de arte, mas, emocionalmente, cada episódio traz o que uma sociedade cada vez mais individualizada precisa: companheirismo. E era o que essa rapariga precisava para criar força para enfrentar o mundo; uns shots de meia hora de seis amigos que realmente estavam lá uns para os outros e que queriam saber uns dos outros. Pode até dizer-se que era uma espécie de medicamento que estimulava certas emoções que a afastavam completamente do isolamento social. Pois, para o mal e para o bem, nós somos criaturas sociais.

Para complementar, foi escrito um artigo por Tilly Pearce em 2019 para o jornal *Metro.co.uk*, no Reino Unido, em que são divulgadas as declarações de um psicólogo clínico, Marc Hekster.

> 'Watching Friends] is about an experience of repair, of watching the characters in the show repeatedly having worries, which then get repaired and soothed, usually in the context of other relationships in their lives,' Hekster reveals.
>
> 'Complex problems are made the focus of each episode, and then they are resolved within the relationships which are the essence of the shows. It is pure escapism, excellent, bring it on,' Hekster continued.
>
> 'Yes, it is soothing to see the same outcome every time and know you can depend on it. This is at the heart of human development,' the pro continued. 'So, when grown-ups are anxious, they can have child-like feelings of fear and worry, and these can be soothed by repetition. Bring on Friends repeats for the 10th time.'
>
> 'Whilst a quick fix for milder forms of anxiety, those suffering with more severe anxiety may find less solace in such programs,' he warned. 'But that is another matter.'

Ou seja, esta história em particular pode servir como um género de analgésico ou ansiolítico, o que leva a pensar que outras histórias possam ter qualidades

terapêuticas mais ou menos poderosas, dependendo da história e da mestria de quem a cria.

Já que estamos no campo da psicologia clínica, foi desenvolvida a chamada "terapia narrativa", em Portugal, por dois professores da Universidade do Minho, Miguel M. Gonçalves e Óscar F. Gonçalves, sendo o primeiro sido professor da psicóloga Vânia Ribeiro. Em termos práticos, esta terapia consiste num exercício que propõe que a orientação da nossa mente se torne consciente, desafia o paciente a separar-se da sua própria história, a refletir sobre ela e a resinificá-la. Em suma, algo próximo do que é proposto com a metanarrativa.

> Neste sentido, *meta-fabulas* e *meta-syhuzets* são formas autorreflexivas que exprimem sínteses de modelos narrativos e que podem ser propostas de modo *naïf*, crítico ou irónico. São *constructs* abstratos que envolvem um forte movimento de distanciação em relação a cada história concreta - o prefixo meta será impropriamente usado sem essa distanciação - e que permitem a um autor avaliar o relacionamento de um seu projeto narrativo com as matrizes com as quais este se mantém, ou não, em relação. (Mendes, 2009, p. 57)

A partir deste ponto de vista, é interessante constatar que muitos dos filmes que utilizam o artifício de metanarrativa são maioritariamente sobre conflitos internos e problemas que atormentam a psique do protagonista. Tal como no filme *Neverending Story*, em que a história que o protagonista está a ler, e que vemos acontecer, reflete metaforicamente o seu conflito interno, a morte da mãe e a pressão que o pai exerce para ele largar o mundo da fantasia.

A linguagem da ficção está muito apoiada em metáforas e pode dizer-se que tal abordagem está muito apoiada na forma como aprendemos sobre o mundo através de analogias. Um exemplo óbvio da força da analogia como forma de aprendizagem acontece frequentemente com os problemas de matemática:

A Olívia tem 5 pães e 3 amigos, se quiser partilhar o pão por igual, quanto pão dará a cada um? (Dá um a cada e guarda o extra para depois).

Isto é uma simples analogia para 5/(3+1)=X.

No entanto, a psicologia humana é muito mais complexa e a relação que estabelece com o mundo está cheia de camadas de significado.

Interpretar uma obra de arte, como é o caso de um filme, implica a leitura dos elementos que podem conter em cada um deles vários significados, que normalmente

são descobertos dependendo do contexto em que se inserem. Mesmo nesse caso, os elementos podem ter um sentido ambíguo, e a sua combinação pode ter várias camadas de significado.

É como ler vários textos sobrepostos uns nos outros, e o que fica é a emoção que a obra passou. Para decifrar toda a informação seria necessário separar os textos uns dos outros. Penso ser esse o caso da utilização da *mise en abyme*, ou como a metáfora das matrioscas de Estés, já que nos apresentam a boneca maior, depois abrem-na e mostram a mais pequena, e se essa ainda for complexa demais, abrimos outra e outra, entramos no abismo para perceber quantas bonecas a boneca maior contém, isto é, compreender o enredo narrativo na sua totalidade. Talvez também por isso seja um dispositivo de autorreflexão. Quando analisamos os nossos próprios sonhos e memórias, a forma como contamos a nossa história a nós próprios conduz ao autoconhecimento e à construção da própria identidade.

Como podem perceber, entramos na segunda parte da nossa história sobre histórias: o "Abismo".

Nesse capítulo será explorado e definido o conceito de metanarrativa e *mise en abyme*, e de que forma a sua criação é inerente à arte de contar histórias. Será referida também a problemática anterior da crescente criação de camadas de significado necessárias para traduzir a crescente complexidade do pensamento humano, que exige uma linguagem cada vez mais simbólica e ambígua.

Com estes conceitos bem esclarecidos, partimos para a análise de obras cinematográficas estruturadas em *mise en abyme* e de que forma se relacionam com os valores da narrativa identificados no capítulo "Rotunda".

Começamos pelo filme que está lá atrás na minha infância a dizer-me que a fantasia é necessária para enfrentarmos este mundo, *Neverending Story* (Peterson, 1984). Nesta análise, que tem como par *Sucker Punch* (Snyder, 2011), os dois enaltecem a função do sonho e da fantasia, a forma como a viagem interior é externalizada, autorreflexiva e uma ferramenta que suporta a psique das personagens principais para lidar com a incerteza do futuro.

De seguida, faremos uma viagem ao passado com duas obras que abordam a problemática da memória: *The Notebook* (Cassavettes, 2004) e *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004). A memória, tal como a fantasia, é volátil e inconstante. A

diferença é que a memória é baseada em ocorrências "reais", e o conhecimento destas mantém-se mais ou menos o mesmo ao longo do tempo, mas os seus significados mudam, a perceção muda. O principal motivo pelo qual foram escolhidos estes filmes prende-se com a seguinte questão: Como é que um filme que utiliza uma base mais realista (i.e. *The Notebook*) consegue ser menos verosímil que um que se baseia em ficção científica (i.e. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*)? Esta questão remete para o conceito de "*suspension of disbelief*" (Coleridge, 1817), no sentido da perceção do público. No sentido de evolução das próprias personagens, prende-se com essa reinterpretação da memória e da própria reconstrução de identidade.

Por último serão analisados *Adaptation* (Jonze, 2002) e *Cloud Atlas* (Twyker *et al.*, 2012). O primeiro é o epítome da representação da *mise en abyme* em cinema. Nós estamos a ver o filme que o protagonista está a escrever no filme que estamos a ver. É como uma representação do tempo presente: fisicamente é um instante, mentalmente é um ciclo infinito das narrativas que aconteceram, que acontecem e que estão para acontecer; é um uróboro, o símbolo da cobra a comer a própria cauda, eternamente. É também uma representação do processo de individuação da "história arquetipal" e explora o conceito de "microcosmo". Em oposição, o segundo filme é uma representação do próprio "macrocosmo", apresentando várias sequências narrativas e a forma como as histórias das várias personagens têm impacto umas nas outras ao longo do tempo, explorando a ciclicidade da humanidade, e não de só um único indivíduo.

Eu escolhi estes filmes pelo mesmo motivo por que estou hoje a escrever esta dissertação desta forma sobre este assunto. O meu conhecimento destas obras levou-me à investigação de conceitos que, inevitavelmente, me trouxeram de volta aos próprios filmes. Pelo mesmo motivo que a minha psicoterapeuta é aluna do professor que inventou o processo pragmatizado da teoria que me propus a encontrar.

O nosso ponto de partida é sempre o mundo conhecido, que é o que nos dá as ferramentas para descermos à barriga do monstro bem no fundo do mundo desconhecido. E o propósito desta aventura é sempre o regresso ao mundo normal.

1.2 Metodologia

> "There are many ways to approach stories. The professional folklorist, the Jungian, Freudian, or other sort of analyst, the ethnologist, anthropologist, theologian, archeologist, each has a different method, both in collecting tales and the use to each they are put." (Estés, 1992, p. 17)

Em termos de abordagem metodológica, para conduzir a investigação que resultou nesta dissertação, baseei-me na minha experiência como guionista e estudante de cinema para me relacionar com as matérias.

Em termos teóricos, apoiei-me na leitura de uma coleção de estudos, pensamentos e definições, de livros, artigos, vídeos, *podcasts*, filmes, *masterclasses*, e até entrevistas, para perceber em que sentido as definições se encontram e desencontram nos vários media e campos de estudo.

Em termos de estrutura, tentei seguir uma abordagem semelhante aos passos da Jornada do Herói.

Durante a introdução deixei pistas do processo de investigação utilizado para esta dissertação. Foram introduzidos alguns títulos de obras e autores essenciais para o despoletar da consciência do universo infinito das histórias.

Todos os outros serão invocados conforme forem necessários para as argumentações construídas nesta tese.

A parte complicada de refletir sobre um conceito que é estudado em tantas áreas distintas é que os conceitos se repetem, mas as denominações variam.

Imaginem um cordel, que vai variando de cor ao longo do seu comprimento. Agora imaginem esse cordel completamente enrodilhado, como *earphones* de fio atirados à sorte para um bolso, mas o comprimento do fio é bem maior. O emaranhado colorido vai parecer ser vários cordéis diferentes, mas na verdade são o mesmo. Agora, imaginem tentar desenrolar esse emaranhado e ver esse fio esticado em todo o seu comprimento. Esse é o meu desafio para as próximas páginas deste documento.

Sei que, por vezes, será sentida uma abordagem mais poética e subjetiva da minha parte, com a exceção da recolha de alguns testes conduzidos na área neurociência, e a referência à homeostase e epigenética; o grosso da teoria aqui contida parte de ramificações do campo de estudo filosófico, que atualmente são áreas de seu mérito próprio, mas com o seu toque filosófico de qualquer maneira.

> (...) one must remember that the mythic root of the word *intellectual* means to seek to understand, to enter the nature of a thing and try to understand it from the inside, not just the outside; and that *academic* means, at its heart, to sit "among the groves", to have a relationship with one's teacher in the midst of beauty and nature, as was once undertaken in the oldest lyceums;... and that *scholarly* means "of a school", characteristic of one devoted to weighing and pondering (*idem*, 2004, p. liii-liv)

Na leitura dos textos de Estés, encontrei muitas vezes esta necessidade de defesa contra a superintelectualização do académico, quando devemos as maiores descobertas da humanidade aos poetas que refletiam intensamente sobre o mundo que os rodeava e o sentido da vida em geral. A nossa compreensão do mundo vai para além do intelecto e do racional. Se fôssemos seres puramente conscientes, não sonharíamos nem teríamos emoções. Negar esse lado no estudo de *storytelling*, uma arte que apela tanto às emoções como ao raciocínio lógico, parecer-me-ia bastante insensato.

É engraçado como estamos todos com receio que a I. A. desenvolva emoções e conquiste a espécie humana enquanto o sistema escolar promove a recusa total de emoção e a mecanização do pensamento.

De certa forma, os primeiros passos que dei no estudo do "poder curativo" das histórias, sublinhado por Estés, influenciaram também a minha forma de escrever sobre um assunto muito pouco quantificável e tão apaixonante, como pude perceber pela escrita de muitos destes autores e estudiosos.

Não ousaria com isto dizer que me assumo como possuidora de tal conhecimento que me possa colocar ao nível de tais mestres, mas quero sim esclarecer que me sinto inspirada por eles a aceitar o chamamento para uma jornada em busca de uma maior compreensão sobre a razão de ser das histórias e de cultivar a minha competência tanto como guionista como estudante de cinema.

1.3 Objetivos

"THERE is no final system for the interpretation
of myths, and there will never be any such thing."
(Campbell, 2004, p. 353)

Tal como as nossas memórias estão em constante mudança, tal como raramente temos os mesmos sonhos, tal como a nossa interpretação de filmes, livros e contos varia conforme o contexto em que existimos no momento (mental, físico, social, etc.), tal como os textos sagrados se adaptam aos interesses da população e das instituições que a governa, tal como os contos infantis são reciclados vezes e vezes sem conta, perdendo cada vez mais o seu tecido original, tal como um ser vivo nasce, vive e morre, também o nosso pensamento passa por vários nascimentos, mortes e renascimentos.

Se o tecido do universo das histórias está em constante construção, destruição e reconstrução, talvez por isso não haja um sistema final para a interpretação de mitos. Então, o objetivo deste documento não é encontrar uma fórmula para a construção de histórias - essa fórmula já foi encontrada e reencontrada vezes sem conta, mas sim pôr em evidência o facto de que a nossa vida é governada e compreendida através de ficção, e estruturada, quase sempre de forma narrativa. Esta noção é importante para todos os contadores de histórias que, como eu, querem compreender e alcançar um nível superior de conhecimento sobre os mecanismos da arte que praticamos.

O objetivo é explorar este mundo desconhecido e encontrar o caminho de volta a casa, com as ferramentas necessárias para evoluirmos como contadores de histórias, e com uma melhor perceção da responsabilidade e influência que o cinema tem no mundo atual, assim como compreender de que forma o mundo atual influencia os criadores das novas mitologias.

A própria construção de histórias em *mise en abyme* reflete sobre os mecanismos da ficção e revela a relação interativa e intertextual que tanto o público como os próprios autores têm na sua interpretação.

É uma forma de ter relances de partes de fio desenrolado de um cordel emaranhado.

Mas, apesar de tudo, e muito humildemente, procuro responder à questão:

Porque é que este conto que escrevi é a história que quero contar à minha criança interior?

E, porque é que, este guião que criei é a história que quero contar ao resto do mundo?

2 ROTUNDA

2.1 O Mapa

> "I believe *stories are orientation devices*,
> functioning like compasses and maps to allow us to feel
> oriented, centered, connected, more conscious, more
> aware of our identities and responsibilities and our
> relationship to the rest of the world."
> (Vogler, 2007, p. 300)

Como foi exposto na Introdução, as respostas às perguntas propostas são imensas e bastante complexas. Existem vários caminhos para chegar à mesma conclusão. Vamos então, tentar perceber, de que forma as histórias podem funcionar como dispositivos de orientação, utilizando esta noção para começar a trilhar o caminho para a descoberta do caráter curativo das histórias.

Outra metáfora que condiz com as anteriores, muitas vezes utilizada, é o "simulador de voo".

> The psychologist and novelist Keith Oatley[2] calls stories the flight simulators of human social life. [...] And like a flight simulator, the main virtue of fiction is that we have a rich experience and don't die at the end. (Gottschall, 2012, p. 130)

Para compreendermos em que sentido as histórias podem ser experienciadas como um "simulador de voo", vamos começar por mapear o efeito das histórias no cérebro, a partir de uma perspetiva científica, designadamente da neurociência. Como tal, é necessário expor primeiramente algumas evidências sobre a mente física do ser humano.

À luz desta metáfora, entraremos numa busca de evidências no estudo do cérebro, como fMRI's e ensaios clínicos com pacientes muitos particulares. Mas, como já

[2] Keith Oatley é um professor de psicologia cognitiva na Universidade de Toronto. Juntamente com Raymond A. Mar, um investigador em psicologia, levaram a cabo estudos e artigos sobre como a interação com ficção pode melhorar aptidões cognitivas sociais, como empatia e a teoria da mente.

referi, neste capítulo será abordada uma perspetiva mais focada na disciplina da neurociência. Será, por assim dizer, como se tentássemos descobrir a programação necessária para a criação de um "simulador de voo", isto é, da tecnologia de realidade virtual integrada no nosso funcionamento biológico.

2.1.1 Neurónios Espelho

> In the 1990s, quite by accident, Italian neuroscientists discovered mirror neurons. In short, the scientists discovered that specific areas of a monkey's brain light up not only when they grab a nut, but whenever they see another monkey or person grab a nut. (*idem*, *ibidem*, pp. 131-132)

Neurónios espelho são um tipo de neurónio que modula a sua atividade tanto quando um indivíduo executa uma ação motora específica como quando observam o mesmo ato ou um ato semelhante realizado por outro indivíduo. Em suma, é o que nos faz bocejar quando vemos outra pessoa a bocejar, é o que nos faz mexer as cordas vocais em silêncio quando ouvimos alguém a cantar, ou que nos faz sentir dor quando vemos alguém a magoar-se.

> A pioneer of mirror neuron research, Marco Iacoboni, writes that movies feel so authentic to us because mirror neurons in our brains recreate for us the distress we see on the screen. We have empathy for the fictional characters—we know how they're feeling —because we literally experience the same feelings ourselves. And when we watch the movie stars kiss on screen? Some of the cells firing in our brain are the same ones that fire when we kiss our lovers. "Vicarious" is not a strong enough word to describe the effect of these mirror neurons. (*idem*, *ibidem*, p. 135)

O autor continua a relatar exemplos de estudos que comprovam as afirmações anteriores.

> For example, in a Dartmouth brain lab, people watched scenes from the Clint Eastwood Spaghetti Western *The Good, the Bad and the Ugly* while their brains were scanned by a functional MRI (fMRI) machine. The scientists, led by Anne Krendl, discovered that viewers' brains "caught" whatever emotions were being enacted on the screen. When Eastwood was angry, the viewers' brains looked angry, too. When the scene was sad, the viewers' brains also looked sad.

> In a similar study, a team of neuroscientists led by Mbemba Jabbi placed research subjects in an fMRI scanner while they screened a short clip of an actor drinking from a cup and then grimacing in disgust. They also scanned subjects while the researchers read a short scenario aloud, asking the subjects to imagine walking down the street, accidentally bumping into a retching drunk, and catching some of the vomit in their own mouths. Finally, the scientists scanned the subjects' brains while they actually tasted disgusting solutions. In all three cases, the same brain region lit up (the anterior insula—the seat of disgust). As one of the neuroscientists put it, "What this means is that whether we see a movie or read a story, the same thing happens: we activate our bodily representations of what it feels like to be disgusted —and that is why reading a book and viewing a movie can both make us feel as if we liter-ally feel what the protagonist is going through". (*idem*, *ibidem*, pp. 137-138)

Portanto, aqui começamos a ter pistas de como as histórias têm impacto no indivíduo, como dizem acima, quer estejamos a ver um filme ou a ler um livro, as áreas cerebrais que se "acendem" são as mesmas que se acenderiam se nos estivesse a acontecer fisicamente, o que está a acontecer aos personagens. Espelhamos as emoções dos protagonistas e sentimo-las de forma idêntica - prova de que estamos predispostos a colocar-nos no lugar de outras pessoas. Esta prática de consumo de histórias leva ao treino da empatia. Acredito que cada um de nós já tenha tido consciência, num momento ou outro, deste fenómeno.

A investigação sobre este tipo de neurónios espelhos não é definitiva; há polémica em volta destes conceitos e o que significam na realidade. Mas esta não é uma investigação em neurociência, e acredito que os exemplos anteriores nos servem para provar que, de forma geral, as histórias têm um impacto significativo a nível cerebral.

2.1.2 Acoplamento Neural

Este processo espelho dá origem a outro fenómeno: *Neural coupling* ou acoplamento neural.

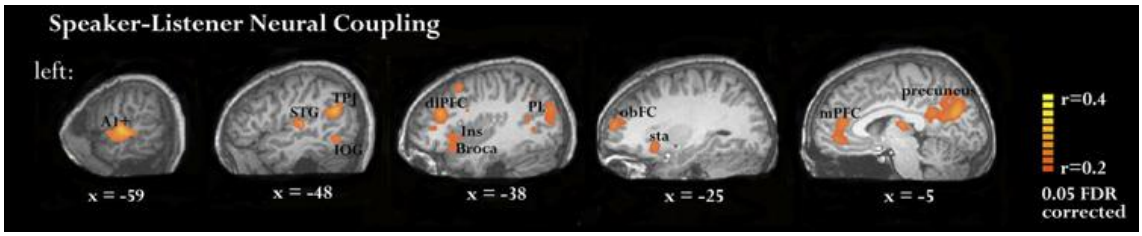

Figura 1: Histórias sincronizam atividade cerebral (a laranja) orador e ouvinte.

Semelhantes a exemplos anteriores, estudos realizados com fMRI's pela equipa de Uri Hasson, um professor de psicologia e neurociência da Universidade de Princeton, compararam a atividade cerebral do contador da história com a do ouvinte e observaram uma sincronização com apenas alguns segundos de atraso. Esta atividade não surge somente nas áreas de processamento da linguagem básicas, mas também em redes de alto nível envolvidas na compreensão de significado. "The stronger the coupling, the better the understanding," (McMurray cit. Hasson, 2021) o que significa que o nível de sincronização permite a previsão do nível de compreensão. (*idem*, *ibidem*) Por outras palavras, quanto mais o espectador estiver sincronizado com o contador de histórias, melhor vai compreender essa mesma história, o que sugere que o nível de atenção que é mantido durante este processo determina quanto da mensagem que nos está a ser transmitida iremos absorver, ou seja, acoplar.

Também foi verificado que este acoplamento neural recruta regiões do cérebro envolvidas nas interações sociais. Existe uma rede mental chamado "centro narrativo" que compila um grupo de regiões do cérebro utilizado para prever as motivações, emoções e crenças de outras pessoas. Um estudo conduzido por investigadores na McMaster University mediu a atividade cerebral de vários artistas enquanto estes representavam, em forma de desenho, palavras ou gestos, uma premissa descritiva de uma personagem a completar uma ação. Em todos estes meios de partilha de histórias, várias regiões dessa rede mental foram ativadas, demonstrando que, apesar de não ter sido pedido aos participantes, estes focaram-se nas personagens e no seu estado mental. Durante a partilha de uma história, o cérebro presta mais atenção ao que as personagens estão a pensar ou a sentir do que aos eventos em si. Isto permite praticar aptidões sociais, e servir como exercício cerebral para "muscular" as regiões do cérebro ativas durante o processo. (*idem*, *ibidem*) Notemos o caso do marketing. Esta área prioriza o *storytelling*

acima da promoção das qualidades do produto porque apela às emoções e permite marcar mais profundamente a memória do público.

2.1.3 Mnemónica

Existem as chamadas "técnicas de mnemónica", ou seja, ferramentas auxiliares de memória, que implicam associar histórias às informações que devem ser memorizadas, tais como a ordem dos sustenidos em formação musical – Fá Dó Sol Ré Lá Mi Si, que utiliza a frase "Frad'ó Sol Rez'á Mis-sinha", que foneticamente faz lembrar essas notas. Ou como é o caso de "Chung Li" que memorizou Pi (π) "by turning groups of digits into words, and those words into an imaginative story that he later recalled." (Seamon, s. d., *online*).

> It's a variation of the method of loci, the method of locations, an ancient mnemonic device dating back over 2,000 years to classical Greece. A person using the method of loci will typically use a set of familiar locations, such as the rooms in their home or the buildings along a familiar route in their town. To remember a long list of items, you would mentally walk through your town, visualizing the buildings along the way and imagining each item that you wish to remember connected to a different building on your walk. Remembering later is easy. You take a mental walk back through your town, picking up each item that you left in each building. This mnemonic works because it provides a plan for remembering. It tells you where to begin, how to proceed and when you're done. (*idem*, *ibidem*)

Para além de criar uma estrutura cognitiva, a verdade é que nos lembramos melhor das coisas quando têm uma história associada a elas, precisamente porque as histórias tocam as emoções e recrutam mais áreas cognitivas do cérebro.

2.1.4 Neuro *Storytelling*

Isto pode verificar-se, e vou usar o clichê de quem começa a estudar publicidade atualmente - relembrando o anúncio de 1997 da Apple, "Here's to the Crazy Ones", com o slogan "Think Different". O anúncio mostra imagens a preto e branco de figuras icónicas revolucionárias do século XX, incluindo Albert Einstein, Martin Luther King Jr., John Lennon, Mahatma Gandhi, Amelia Earhart, Thomas Edison, e Pablo Picasso, entre

outros. A narração apelava aos loucos e desajustados, os que se atreviam a pensar de forma diferente, "the people who are crazy enough to think they can change the world, are the ones who do" (Apple, 1997). E, ironicamente, não havia nenhuma imagem de nenhum dos produtos dessa empresa. No entanto, foi este anúncio que deu a volta ao progresso e desenvolvimento da empresa. De certa forma, as pessoas associam-se a uma marca que está de acordo com os seus valores, pois apoiam-se na construção da sua identidade, e, mais uma vez, com uma marca memorável que podem associar à sua própria história. Este assunto de autoconstrução de identidade será abordado mais à frente.

O fenómeno referido anteriormente é hoje estudado como Neuro *Storytelling*, que é uma forma de contar histórias com o objetivo consciente de manipular o cérebro do espectador. Seja para vender produtos e serviços ou para "curar".

> O que é o Neuro *Storytelling*?
>
> Conjunto de estratégias que permitem perceber o processamento das histórias no cérebro e encontrar estratégias para melhorar o seu impacto e memorização.
>
> Histórias que levam cada sujeito a experimentar a história com maior número de sentidos e memórias, permitindo o despertar e envolvência de todas as partes do cérebro nessa aprendizagem ou mensagem. É uma história para viver e experimentar. Capaz de potenciar a aprendizagem e a promoção da saúde." (Figueiredo, 2023)

Esta definição foi enunciada de uma *masterclass* de Rita Figueiredo, uma psicóloga especializada em neurociência e neuro plasticidade, pela HPB. Ela utiliza o Neuro *storytelling* como ferramenta de PNL e promove um curso que ensina educadores e pais a utilizar histórias para promover a autorregulação emocional das crianças, para além de publicar todas as semanas a recomendação de um livro infantil com uma narrativa mentalmente saudável.

Em suma, este processo prende-se com os seguintes mecanismos:

> [As técnicas de Neuro *Storytelling*] ajudam em várias capacidades necessárias para a autorregulação, na perceção da emoção (entender como me sinto e onde se manifesta a emoção no corpo, por exemplo), para compreender que a emoção facilita o pensamento e vice-versa (ou veja que as emoções influenciam o pensamento e o pensamento influencia as emoções), a compreensão da própria emoção (as questões de porque é que estou a sentir isto e qual é o papel de cada emoção para o meu corpo) e, por fim , a gestão (o que faço com o que sinto). Por isso, além

> do que dizes, que a história ajuda a saber o que fazer e, depois quando sentimos a emoção, utilizamos a história para ajudar a gerir, também ajuda a ter uma linguagem em comum para expressar o que cada um sente (eu e os outros), porquê e o que fazer com isso.
>
> Além de que, se forem bem escolhidas, as histórias podem ajudar muito a conhecer o próprio corpo e o conceito de cada um ("autoconceito"), o que ajuda na tomada de decisões. Os últimos estudos sobre a relação entre sensibilidade e decisão dizem que as pessoas que melhor conhecem o seu corpo são as que tendem a tomar melhores decisões, pelo menos mais no sentido do sucesso e bem-estar. Daí ser tão importante melhorar a linguagem das histórias no sentido da curiosidade, aceitação e compreensão do que se passa em cada um, para ajudar na prevenção de tantas coisas e no tratamento de tantas outras questões, sobretudo de saúde mental, mas também física. (*idem*, *ibidem*)

Este processo, em suma, prende-se com a educação de inteligência emocional enquadrada por contos infantis. É como esconder beterraba no puré de batata, ou curgete nos brownies, ou como diria Mary Poppins: "a spoonful of sugar makes the medicine go down".

> Children adore art by nature, not nurture. [...] And by nature children thrill to fictions in puppet shows, TV cartoons, and the storybooks they love to tatters.
>
> To children, though, the best thing in life is play: the exuberance of running and jumping and wrestling and all the danger and splendor of pre-tend worlds. Children play at story by instinct. Put small children in a room together, and you will see the spontaneous creation of art. Like skilled improv performers, they will agree on a dramatic scenario and then act it out, frequently breaking character to adjust the scenario and trade performance notes. (Gottschall, 2012, p. 61)

É evidente a atração das histórias nas crianças, o que as torna o alvo perfeito para receberem esses conhecimentos de inteligência emocional e ferramentas de autorregulação. Nós somos criaturas que aprendem por imitação; contar histórias em que as crianças se consigam identificar com o herói, e onde esse herói tenha as atitudes corretas, vai levar as crianças a querer seguir esse exemplo.

2.1.5 Consumo de ficção e empatia

Um estudo realizado por investigadores da University of Pennsylvania e da Radboud University relaciona o consumo de ficção com uma compreensão mais desenvolvida do estado mental alheio.

> While brain activation was measured with fMRI, participants listened to two literary narratives. We computed time-course correlations between brain regions and compared the correlation values from listening to narratives to listening to an auditory baseline condition. The between-region correlations were then related to individual differences measures including the amount of fiction that participants consume in their daily lives. Our results show that there is a linear relationship between how much people read and the functional connectivity in areas known to be involved in language and mentalizing. This adds neurobiological credibility to the 'fiction influences mentalizing abilities' hypothesis as suggested on the basis of conceptual analysis. (Hartung, Willems, 2020, *online*)

Neste estudo, podemos perceber que a ficção não é só benéfica para as crianças, mas também para adultos. Tal como os simuladores de voo têm a função de treinar pilotos, para que estes sejam melhores navegadores do ar e menos propensos a acidentes, também o consumo de histórias treina as pessoas para melhor navegarem em situações sociais e, essencialmente, no decurso de toda a sua vida. "Fiction is a powerful and ancient virtual reality technology that simulates the big dilemmas of human life." (Gottschall, 2012, p. 146)

2.1.6 Cérebro dividido

> But the storytelling mind is imperfect. After almost five decades of study-ing the tale-spinning homunculus who resides in the left brain, Michael Gazzaniga has concluded that this little man—for all of his undeniable virtues—can also be a bumbler. The storytelling mind is allergic to un-certainty, randomness, and coincidence. It is addicted to meaning. If the storytelling mind cannot find meaningful patterns in the world, it will try to impose them. In short, the storytelling mind is a factory that churns out true stories when it can, but will manufacture lies when it can't. (*idem*, *ibidem*, p. 214)

Em 1962, o neurocirurgião Joseph Bogen fez um procedimento de risco num paciente com crises epiléticas com potencial fatal. Abriu o seu crânio e rompeu o *corpus*

callosum – a banda de fibras que conecta os hemisférios do cérebro. O procedimento diminuiu as crises com sucesso e sem efeitos secundários mentais notáveis. (*idem*, *ibidem*, pp. 199-200) Numa altura em que não existiam máquinas de fMRI ou métodos avançados de imagem do cérebro, foi graças a estes pacientes que

> scientists were able to isolate and study the workings of the two hemi-spheres of the brain. They discovered that the left brain is specialized for tasks such as speaking, thinking, and generating hypotheses. The right brain is incapable of speech or serious cognitive work; its jobs include recognizing faces, focusing attention, and controlling visual-motor tasks. (*idem*, *ibidem*, pp. 200-201)

Michael Gazzaniga é o pioneiro na neurociência do cérebro divido. Juntamente com a sua equipa, realizou vários estudos sobre as diferenças entre os dois hemisférios do cérebro.

> Gazzaniga and his collaborators have identified specialized circuitry in the left hemisphere that is responsible for making sense of the torrent of information that the brain is always receiving from the environment. The job of this set of neural circuits is to detect order and meaning in that flow, and to organize it into a coherent account of a person's experience—into a story, in other words. Gazzaniga named this brain structure "the interpreter". (*idem*, *ibidem*, p. 201)

Numa experiência, mostraram a imagem da pata de uma galinha ao hemisfério esquerdo, e uma paisagem com neve ao hemisfério direito. Quando pediram ao paciente para escolher duas imagens de entre várias que colocaram à sua frente, ele escolheu a imagem de uma galinha e a imagem de uma pá de neve. Quando lhe pediram para justificar a escolha da imagem da galinha, ele disse que fora porque lhe tinham mostrado uma galinha. Mas, quando lhe pediram para justificar a escolha da pá, ele não respondeu ter visto uma paisagem com neve, mas inventou, acreditando com toda a certeza, que era para apanhar as fezes da galinha. Fizeram outras experiências semelhantes que se tornaram exemplos representativos deste padrão. Em suma: "The left brain is a relentless explainer, and it would rather fabricate a story than leave something unexplained." (*idem*, *ibidem*, pp. 201-207)

2.1.7 Trama

De acordo com o que verificámos anteriormente, "studies show that if you give people random, unpatterned information, they have a very limited ability not to weave it into a story." (*idem*, *ibidem*, p. 218)

Fritz Heider e Marianne Simmel criaram uma animação em 1944 que demonstra bem esta afirmação. A animação consiste em pôr as formas geométricas demonstradas na figura em movimento.

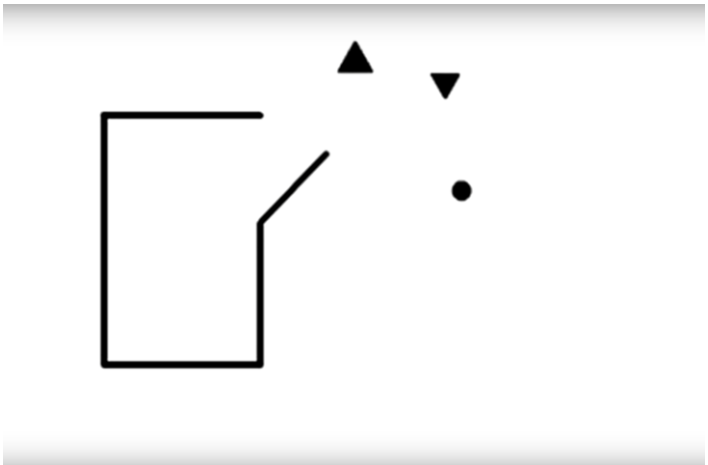

Figura 2: Frame retirado de uma reconstituição da animação original.

Jonathan Gotschall conta:

> "When I first watched the film, I didn't see crude animated shapes moving randomly on a screen; I saw a weirdly powerful geometric allegory. The small triangle was the hero. The big triangle was the villain. And the small circle was the heroine." (*ibidem*, p. 219)

Heider e Simmel recolheram as respostas de 114 pessoas para descreverem o que viram, na animação. Só três deram a resposta de serem formas geométricas que se mexiam no ecrã. O resto dos sujeitos "didn't see flesh-less and bloodless shapes sliding around. They saw soap operas: doors slamming, courtship dances, the foiling of a predator." (*idem*, *ibidem*, p. 221)

Um dos exemplos mais utilizados no ensino de montagem também exemplifica bem a afirmação; a experiência do cineasta russo Lev Kuleshov. Esta experiência consiste numa sequência de imagens: um corpo num caixão; a expressão facial neutra de um ator;

uma jovem adorável; a expressão neutra de um ator; um prato de sopa; a expressão neutra de um ator. Apesar do plano da cara ser sempre uma expressão neutra, o público notou emoções na cara dele. Tristeza, quando seguida pelo corpo; luxúria, quando seguida pela jovem mulher; e fome, quando seguida pela sopa. "Kuleshov's exercise shows how unwilling we are to be without a story, and how avidly we will work to impose story structure on a meaningless montage." (*idem*, *ibidem*, p. 223)

Todos estes dados comprovam que o nosso cérebro está desenhado para o pensamento, interpretação e criação narrativas.

> Human beings like stories. Our brains have a natural affinity not only for enjoying narratives and learning from them but also for creating them. In the same way that your mind sees an abstract pattern and re-solves it into a face, your imagination sees a pattern of events and re-solves it into a story. (James Wallis *cit.* Gottschall, 2012, pp. 216-217)

2.2 Valor de Sobrevivência

"I believe *stories have survival value* for the
human species and that they were a big step in human
evolution, allowing us to think metaphorically and to
pass down the accumulated wisdom
of the race in story form."
(Vogler, 2007, p. 300)

Imaginem que vão a passar numa rua onde nunca passaram antes. Essa rua tem casas de várias cores; algumas têm muros, outras não. O passeio é de cimento e a estrada de alcatrão. Nesse passeio há um buraco, é preciso desviarem-se dele para não se aleijarem. Passados dois anos, voltam a passar por essa rua, e não se lembram das cores das casas, quais têm muros, nem de que material era feito o passeio, mas lembram-se do buraco.

2.2.1 Sonho Reparador

Esta foi a história que a investigadora clínica de sono, Bruna Guedes, apresentou no Festival Um Todo de 2023, sobre a importância do sono para a sustentabilidade pessoal. Ela conta esta história para revelar a importância do sono para a nossa sobrevivência. Depois de a contactar, ela encaminhou-me para o livro *O Cérebro Noturno* (2020) de Guy Leschziner, que partilha connosco:

> (...) deparei com um estudo com a coautoria de Francis Crick, um dos descobridores da estrutura do ADN. Numa fase posterior da sua vida, Crick ficou cada vez mais fascinado com a consciência e a neurociência, em parte graças a um ano sabático concedido pelo Instituto Salk em San Diego, um dos mais importantes centros mundiais de investigação em neurociência. Nessa comunicação, Crick e o colega especulavam sobre a função do sonho, que na altura se julgava ocorrer exclusivamente durante uma fase do dormir conhecida por sono paradoxal ou REM (*rapid eye movement,* movimento rápido dos olhos). Argumentavam que a função do sonho, em lugar de representar uma «via régia para o inconsciente», era uma forma de manutenção do cérebro, um arrumar da casa. Postulavam que a ação de sonhar visa suprimir ligações entre as células cerebrais

que se desenvolveram durante o dia e constitui um tipo de «inversão de aprendizagem» para nos libertarmos de informação inútil. (p. 12-13)

Gottschall também refere esta comunicação no seu livro *The Storytelling Animal*:

> Dreams, like hands, may have multiple functions. For example, there is some evidence that dreams may help us file new experiences in the correct bins of short- and long-term memory. Many psychologists and psychiatrists believe that dreams may also be a form of autotherapy, helping us to cope with the anxieties of our waking lives. Or, as the late Nobel laureate Francis Crick proposed, dreams may help us weed useless information out of the mind. For Crick, dreams were a disposal system: "We dream to forget". (2019, p. 157)

Um dos autores que realizou estudos nesse sentido, de ter os sonhos como forma de autoterapia foi Mathew Walker. No seu livro *Why we sleep* (2017) o autor refere que, ao refletir sobre o provérbio "o tempo cura tudo", decidiu refutar cientificamente esta sabedoria popular. Formula, então, a teoria de que não é o tempo que cura tudo, mas sim as horas de sonho.

> As the theory predicted, it was the dreaming state of REM sleep—and specific patterns of electrical activity that reflected the drop in stress-related brain chemistry during the dream state—that determined the success of overnight therapy from one individual to the next. It was not, therefore, time per se that healed all wounds, but instead it was time spent in dream sleep that was providing emotional convalescence. To sleep, perchance to heal. (2017, p. 214)

Para além deste ensaio, refere também um estudo clínico realizado pela Dr.ª Rosalind Cartwright, da Universidade Rush, em Chicago, com os seus pacientes que sofriam de ansiedade e/ou depressão provocadas por eventos emocionalmente desafiadores. Começou a recolher os relatórios dos sonhos desses pacientes e descobriu que:

> (...) it was not enough to have REM sleep, or even generic dreaming, when it comes to resolving our emotional past. Her patients required REM sleep with dreaming, but dreaming of a very specific kind: that which expressly involved dreaming about the emotional themes and sentiments of the waking trauma. It was only that content-specific form of dreaming that was able to accomplish clinical remission and offer emotional closure in these patients, allowing them to

> move forward into a new emotional future, and not be enslaved by a traumatic past. (Walker, 2017, p. 215)

Na década de 50 do século passado, um cientista de sonho francês chamado Michael Jouvet, sabendo que muitos animais também experienciam sono REM, capturou um grande número de gatos, e conseguiu, com sucesso em alguns, remover a parte do cérebro que bloqueia os movimentos enquanto as criaturas sonham. Tendo a atividade cerebral monitorizada, os gatos começaram a agir como se o que estivessem a sonhar fosse real, sem qualquer noção de onde se encontravam na realidade. Jouvet acreditava que os seus sujeitos iriam sonhar com ações "características" da sua espécie. "Instead, his cats seemed to dream about a narrower subset of problems in kitty life—namely, how to eat and not be eaten." (Gottschall, 2012, p. 166)

O simples facto de que sono REM, sonhos, e os bloqueios cerebrais que fazem o ato de sonhar seguro, têm, aparentemente, sido conservados largamente através de várias espécies, sugere que sonhos têm valor. (*idem, ibidem*, p. 263) Valor que, tal como foi demonstrado pelos estudos anteriores, é um valor de sobrevivência, como refere Vogler na citação introdutória deste subcapítulo.

> The novelist John Gardner compares fictional stories to «vivid and continuous dream[s]», but it's just as accurate to call dreams «vivid and continuous stories». Researchers conventionally define dreams as intense «sensorimotor hallucinations with a narrative structure». Dreams are, in effect, night stories: they focus on a protagonist—usually the dreamer—who struggles to achieve desires. Researchers can't even talk about dreams without dragging in the basic vocabulary of English 101: plot, theme, character, scene, setting, point of view, perspective. (*idem, ibidem*, p. 151)

Mas este não é o único motivo pelo qual as histórias têm esse valor de sobrevivência.

2.2.2 Revolução Cognitiva

A sobrevivência também se refere à evolução da espécie. Não foi apenas graças a essas narrativas noturnas que nos ajudavam a praticar os nossos instintos básicos de sobrevivência e a organizar e "arrumar" a informação absorvida. Também a utilização de

"narrativas sagradas" e a capacidade de pensamento metafórico e abstrato, nos permitiu escalar a cadeia alimentar até ao topo. Tudo isto deu origem à criação de civilizações e linguagens cada vez mais complexas. É possível verificar que, mesmo atualmente, os sonhos da espécie humana continuam a ser sobre comer e evitar ser comida, mas mais frequentemente de forma figurativa do que literal.

"Narrativas sagradas" é o nome em que enquadro os termos de mitologia, lendas e contos folclóricos, visto que não existe consenso sobre a definição de cada um destes termos (Bascom, 1984), porque contribuíram para a evolução humana, de uma forma muito semelhante.

> Neither Bauman[3] nor the other scholars whom I have mentioned tries to guess at what stage of human development the critical breakthrough into storytelling began. Prehistoric cognition is a field of inquiry that will always be fueled by speculation. It is worth noting, however, that one scholar who has written interestingly on that subject has drawn on ethnographic literature to theorize that "the primary human adaptation"—that is, the invention of culture, which is often attributed to the Upper Paleolithic period—was a function not so much of language per se as of "myth", a dedicated form of language that promoted conceptual models of reality and hence fostered the development of integrative thought. (Niles, 1999, p. 4)

"Revolução Cognitiva" é o termo usado por Yuval Harari, no livro Sapiens: uma breve história da humanidade, publicado em 2015, para descrever esse ponto na história em que um tipo específico de primata desenvolveu um tipo de linguagem mais complexa do que a das outras criaturas.

> No entanto, a característica verdadeiramente única de nossa linguagem não reside em sua capacidade de transmitir informações sobre homens e leões. Ao contrário, está na capacidade de transmitir informação sobre coisas que não existem. Até onde sabemos, apenas os sapiens podem falar sobre tipos de entidades que nunca viram, tocaram ou cheiraram. (p. 42)

Ou seja, começaram a criar os "mitos" que Niles refere.

"Essa capacidade de falar sobre ficções é a característica mais singular da linguagem dos *sapiens*." (Harari, 2015, p. 42) ou, como diz o subtítulo de Gottschall, "stories makes us humans".

---

[3] Richard Bauman, folclorista americano.

Harari explora, nesse livro, de que forma a mente narrativa do ser humano, mais especificamente o *Sapiens*[4], permitiu a sua evolução.

> No entanto, a ficção nos permitiu não apenas imaginar coisas, mas também fazer isso coletivamente. Podemos formular mitos compartilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonho dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. [...] Os sapiens são capazes de cooperar de formas bastante flexíveis com um número incontável de estranhos. (Harari, 2015, p. 43)

A criação destas mitologias partilhadas permitiu a unificação de grupos de pessoas cada vez maiores e da formação de sociedades complexas.

O desenvolvimento de uma linguagem mais sofisticada, capaz de transmitir ideias complexas, emoções e planos, permitiu a transmissão cultural.

O facto de ser possível passar conhecimentos e sabedoria através de histórias, de não ser necessário cada indivíduo ou pequena comunidade precisar de ter todo o processo mental necessário para chegar a esses conhecimentos de novo libertou a mente para ir mais além e descobrir novas coisas. Criou um espaço fértil para o treino da imaginação e, consequentemente, da inovação, ferramentas fundamentais para a capacidade de adaptação e sobrevivência em novos ambientes e formas de vida.

> Tens of thousands of years ago, when the human mind was young and our numbers were few, we were telling one another stories. And now, tens of thousands of years later, when our species teems across the globe, most of us still hew strongly to myths about the origins of things, and we still thrill to an astonishing multitude of fictions on pages, on stages, and on screens—murder stories, sex stories, war stories, conspiracy stories, true stories and false. We are, as a species, addicted to story. Even when the body goes to sleep, the mind stays up all night, telling itself stories.
>
> While your body is always fixed at a particular point in space-time, your mind is always free to ramble in lands of make-believe. And it does. (Gottschall, 2012, p. 15)

[4] Ele faz questão de relembrar que todas as criaturas *Homo* são da espécie humana, e daí a distinção entre *Homo Sapiens* e todos os outros *Homo* que deixaram de existir.

2.2.3 Criação de Sentido Coletivo e Adaptativo

Como foi referido anteriormente, a partilha de histórias e consumo de ficção promove o treino cognitivo, emocional e social, para além da contribuição das narrativas para a construção de identidade e sentido de significado e propósito.

> Storytelling represents a key element in the creation and propagation of culture. Three main accounts of the adaptive function of storytelling include (a) manipulating the behavior of the audience to enhance the fitness of the narrator, (b) transmitting survival-relevant information while avoiding the costs involved in the first-hand acquisition of that information, and (c) maintaining social bonds or group-level cooperation. [...]
>
> We propose that the specific adaptive value of storytelling lies in making sense of non-routine, uncertain, or novel situations, thereby enabling the collaborative development of previously acquired skills and knowledge, but also promoting social cohesion by strengthening intragroup identity and clarifying intergroup relations. (2019)

Estas palavras, retiradas de um artigo publicado no periódico *Topics in Congnitive Science*, escrito por Bietti, Tilston e Bangerter, com o título "Storytelling as Adaptive Collective Sensemaking", resumem muito bem o que é proposto neste capítulo.

> The storytelling mind is a crucial evolutionary adaptation. It allows us to experience our lives as coherent, orderly, and meaningful. It is what makes life more than a blooming, buzzing confusion. (Gottschall, 2012, p. 214)

Voltando às palavras de Harari, a capacidade de criar mexericos sobre as vidas dos elementos da comunidade foi mais importante para a união cooperativa do que propriamente a linguagem sofisticada a que os Sapiens se auto-capacitaram. A complexificação da linguagem e do pensamento criou uma necessidade maior da manutenção da motivação, isto é, a produção hormonal também teve de se adaptar à nova perceção do mundo. O ser humano precisa de um propósito maior que ele próprio para continuar a viver, ao contrário dos outros animais que instintivamente lutam pela sobrevivência. Não comer nem ser comido. A mente narrativa trouxe-nos mais problemas, mas também mais oportunidades de os resolver. Sobreviver para evoluir, e evoluir para sobreviver.

2.2.4 Epigenética

Tal como podemos verificar no carácter das histórias como ferramenta de transmissão cultural, existe uma fábula sobre cinco macacos numa jaula.

Um grupo de cientistas coloca cinco macacos numa jaula, uma escada no meio e um cacho de bananas em cima da escada. Sempre que um macaco tenta subir a escada, os cientistas molham-no e os macacos, finalmente, param de tentar subir a escada. Depois, trocam um macaco por outro, e quando o novo inquilino tenta subir a escada, os outros começam a bater-lhe, porque conhecem as consequências. Os cientistas começam a trocar os macacos, um por um, até que nenhum dos macacos originais permanece na jaula. No entanto, continuam a bater em quem tenta subir a escada, mesmo nunca tendo sido molhados. Se fosse possível perguntar a algum desses macacos porque é que eles batiam em quem tentasse subir a escada, é bem provável que a resposta fosse: "Não sei, mas as coisas sempre foram assim por aqui".

Esta fábula costuma ser utilizada para questionar a tradição e promover o pensamento crítico, mas a verdade é que muita da sabedoria popular é transmitida desta forma.

Paralelamente, em termos científicos podemos relacionar esta transmissão com o estudo da epigenética.

> Epigenetics is the study of how cells control gene activity without changing the DNA sequence. "Epi-" means on or above in Greek, and "epigenetic" describes factors beyond the genetic code. Epigenetic changes are modifications to DNA that regulate whether genes are turned on or off. These modifications are attached to DNA and do not change the sequence of DNA building blocks. Within the complete set of DNA in a cell (genome), all of the modifications that regulate the activity (expression) of the genes is known as the epigenome. (What Is Epigenetics?, s. d., *online*)

Entre vários estudos realizados com ratos de laboratório, destaco aqui o estudo de Dias, B. G., & Ressler, K. J. (2014), "Parental olfactory experience influences behavior and neural structure in subsequent generations", que acredito que ilustra melhor esta situação. Este estudo mostrou que os ratos condicionados a temer um determinado odor (acetofenona) transmitiram essa aversão a duas gerações subsequentes. As gerações seguintes mostraram maior sensibilidade ao odor mesmo sem exposição prévia. Outros

estudos semelhantes demonstram que a informação da exposição a vários tipos de traumas é codificada ao nível celular e transmitida de forma hereditária.

2.3 Estrutura Comum

> "All stories consist of a few common structural elements found universally in myths, fairy tales, dreams and movies." (Vogler, 2007, p. xxvii)

Como podemos perceber pelo subcapítulo anterior, a espécie humana sobreviveu e evoluiu devido a mitologias partilhadas, partilha de histórias e experiências pessoais, com a criação de lendas e parábolas que continham informações orientadoras para navegar a sua vida. Incrivelmente, a estrutura e os símbolos dessas histórias eram semelhantes em muitos aspetos. Os deuses de várias culturas têm o seu equivalente noutras. As mitologias da criação têm por base a observação de fenómenos naturais, padrões do ciclo da vida, sejam eles mais lentos ou mais rápidos, que se repetem em qualquer parte do planeta.

> WHETHER we listen with aloof amusement to the dreamlike mumbo jumbo of some red-eyed witch doctor of the Congo, or read with cultivated rapture thin translations from the sonnets of the mystic Lao-tse; now and again crack the hard nutshell of an argument of Aquinas, or catch suddenly the shining meaning of a bizarre Eskimo fairy tale: it will be always the one, shape-shifting yet marvelously constant story that we find, together with a challengingly persistent suggestion of more remaining to be experienced than will ever be known or told. (Campbell, 2008, p. 3)

2.3.1 Arquétipos

Estes padrões são designados de arquétipos, um termo que existe, segundo Carl Jung, desde Philo Judaeus, um filósofo judaico que viveu entre 20 AEC e 50 EC, aproximadamente.

No dicionário da língua portuguesa, arquétipo aparece com o seguinte significado:

> 1. Modelo pelo qual se faz uma obra material ou intelectual.
> 2. [Filosofia] Modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível. (Para o platonismo, as ideias são os arquétipos das coisas; para o empirismo, certas ideias são os arquétipos de outras ideias.)

3. [Psicologia] Na estrutura de Jung, estrutura universal proveniente do inconsciente colectivo que aparece nos mitos, nos contos e em todas as produções imaginárias do indivíduo.

Origem etimológica: latim *archetypum*, *-i*, original, modelo, do grego *arkhétupos*, *-on*, modelo, carimbo ou padrão primitivo.

Tanto as definições da filosofia quanto da psicologia se relacionam, até porque todos os ramos teóricos da psicologia têm a filosofia como ponto de partida, seja para a comprovar ou para a desafiar. Se atentarmos na origem etimológica da palavra, percebemos que podemos aplicar o termo para definir qualquer coisa que vá ao encontro dessa origem. Mas o objeto de estudo final deste capítulo, o poder curativo das histórias, pede um foco maior na psicologia, que é um estudo mais profundo da filosofia. No livro *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music and Art* encontra-se um bom resumo do termo "arquétipo" e do contributo de Jung para o definir como o conhecemos na arte de contar histórias:

> The term archetype is also closely linked to the psychological postulates advanced by C. G. Jung. Jung proposed that a number of primordial images common to all individuals of a given nation or historical epoch and—to some extent—to any human being exist in the collective unconscious of the social group (race). These images are externalized (expressed) in the form of streams of intuitive notions, bits of common knowledge, or apprehensions recurrent to mankind.
>
> In this respect, the archetype is analogous to Adolf Bastian's concept of the elementary idea (Elementargedanke), which holds that certain thoughts may be generated independently by different peoples at various time periods due to the psychic unity of mankind. Jung labeled this phenomenon transcendental imagination.
>
> By their nature, according to this reasoning, archetypes are preexisting determinants of mental/psychological experiences that render an individual disposed to behave in a manner similar to that manifested by his or her racial ancestors. (McCormick, White, 2011. p. 131)

Ou, para resumir ainda mais:

> In describing these common character types, symbols and relationships the Swiss psychologist Carl G. Jung employed the term archetypes, meaning ancient patterns of personality that are the shared heritage of the human race. Vogler, 2007, p. 23)

Vogler propõe oito tipo de arquétipos mais recorrentes, sem negar, claro, a existências de tantos outros. Cada um pode servir uma função dramática ou psicológica.

- Herói: É o personagem principal, o protagonista, é o personagem que inevitavelmente tem de mudar. É quem enfrenta os desafios e sente a necessidade de crescer.

> [T]he word hero is Greek, from a root that means "to protect and serve". [..] At the root the idea of Hero is connected with self-sacrifice. [...] The Hero archetype represents the ego's search for identity and wholeness. [...] Each person hearing a tale or watching a play or a movie is invited, in the early stages of the story, to identify with the Hero, to merge with him and see the world of the story through his eyes. (*idem*, *ibidem*, pp. 29-30)

O Herói pode, então, ser considerado o avatar de cada espectador.

- Mentor: É uma figura que inspira sabedoria e conhecimento superior. Existe para motivar, treinar, dar conselhos ou objetos que irão ser imprescindíveis da jornada do Herói.

> Good teachers and Mentors are enthused, in the original sense of the word. "Enthusiasm" is from the Greek *en theos*, meaning god-inspired, having a god in you, or being in the presence of a god. In the anatomy of the human psyche, Mentors represent the Self, the god within us, the aspect of personality that is connected with all things. This higher Self is the wiser, nobler, more godlike part of us. [...] Mentors are often former heroes who have survived life's early trials and are now passing on the gift of their knowledge and wisdom. [...] Mentor figures (...) stand for the hero's highest aspirations. (*idem*, *ibidem*, pp. 39-40)

- Guardião do Limiar: Personagem ou força que testa a determinação e capacidade do herói na sua jornada, representa os obstáculos que devem ser superados. Podem ser personagens neutros que fazem parte da paisagem do mundo desconhecido, podem ser ajudantes secretos colocados de forma estratégica para ter a certeza que o herói está preparado para a jornada, mas muitas vezes, são peões controlados pelo antagonista.

> There is often a symbiotic relationship between a villain and a Threshold Guardian. [...] These Guardians may represent the ordinary obstacles we all face in the world around us: bad weather, bad luck, prejudice, oppression, or hostile people (...). But on a deeper psychological level they stand for our internal demons: the neuroses, emotional scars, vices, dependencies, and self-limitations that hold back our growth and progress. [...] Testing of the hero is the primary dramatic function of the Threshold Guardian. (*idem*, *ibidem*, pp. 49-50)

- Arauto: É um género de mensageiro que faz a chamada para a aventura, anuncia a necessidade de mudança. Pode ser um personagem, uma mensagem, ou um evento.

> [O]ften a new force will appear in Act One to bring a challenge to the hero. This is the energy of the Herald archetype, (...) that makes it impossible for the hero to simply get by any longer. A new person, condition, or information shifts the hero's balance, and nothing will ever be the same. A decision must be made, action taken, the conflict faced. (*idem*, *ibidem*, pp. 55-56)

- Camaleão: Tipo de personagem que muda de forma ou atitude, criando dúvida e incerteza no herói. Pode ser aliado ou inimigo, ou ambos.

> Shapeshifters change appearance or mood, and are difficult for the hero and the audience to pin down. They may mislead the hero or keep her guessing, and their loyalty or sincerity is often in question. [...] An important psychological purpose of the Shapeshifter archetype is to express the energy of the animus and anima, (...) the animus is Jung's name for the male element in the female unconscious, (...) the anima is the corresponding female element in the male unconscious. In this theory, people have a complete set of both male and female qualities which are necessary for survival and internal balance. [...] (But, more often than not) The Shapeshifter serves the dramatic function of bringing doubt and suspense into a story. (*idem*, *ibidem*, pp. 59-61)

- Sombra: O antagonista principal, o lado negativo do herói. Tal como o Mentor é tudo o que o herói se deseja tornar, a Sombra é tudo o que o herói reprime e rejeita, é tudo o que não quer ser. O desafio final do herói é confrontar a Sombra, é enfrentar tudo o que ele não quer que aconteça ou tem medo.

> The archetype known as Shadow represents the energy of the dark side, the unexpressed, unrealized, or rejected aspects of something. Often it's the home of the suppressed monsters of our inner world. [...] Deep trauma or guilt can fester when exiled to the darkness of the unconscious, and emotions hidden or denied can turn into something monstrous that wants to destroy us. (...) the Shadow archetype stands for psychoses that not only hamper us, but threaten to destroy us. [...] The function of the Shadow in drama is to challenge the hero and give her a worthy opponent in the struggle. (...) It's often been said that a story is only as good as its villain, because a strong enemy forces a hero to rise to the challenge. (*idem*, *ibidem*, pp. 65-66)

- Aliado:

> In the rich tradition of Hollywood Western movie serials and TV shows, the Ally is called a "sidekick", a term from early nineteenth-century pickpocket's slang for a side pants pocket. In other words, a sidekick is someone you keep as close as your side pocket. (*idem*, *ibidem*, p. 73)

São as personagens leais e confiáveis que acompanham o herói na sua jornada, são o apoio. Podem ser amigos, companheiros ou ajudantes, podem ser pessoas, animais ou entidades sobrenaturais. Por ser um único ou vários.

> The Ally in dreams and fiction might represent the unexpressed or unused parts of the personality that must be brought into action to do their jobs. In stories, Allies reminds us of these under-utilized parts and bring to mind actual friends or relationships that may be helpful to us in the journey of our lives. Allies may represent powerful internal forces that can come to our aid in a spiritual crisis. (*idem*, *ibidem*, p. 75)

- Pícaro: "*adjetivo* (1) Falto de honra e de vergonha. (2) Patife, velhaco. (3) Malicioso, astuto. (4) Que com arte e dissimulação logra o que deseja. (5) Ridículo." (Priberam) É como um palhaço ou diabrete, é o personagem desafia a ordem e as expectativas de forma cómica.

> The Trickster archetype embodies the energies of mischief and desire for change. [...] Tricksters serve several important psychological functions. They cut egos down to size, and bring heroes and audiences down to earth (...), they bring about healthy change and transformation, often by drawing attention to the imbalance or absurdity of a stagnant psychological situation. They are the natural enemies of the status quo. [...] When

> we are taking ourselves too seriously, the Trickster part of our personalities may pop up to bring back needed perspective (...), plus the dramatic function of **comic relief**. [...] An old rule of drama points out the need for balance: **Make'em cry a lot; let'em laugh a little.** (*idem*, *ibidem*, pp. 77-78)

2.3.2 Macrocosmo e Microcosmo

"Jung suggested there may be a collective unconscious, similar to the personal unconscious. Fairy tales and myths are like dreams of an entire culture, springing from the collective unconscious." (Vogler, 2007, p. 23) Isto é, a noção de inconsciente coletivo apresenta-se como se existisse um inconsciente partilhado entre toda a gente no mundo. O acoplamento neural permite-nos sincronizar a atividade cerebral de um grande número de pessoas, e a epigenética demonstra que experiências pessoais são codificadas ao nível celular. E tal como sabemos que a vida é cíclica, não é de todo estranho imaginar que haja uma base de informação partilhada a nível espácio-temporal vivida inconscientemente por cada um de nós. Outra expressão que Jung utiliza para designar isto é "macrocosmo". Por outro lado, a integração individual desse macrocosmo na experiência pessoal é chamado de "microcosmo".

Em grande parte do trabalho deste psicanalista, é referido que as figuras nos sonhos são o próprio sonhador, isto é, representações das várias partes da sua psique. Assim como Vogler refere "Joseph Campbell spoke of the archetypes as biological: expressions of the organs of the body, built into the wiring of every human being" (Vogler, 2007, p. 24), ou seja, como os orgãos estão para o corpo, os arquétipos estão para a mente.

Há uns anos, ainda sem ter estudado praticamente nada disto, escrevi um texto em que cheguei a esta mesma conclusão:

> Hoje sonhei com uma pessoa que não vejo há muito tempo e percebi que não estava a sonhar com ela, mas que ela representa uma parte de mim, e talvez seja por isso que ela é uma pessoa por quem nutro carinho. Não é por ela, é pela parte de mim que vejo nela. Todas as pessoas com que sonhamos representam uma parte de nós, não tem nada a ver com elas.
>
> Ninguém vê realmente o outro, nós vemos nos outros o nosso reflexo, a relação que temos com os outros é a relação que temos com nós mesmos, nós gostamos das pessoas que vemos as características de nós que gostamos, e não gostamos das pessoas em que vemos o pior

de nós. Quando o reflexo é mútuo assim se formam amizades ou inimizades. As pessoas que criticam toda a gente só vêem o mal em si próprias, e as que raramente se reconhecem em alguém vivem sozinhos. Se calhar as pessoas que vêem o bem em toda a gente e tentam ajudar quem os rodeia, têm uma boa relação consigo próprios e vêem o bem dentro de si. Muitas vezes uma pessoa desilude-se porque vê características que na verdade não existiam nessa pessoa.

Este pensamento ocorreu-me por causa dum sonho. Se calhar não é novidade para ninguém, ou se calhar é uma autêntica e enorme balela.

Em termos de criação narrativa, pode comparar-se este texto à afirmação de Vogler: "Another way to look at the classic archetypes is that they are facets of the hero's (or the writer's) personality. The other characters represent possibilities for the hero, for good or ill." (*ibidem*, p. 24)

É interessante pensar que este pensamento ocorreu devido ao inconsciente coletivo, tal como por vezes vemos um filme e, apesar de ser a primeira vez que o vemos, temos uma sensação de que já o vimos. Ou é semelhante à ideia elementar que pensamentos semelhantes surgem individualmente, através de todos os lugares e épocas.

> Typically, archetypes are primordial potentials for generating thoughts, images, and emotions (to be differentiated from learned feeling, or sentiments). Archetypes exist only in the collective unconscious of the individual; they impose themselves on a person when the conscious mind is inactive and is generating no images, as during sleep, or when the consciousness is caught off guard, as in telling impersonal tales. They tend to personify natural processes and to present them in concrete terms—god and devil, life and death, male and female, for example—a characteristic of mythological imagery. Less pivotal belief-characters (such as spirits, fairies, ogres, and dragons), as well as abstractions (such as good and evil) and individuals in the social group (or mother and father), also serve as prominent archetypes. In daily living, archetypes are experienced as emotions and mental images associated with such significant events in the life of a human as birth or death or with a stage in life (adolescence or becoming a man or woman, for example)." (McCormick, White, 2011, pp. 131-132)

2.3.3 Esqueleto textual

A questão aqui é, no entanto, o paralelismo entre a psique individual e esse inconsciente coletivo, como a estrutura dos nossos sonhos e memórias se comparam com as mitologias e ficções partilhadas.

> The idea that stories slavishly obey deep structural patterns seems at first vaguely depressing. But it shouldn't be. Think of the human face. The fact that all faces are very much alike doesn't make the face boring or mean that particular faces can't startle us with their beauty or distinctiveness. As William James once wrote, "There is very little difference between one man and another; but what little there is, is very important". The same is true of stories. (Gottschall, 2012, pp.119-120)

Como Gottschall refere, podemos verificar esta situação naquele artifício de colocar um grande painel de raio X e pessoas de várias etnias, massa corporal e género têm a mesma estrutura de esqueleto. Vemos assim, mais uma vez, o ser humano a medir o mundo à sua imagem.

> The other characters represent possibilities for the hero, for good or ill. A hero sometimes proceeds through the story gathering and incorporating the energy traits of the other characters. She learns from the other characters, fusing them into a complete human being who has picked up something from everyone she has met along the way. (Vogler, 2007, pp. 24-25)

2.3.4 A Jornada do Herói

Então, qual é este esqueleto mítico que nos permite usar todos os nossos membros e viver no mundo físico.

> [...] drawn from the depth psychology of Carl G. Jung and the mythic studies of Joseph Campbell [...] The Hero's Journey is not an invention, but an observation. It is a recognition of a beautiful design, a set of principles that govern the conduct of life and the world of storytelling, the way physics and chemistry govern the physical world. (Vogler, 2007, p. xiii)

A Jornada do Herói tem como essência a seguinte forma. "The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: separation—initiation—return: which might be named the nuclear unit of the monomyth[5] ." (Campbell, 2004, p. 28)

[5] A palavra "monomyth" é da autoria de James Joyce, Finnegans Wake (New York: Viking Press, Inc., 1939, p. 581).

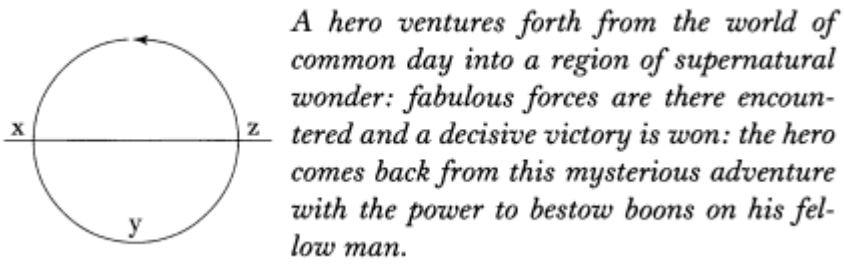

Figura 3: Monomito, retirado do livro *Hero with a thousand faces.*

Por outras palavras, o herói está confortável no seu mundo conhecido, até acontecer um incidente que o chama para se aventurar no mundo desconhecido. Aí, ultrapassa várias provações até lhe ser permitido o caminho de volta ao mundo normal, mas trazendo com ele a bagagem para renovar esse seu mundo.

Esta estrutura em três atos, consolidada pela Poética de Aristóteles, no século IV AEC, já foi estudada profundamente por vários teóricos, incluindo os que têm apoiado esta tese, mas todos acabam por ter semelhanças com esta base de três atos, variando as nomenclaturas para conceitos semelhantes e especificando um maior ou menor número de passos. Pode-se dizer que na sua essência, estes três passos se resumem a: *Set up* – Confronto – Resolução[6].

> It's exciting to see that there is no end to what can be learned from the Hero's journey concepts. I find surprising and delightful turns of the path every time I pick up a new story, and life itself keeps teaching new angles. (Vogler, 2007, p. xxiii)

[6] Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (1979)

TABLE ONE
Comparison of Outlines and Terminology

The Writer's Journey	*The Hero with a Thousand Faces*
Act One	**Departure, Separation**
Ordinary World	World of Common Day
Call to Adventure	Call to Adventure
Refusal of the Call	Refusal of the Call
Meeting with the Mentor	Supernatural Aid
Crossing the First Threshold	Crossing the First Threshold
	Belly of the Whale
Act Two	**Descent, Initiation, Penetration**
Tests, Allies, Enemies	Road of Trials
Approach to the Inmost Cave	
Ordeal	Meeting with the Goddess
	Woman as Temptress
	Atonement with the Father
	Apotheosis
Reward	The Ultimate Boon
Act Three	**Return**
The Road Back	Refusal of the Return
	The Magic Flight
	Rescue from Within
	Crossing the Threshold
	Return
Resurrection	Master of the Two Worlds
Return with the Elixir	Freedom to Live

Figura 4: Tabela retirada de *The writer's journey - 3rd editon*, de Christopher Vogler.

Esta figura é a proposta de Vogler para o modelo da Jornada do Herói. Baseada no trabalho de Campbell em *A Hero with a Thousand Faces*, adapta as suas terminologias, ainda muito ligadas à mitologia e ao folclore, a uma linguagem mais universal e adaptável a vários tipos de narrativas, de diferentes géneros e aos vários tipos de *media*. De forma muito resumida, estes passos são:

Mundo Normal (Ordinary World): É estabelecida a vida normal do herói antes da aventura começar. Este passo estabelece as suas circunstâncias e desafios pessoais.

Chamada para a Aventura (Call to Adventure): É a altura na história onde acontece o *inciting incident.* O herói vê a normalidade do seu mundo desafiada, recebe um convite ou desafio para embarcar em uma missão ou jornada.

Recusa do Chamado (Refusal of the Call): Inicialmente, o herói pode estar relutante ou recusar a chamada para a aventura devido a medo, inseguranças ou outras razões.

Encontro com o Mentor (Meeting with the Mentor): O herói encontra uma figura de mentor que fornece orientação, conselhos, treino, amuletos, objetos banais ou ajuda mágica que irá ser fundamental para a enfrentar testes ou provações, normalmente é o objeto que o salva de uma das duas provações, mesmo que ao início não pareça.

Atravessar o Primeiro Limiar (Crossing of the First Threshold): O herói aventura-se no mundo desconhecido, sai fora da sua área de conforto.

Testes, Aliados e Inimigos (Tests, Allies, Enemies): Este é bastante literal, o herói tem de passar uma série de testes e descobre quem são os seus aliados e os seus inimigos, em geral. (Em histórias que envolvam espionagem os aliados e inimigos nunca são certos.

Aproximação à Caverna Mais Profunda (Approach to the Inmost Cave): O herói e seus aliados preparam-se para o grande desafio no mundo especial. Neste passo, normalmente, é o momento em que parece que tudo está perdido.

Provação (Ordeal): O herói enfrenta o desafio proposto na chamada da aventura, é um momento intenso e muitas vezes de risco de vida, representando o clímax do Ato II. Este é um momento de crise e transformação.

Recompensa (Reward): Após passar pela provação, porque nem sempre ganha a batalha, mas consegue uma recompensa de qualquer forma, que pode ser um objeto, conhecimento ou introspeção pessoal.

Caminho de Volta (The Road Back): O herói regressa ao mundo normal, muitas vezes enfrentando desafios adicionais para voltar a atravessar o limiar, muitas vezes é perseguido por inimigos remanescentes.

Ressurreição (Ressurrection): Este é o clímax do Ato III. O herói passa por um teste final, onde enfrenta a morte e renasce, normalmente de forma figurativa, purificado e transformado pelas suas experiências. É um confronto final.

Regresso com o Elixir (Return with the Elixir): O herói volta a estabelecer-se no seu mundo normal, trazendo consigo o elixir – um objeto ou conhecimento, ou mesmo uma nova perspetiva sobre o seu mundo ou uma forma alternativa de viver no seu quotidiano – isto beneficia-o a ele e ao ambiente à sua volta.

The Hero's Journey is a skeletal framework that should be fleshed out with the details and surprises of the individual story. Thw structure should not call attention to itself, nor should it be followed too precisely. The order of the stages given here is only one of many possible variations. The stages can be deleted, added to, and drastically shuffled without losing any of their power.

[...] The Hero's Journey is infinitely flexible, capable of endless variation without sacrificing any of its magic, and it will outlive us all. (Vogler, 2007, pp. 19-20)

2.4 O Poder Curativo

> "I came to believe that stories have healing
> power, that they can help us deal with difficult
> emotional situations by giving
> us examples of human behavior."
> (Vogler, 2007, p. 299)

Muito do poder curativo das histórias foi já exposto em capítulos anteriores: como as narrativas inconscientes dos sonhos nos ajudam a processar traumas e situações, como o consumo de ficção fortalece a parte cognitiva do cérebro, como a criação de mitologias coletivas permite a transmissão cultural e informativa, e, acima de tudo, traz propósito e significado à vida de cada um, pois auxiliam na construção de identidade.

2.4.1 Homeostase

Se o consumo de histórias saudáveis consegue desenvolver a autorregulação emocional de quem as consome, como foi proposto por Rita Figueiredo em relação às crianças, podemos levar este conceito de volta ao reino biológico e invocar o termo "homeostase" (grego *hómois*, *-a*, *-on*, semelhante + grego *stásis*, *-eos*, estabilidade).

> The coordinated physiological processes which maintain most of the steady states in the organism are so complex and so peculiar to living beings –involving, as they may, the brain and nerves, the heart, lungs, kidneys and spleen, all working cooperatively– that I have suggested a special designation for these states, *homeostasis*. The word does not imply something set and immobile, a stagnation. It means a condition—a condition which may vary, but which is relatively constant. (Cannon, 1939, p. 24)

Walter B. Cannon criou este termo para descrever o funcionamento estável, logo saudável, do corpo humano. Este estado é regulado pelas emoções, que regulam as hormonas, que, por sua vez, regulam a resposta biológica do corpo.

Como foi referido no primeiro capítulo, quando consumimos histórias, sincronizamo-nos com as emoções e estado mental dos personagens. Isto permite-nos

treinar os músculos do cérebro, não só na parte cognitiva, mas também no reconhecimento e regulação de certas emoções. Por outras palavras, melhoramos a nossa inteligência emocional. Isto permite a autorregulação das emoções, não só nas crianças, mas também em adultos, o que, consequentemente, permite autorregular o nosso corpo para que não tenha reações fisiológicas aceleradas. Por exemplo, o estado de ansiedade acontece porque temos uma resposta emocional que não equivale ao perigo real da situação, e o nosso corpo prepara-se para situações extremas, mas a energia que é produzida para lutar ou fugir rapidamente não é desgastada.

> The changes which occur in emotional turmoil might, at first glance, be regarded as a gross disturbance of homeostasis. So they would be, by themselves; but they can be explained, I believe, only as preparatory for extreme muscular exertion. If that takes place, the changes in the fluid matrix at once become useful and are promptly counteracted by the effects of the exertion itself. (Cannon, 1939, p. 230)

As emoções são úteis se as compreendermos, e o consumo de ficção abre espaço para essa autorregulação. Por outro lado, o consumo de ficção, este treino mental, por si só, não é a única forma que as histórias exercem esse poder curativo sobre nós.

2.4.2 Pensamento Narrativo

> Research results have been consistent and robust: fiction does mold our minds. Story—whether delivered through films, books, or video games— teaches us facts about the world; influences our moral logic; and marks us with fears, hopes, and anxieties that alter our behavior, perhaps even our personalities. Research shows that story is constantly nibbling and kneading us, shaping our minds without our knowledge or consent. The more deeply we are cast under story's spell, the more potent its influence. (Gottschall, 2012, p. 302)

De acordo com M. Gonçalves & F. Gonçalves (2007), Jerome Bruner (1986) "sugere que há duas formas irredutíveis de pensar: o modo paradigmático e o modo narrativo." (p. 11)

Pode verificar-se, neste sentido, a questão do problema matemático que apresenta um problema real análogo a uma equação. De certa forma, podemos compreender que o modo paradigmático de pensar é, normalmente, um resumo da jornada narrativa pela qual passámos anteriormente. Permite-nos compreender a

informação e não simplesmente memorizá-la. Os problemas matemáticos começam por ser apresentados por essas analogias de forma que compreendemos o que são os números e que nos permita, mais tarde, realizar outras equações sem precisarmos voltar a consultar o manual de matemática. "The world's priests and shamans knew what psychology would later confirm: if you want a message to burrow into a human mind, work it into a story. "(Gottschall, 2012, p. 242)

Acontece algo semelhante em relação à linguagem. Quando aprendemos novas palavras, associamo-las a um contexto, a uma curta narrativa com sujeito e predicado que nos relaciona com a palavra. E, desse contexto específico, passamos a conseguir generalizar e utilizá-la noutras frases sem estarmos constantemente a consultar um dicionário, como também foi comprovado pelas técnicas de memorização de mnemónica.

2.4.3 Construção de Identidade

Então, se as histórias nos permitem uma compreensão mais profunda do mundo que nos rodeia, também nos apresentam a forma que nos permite compreendermo-nos a nós próprios.

Quando as pessoas se apresentam, normalmente apresentam factos que pensam ser relevantes para partilhar sobre que tipo de pessoa são. Anunciam a naturalidade ou onde moraram a maior parte da sua vida; partilham que religião ou filosofia de vida seguem; partilham a sua área de profissão ou área de estudo; e, no caso de Portugal, que clube de futebol apoiam.

> The desire to make, tell, and hear stories is so profound that groups and clubs are formed for that precise purpose. There are pods of drinking «regulars», civic meetings, church fellowships, celebrations, sanctifications, homecomings, reunions, birthday parties, holiday gatherings, high holy days, porch-stoop sittin's, readers' groups, therapy groups, news meetings, planning sessions, and other occasions are used to call people to be together. The point of it all certainly includes the stated reason the gathering was called, but, underlying it, it is about stories—the ones that will be traded, hooted out, acted out, suppressed, reveled in, approached, interpreted, and laughed over—wherever likeminded people come together. (Estés, 2008, p. xxxvii)

A narrativa é a forma que o ser humano procura e constrói o sentido da realidade, tanto coletiva como individualmente.

Nós identificamo-nos com as histórias de um grupo, ou com personagens-arquétipo em ficção. Então, as histórias não são apenas a forma como construímos o significado da realidade, mas também como nos construímos a nós próprios.

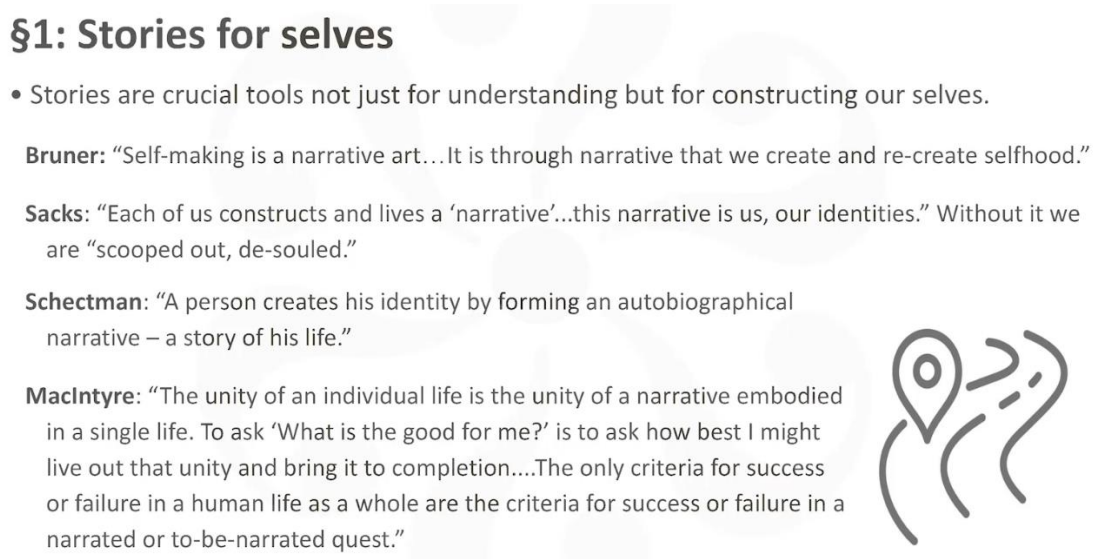

Figura 5: Palestra "Stories and Selves" por Elisabeth Camp

"Our life stories are who we are. They are our identity. A life story is not, however, an objective account. A life story is a carefully shaped narrative that is replete with strategic forgetting and skillfully spun meanings." (Gottschall, 2012, pp. 326-327)

2.4.4 Terapia Narrativa

Pode entender-se que esta ideia da construção do "eu" (ou *self*) de forma narrativa é geral e surge em concordância com os estudos de vários teóricos e teorias. O problema é quando essa história é destrutiva ou inexistente, quando acontece algo que descarrila as nossas vidas - chamar-lhe-emos um trauma. Como os exemplos estudados pela Dr.ª Cartwright, temos a morte de um ente querido, um abuso ou uma relação tóxica; ou, muito simplesmente, pode ocorrer apenas numa situação em que as coisas não correm como planeado, isto é, quando a nossa vida não se adequa aos pressupostos sociais considerados normais (M. Gonçalves, 2008).

> According to the psychologist Michele Crossley, depression frequently stems from an "incoherent story", an "inadequate narrative account of oneself", or "a life story gone awry". Psychotherapy helps unhappy people set their life stories straight; it literally gives them a story they can live with. And it works. (Gottschall, 2012, p. 354)

A verdade é que está a ocorrer gradualmente uma transição da psicoterapia baseada no modelo paradigmático para o modelo narrativo.

> If a person experiencing some form of acute crisis presents to a "clinic", and if the work of this clinic is oriented by analogies drawn from the tradition of positivist science, then it is likely that the crisis will be interpreted as some sort of breakdown and regression. [...] The goal would be to retrieve and reconstruct the person, thereby returning him or her to a "good enough" level of functioning. If, however, that class of ritual process called a "rite of passage" (van Gennep, 1960; Turner, 1969) provides the receiving context for the very same crisis, then a different construction of the problem will be invited and different questions will be asked. The crisis will be interpreted as relating to some aspect of a transition or rite of passage in the person's life, and questions will be introduced that locate the crisis in relation to:
>
> 1. The separation phase — perhaps from some status, aspect of identity, or role that is determined to be no longer viable for the person concerned;
> 2. The liminal or betwixt and between phase — characterized by some discomfort, confusion, disorganization, and per- haps heightened expectations for the future; and
> 3. The reincorporation phase — characterized by the arrival at some new status that specifies new responsibilities and privileges for the person concerned. (White, Epston, 1990, p. 7)

Este processo descrito no livro *Narrative Means for Therapeutic Ends* remete para o "rito de passagem" descrito por Campbell (separação – iniciação – retorno) ou pela definição dos três atos de Syd Field (set up – confronto – resolução). Remete também para o trabalho de Bruner sobre a forma de pensamento narrativo, que

> permitiu reintroduzir a significação na psicologia, sem necessidade de recurso a esquemas computacionais (e. g., esquema cognitivo, retroação negativa, homeostase). A analogia como os seres humanos significam deixa assim de ser computação ou o processamento de informação, para passar a ser a narração ininterrupta de histórias. (M. Gonçalves, 2008, p. 11)

Em Portugal, dois professores de Psicologia da Universidade do Minho, Óscar F. Gonçalves e Miguel M. Gonçalves, promoveram o estudo deste discurso narrativo interno

e de como poderia ser aplicado na psicoterapia clínica. O livro Psicoterapia, Discurso e Narrativa, escrito e coordenado pelos dois, afirma que a psicoterapia

> consciente, o processamento de informação adequado –, mas um modo de re-arranjar as "vozes" presentes no espaço social do cliente, ou de procurar trazer novas vozes para o diálogo, de modo a constituir uma versão de si (e da realidade) mais de acordo com os seus objectivos. (2008, p. 18)

No mesmo ano, Miguel M. Gonçalves publica uma espécie de manual para este modelo terapêutico, intitulado *Terapia Narrativa da Re-autoria: o encontro de Bateson, Bruner e Foucault.*

> Os seres humanos fazem distinções como forma de compreender e de perceber a realidade (Bateson) e essas distinções assumem uma textura narrativa (Bruner). Subjacentes às narrativas de vida há pressupostos organizadores, que não são visíveis, porque estão em larga medida naturalizados, ou seja, não são vistos como opções de vida, mas a forma como as "coisas são". Estes pressupostos são as verdades dadas por adquiridas, que nos dizem o que é ser normal, adequado, feliz, etc. (Foucault). (2008, p. 14)

O modelo proposto neste livro baseia-se nestas três ideias, e, tal como no exemplo do rito de passagem dado por Epston e White, pode resumir-se a três passos fundamentais:

- A desconstrução de um problema ou história totalitária, uma perspetiva que monopoliza a visão do paciente (*Set up*).
- A reconstrução dessa história, através de uma separação (ou externalização) que permita questionar e experimentar perspetivas alternativas ou através da identificação ou expansão de RU[7] (Confronto).
- A consolidação de uma narrativa alternativa (Resolução).

[7] "Resultados únicos podem ser definidos como detalhes que se situam fora da narrativa problemática e que impedem que aquela tenha uma dominância completa" ou "auto narração distinta da narrativa totalitária". (M. Gonçalves, 2008, p. 59)

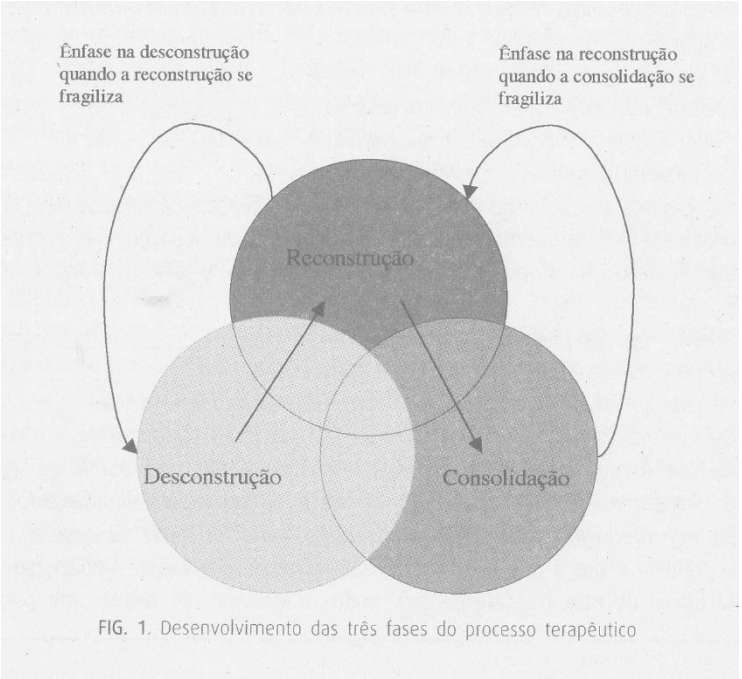

FIG. 1. Desenvolvimento das três fases do processo terapêutico

Figura 6: "Terapia Narrativa da Re-Autoria"

> O esquema sugere ainda que o movimento da desconstrução até à consolidação nem sempre é progressivo. Quando o terapeuta sente dificuldades na reconstrução pode necessitar de voltar a enfatizar a desconstrução e, analogamente, quando surgem dificuldades na consolidação, o terapeuta pode voltar a centrar-se na elaboração de RU. (M. Gonçalves, 2008, p. 76)

Este modelo volta a assemelhar-se à estrutura em três atos, e, tal como na Jornada do Herói, o regresso ao mundo normal com novos poderes, não impede que o herói não seja chamado para novas aventuras. Também para nós é importante ressalvar que a qualquer momento podemos precisar de sair do mundo conhecido, e que essa narrativa alternativa consolidada não é de todo totalitária. Isso inutilizaria o trabalho realizado entre o cliente e o terapeuta. A vida do ser humano, ao contrário de um protagonista numa história específica, está repleta de jornadas. Por esse motivo, já foi verificado que a nossa necessidade de consumir e partilhar histórias permitiu a nossa evolução como espécie.

> A psychotherapist can therefore be seen as a kind of script doctor who helps patients revise their life stories so that they can play the role of protagonists again—suffering and flawed protagonists, to be sure, but protagonists who are moving toward the light. (Gottschall, 2012, p. 355)

2.4.5 Tal como nos filmes

"I always needed fiction to make sense of reality"
(Sara Santos em *Just Like the Films*)

Esta citação é a *logline* de uma curta-metragem realizada por Sara N. Santos em 2020, para um curso de curta duração chamado "Death and Documentary", promovido por UT Austin RTF e ESMAD IPP. Esta *logline* ilustra e resume, de forma muito direta, toda a teoria de pensamento narrativo e de construção de identidade apresentada acima.

Esta curta-metragem, segundo a minha perceção e opinião, é uma reflexão sobre a construção e a reconstrução da memória, sobre como usamos, precisamente, a ficção para fazer sentido da realidade; neste caso específico, para conseguir lidar com algo tão impactante quanto a morte de um avô.

Há uma parte em que a autora refere que "tenho tantas saudades dele como tenho de histórias". As histórias continuam a existir, apesar de serem ficção, e ele continua a existir, apesar de se ter tornado uma memória sem um corpo físico. Mas, apesar de tudo, deste paradoxo, desta contradição, estas coisas são sérias e reais, tão reais como o ar que respiramos e como a aflição que sentimos quando não conseguimos respirar. A ficção tem tanta validade porque as histórias são o guia que nos permite navegar a realidade.

O mundo é caos, tudo acontece por acaso, é completamente aleatório, as coisas têm causa e efeito até ao ponto em que se batemos com um braço, este vai ficar pisado - são leis da física. Não é porque existe *karma* ou justiça poética, ou porque rezamos a um deus ou fizemos um ritual qualquer. Acontece.

E, ao mesmo tempo, nada acontece por acaso. Nós criamos as ligações e as histórias que dão sentido a tudo, porque, como se pode verificar no subcapítulo "O Mapa", o lado direito do cérebro não admite que não haja uma explicação para o que acontece, para o que sabemos, e para o que nos lembramos. Então, criamos essas explicações instintivamente e percebemos o que fazer a seguir. Vamos aprendendo com essas histórias que criámos dando-nos a hipótese de evoluir.

Entretanto, fui falar com a realizadora sobre as suas motivações para e durante a construção deste filme, e estou a ter alguma dificuldade em compreender de que forma vou expor a nossa conversa, como vou partilhar as palavras dela. É sempre um dilema

para mim partilhar as histórias dos outros, principalmente quando são nomeados e identificados, e normalmente só partilho as lições que interessam para uma determinada situação ou momento. Por um lado, as nossas histórias, num momento ou outro, são muito similares à experiência de outras pessoas, duma forma literal ou figurativa. Por outro, são como organismos vivos que produzimos, como uma extensão de nós próprios, uma parte de nós fica gravada nas histórias pessoais que partilhamos. Então recontá-las não é algo que deva ser feito de forma gratuita e inconsciente. Por isso, vou dar o meu melhor para reescrever e interpretar esta história.

Esta história é sobre uma menina de 12 anos que visita um hospital, um edifício labiríntico que lhe transmite um terrível medo de se perder. Nessa visita, vai relutante ver um ser estranho que ela não reconhecia, mas que lhe diziam ser o seu avô. Esta foi a última vez que o viu, e como muitas experiências fortes na nossa vida, nem sempre processamos o acontecimento na altura em que acontece.

Por vezes, guardamos as experiências num recanto escuro e profundo da mente até sermos desafiados a olhar para elas de novo.

A menina de 12 anos cresceu, e é agora uma mulher que estuda cinema, e o curso chamado "Death and Documentary" desafia-a a olhar de novo para essa experiência e lidar com ela. Eu não gravei esta entrevista, o texto seguinte é uma reconstrução por palavras minhas, a partir de apontamentos que tirei durante a nossa conversa. O que ela me disse sobre isto foi:

> A memória que tinha do avô eram construções narrativas criadas para preencher lacunas, a partir de centelhas de memórias e de histórias que a mãe contava, um personagem mistério para desvendar.
>
> O avô lia muitos policiais, a forma de se vestir era como a de um detetive privado, e via o lado emocional dele projetado em filmes *noir*. Este é um filme de mentiras que expõe a saudade do que não aconteceu, que lida com a culpa de não ter aproveitado mais o tempo que teve com ele.
>
> Este filme não tem um final feliz, porque não tem um final, tem um mistério que perdura: "o ser humano precisa do mistério e do desconhecido para prosseguir".

> Os filmes *noir* surgiram entre guerras e incertezas, numa altura em que o futuro próximo é tão incerto que a curiosidade é um forte motivador para continuar.
>
> Talvez seja melhor perseguir fantasmas do que ser perseguida por eles.

Então, dois anos depois, perguntei-lhe se sentia diferença ao ver este filme, ao que ela respondeu:

> Sim, agora consegue assistir mais como espetadora, vive mais as emoções ao ver o filme. As imagens são mais dela, as ligações estão mais consolidadas. Antes era uma visão mais técnica, mais próxima do objeto do que do tema.
>
> Não foi tanto a forma de lidar com a morte, mas com a culpa de não se lembrar de tantas coisas e com os remorsos por o que não acontece. Foi uma tentativa de aproximação e uma ajuda à aceitação.
>
> Foi uma forma bela de lidar com a mágoa.

Contarmos histórias é uma forma de nos conectarmos, de descobrirmos o que nos une e o que nos afasta, os padrões que se repetem e as exceções à regra.

Quando vi esta obra, senti-me conectada com a experiência, não de perder alguém, mas como a nossa cultura influencia a forma como vemos o mundo e como construímos histórias. A Sara viu o avô como um detetive privado misterioso dos anos 40, eu vejo o meu pai como um herói de ação dos anos 80/90, porque eram os filmes de que ele mais gostava e que levava para casa e que eu via com ele. Ainda não perdi o meu pai, felizmente, mas ver esta curta fez-me refletir sobre a questão de aproveitarmos o tempo com os nossos entes queridos enquanto podemos. Ela não contou esta história para me chamar a atenção nem para transmitir uma lição de moral para o público, ela contou esta história porque precisava dela.

Nós temos muitos motivos para contar histórias. Um deles é porque precisamos delas, e na nossa semelhança, talvez essas histórias encontrem as necessidades de mais alguém, e talvez um dia as histórias de que precisamos e que desconhecemos cheguem a nós. Tal como nos filmes.

3 ABISMO

3.1 Dentro da barriga do monstro

> "*good stories have at least two journeys*, outer and inner: an outer journey in which the hero tries to do something difficult or get something, and an inner journey in which the hero faces some crisis of the spirit or test of character that leads to transformation."
> (Vogler, 2007, p. 300)

Finalmente, tudo faz sentido. Comparar um psicoterapeuta a um *script doctor* foi a metáfora que eu precisava para entender a relação entre a terapia narrativa e o cinema. *Script doctoring* é examinar a saúde de um guião cinematográfico, ou seja, verificar a integridade narrativa da obra. Este processo é-me familiar, portanto imaginar este processo terapêutico tornou-se mais nítido.

Então, qual é a relação entre o poder curativo das histórias e a utilização da metanarrativa no cinema?

Durante todo o capítulo anterior, o da "Rotunda", todos os conceitos pareciam apresentar uma certa dualidade.

> Perhaps its principal property is its inherent sequentiality: a narrative is composed of a unique sequence of events, mental states, happenings involving human beings as characters or actors. These are its constituents. But these constituents do not, as it were, have a life or meaning of their own. Their meaning is given by their place in the overall configuration of the sequence as a whole-its plot or *fabula*. The act of grasping a narrative, then, is a dual one: the interpreter has to grasp the narrative's configuring plot in order to make sense of its constituents, which he must relate to that plot. But the plot configuration must itself be extracted from the succession of events. (Bruner, 1990, pp. 43-44)

O constante referido de consumo e partilha de histórias está sempre de mãos dadas. Quando recebemos uma história, também a criamos. Se lermos uma história contada de forma objetiva, com os eventos por ordem cronológica, sem juízos de valor nem evidências de causa-efeito, a tendência é sublinhar certos acontecimentos e atribuir-lhes essas evidências de causa-efeito, como se todos os elementos fossem parte

de um *puzzle* que necessitamos de montar. Só que cada um acabaria com uma imagem diferente. Esta história objetiva é o que Bruner chama de "*fabula*" e o *puzzle* montado é o que se chama de "*syhuzet*".

3.1.1 A Dualidade Inerente

A distinção entre estes dois termos foi proposta pelos formalistas russos para explicar esta dualidade de "apreender" (i. e. *grasping*) uma história. Para os entendermos, temos como ponto de partida o livro *Culturas Narrativas Dominantes: o caso do cinema* de João Maria Mendes, que foi meu professor da licenciatura em Cinema na ESTC. Ao reler as suas palavras, tornou-se evidente que deveria ter prestado mais atenção às suas aulas.

> De facto, ao inventarmos uma história, inventamos ao mesmo tempo duas coisas, embora não do mesmo modo, e não segundo a mesma dinâmica:
>
> a) Uma cronologia de eventos ficcionais, que pode ser contada diegeticamente como um jornalista organiza, no seu bloco de notas, uma sequência de factos reais, e que precisa de fazer sentido como tal; a isso chama-se *fabula*.
>
> b) Uma abordagem dessa cronologia para efeitos de selecção, seriação e gestão dos conteúdos da história, e que lida livremente com o princípio, meio e fim dessa cronologia, por razões de estratégia narrativa [...]; a isto chama-se *syhuzet*. (Mendes, 2009, p. 56)

Em termos cinematográficos, podemos dizer que o *syhuzet* é o equivalente ao *script*, e a *fabula* é o texto ausente que está pressuposto no *script*. "É a *checklist* que o autor utiliza a posteriori para verificar a consistência interna do enunciado." (*idem*, *ibidem*, pp. 56-57)

Mendes compara estes termos aos de Julia Kristeva para a melhor compreensão desta dualidade. Nos termos dela, são utilizadas as designações *feno-texto*[8] e *geno-texto*[9].

Feno-texto equipara-se ao conceito *syhuzet*, o enunciado produzido através de algo que gera a sua significância, o *geno-texto*. Mas

---

[8] Greek phainesthai, "pheno" means "to appear" (Prud'homme & Légaré, 2006)

[9] genêtikos, "geno" represents that which is "specific to generation", in the sense of "genesis" and "production" (*idem*, *ibidem*)

> (...) este nada tem a ver com a *fabula* nem com a *deep-structure*: o *geno-texto* é antes o "significante infinito" de natureza não simbólica, mas semiótica, o armazém de utensílios da fábrica do autor, universo de formas e conteúdos submersos onde se cruzam e se jogam memórias, fantasmas, mitemas pré-narrativos, muito inconsciente obsessivo e compulsivo – a vida intertextual e pulsional do *feno-texto*, que dele seria um conjunto de sintomas. (*idem*, *ibidem*, p. 57)

Começamos a perceber a necessidade constante de teorizar sobre aquilo que nos torna criaturas únicas, como foi exposto na Rotunda, a capacidade de pensar de forma literal e figurativa, simultaneamente.

Uma pedra é uma pedra, mas se estiver dentro do sapato, debaixo da planta do pé, a fazer-nos coxear; é um inconveniente.

Proponho equiparar o *geno-texto* ao inconsciente coletivo, ou macrocosmo, referido por Carl Jung, ou o que Maria Mendes chama de *meta-fabula*, ou história arquetipal (a Jornada do Herói). É a "Genesis", o significante que contém todos os significados possíveis de aparecerem através do *feno-texto*.

Como diz o senhor meu pai: "Entra porco, sai chouriço." (sendo que o porco é a *fabula* e o chouriço é o *syhuzet*).

> The *pheno-text* is not a two-dimensional structure, despite the finite nature of the printed text, however, and this is because it contains the specular element (the "mirror effect") of its own engendering (germination, or production of meaning) in what we call "the formula". (Prud'homme & Légaré, 2006)

Para recapitular, consideremos o que todos estes autores nos dizem. Por um lado, temos a génese (geno-texto) de todos os significados; por outro, temos uma *fabula* que representa uma história objetiva. Desses dois surge a germinação (*feno-texto* ou *syhuzet*) de um enunciado que cria o significado da história a partir dos elementos que mostra da fábula e do significado que eles podem ter dependendo do contexto.

Quando colocamos em evidência a afirmação de Vogler, de que as boas histórias têm uma viagem exterior e um interior, repescamos a outra noção de dualidade de pensar tanto de forma literal como figurativa.

E se escancarássemos esse processo numa narrativa em que o protagonista está a contar uma história, mas essa história significa algo sobre a sua "realidade"? É como se

a segunda história fosse uma metáfora para a viagem interior do protagonista, em que a *syhuzet* que apresenta o protagonista se torna a *fabula* para a *syhuzet* dessa metáfora, e vice-versa, como um espelho, um encaixe com possibilidades infinitas de *syhuzet* a se tornarem *fabulas* de outras *syhuzet*, como as bonecas matrioscas sempre a revelar uma mais pequena dentro.

Uma história dentro duma história. A *mise en abyme*, que significa "construído em abismo".

3.1.2 *Mise en Abyme*

Este conceito equipara-se ao que designamos de metanarrativa.

> Meta – elemento formador de palavra de origem grega que significa 1. "depois, atrás; entre, no meio de", 2. "mudado, alterado", 3. "superior, além"; do grego meta (prep.) "no meio de; em comum com; por meio de; entre; em busca ou em questão de; depois, imediatamente após, atrás" (Etymonline, s.d., *online*)

Todos os significados etimológicos deste prefixo remetem para esse efeito de espelho, de olhar para dentro, autorrefletir, autoanalisar ou automudança.

> O prefixo meta designa, aqui, a dotação dos meios necessários para que uma forma possa pensar sobre si própria, ou porque é a maturação de um modelo que reconhece e critica, ou por exprimir uma relação consciente com os conteúdos que transporta e de que é herdeira. Neste sentido, *meta-fabulas* e *meta-syhuzets* são formas autorreflexivas que exprimem sínteses de modelos narrativos e que podem ser propostas de modo *naïf*, crítico ou irónico. São *constructs* abstractos que envolvem um forte movimento de distanciação em relação a cada história concreta - o prefixo *meta* será impropriamente usado sem essa distanciação - e que permitem a um autor avaliar o relacionamento de um seu projeto narrativo com as matrizes com as quais este se mantém, ou não, em relação. E um tal relacionamento exclui qualquer normatividade: estes *constructs* funcionam como dispositivos de observação e de comparação, que permitem o conhecimento e o domínio de formas narrativas; não são, insistamos neste ponto, receituários construtivistas. (Mendes, 2009, p. 57)

Podemos relacionar nestes termos, a fórmula da terapia narrativa, em que é pedido ao paciente essa separação da sua própria história de forma a analisá-la e avaliar

de que forma está a construí-la. Temos alguém que olha para a fabula correspondente ao *syhuzet* que está a contar, criando uma metanarrativa sobre alguém que está a contar uma história sobre si próprio, criando duas, ou mais, camadas narrativas que simultaneamente são abertas e descodificadas, como uma cebola, ou as bonecas matrioscas. Essa ideia, que Estés apresenta no início dos seus dois sábios contos, é uma das possíveis ilustrações do conceito de *mise en abyme*.

Este não é um conceito fácil de definir, pois vários teóricos expuseram a sua visão sobre o assunto, e o panorama geral demonstra alguma superficialidade e falta de clareza. Para tentar compreender o conceito, vamos descascar a cebola até ao centro.

> Most critics cite André Gide's 1893 diary entry as the first identification of the *mise en abyme*. [...] The actual term '*mise en* abyme" was coined much later by Claude Magny (1950). It is Gide therefore who inaugurated the idea and Magny who popularised it. (Snow, 2016, p. 21)

A ideia inicial de Gide sobre este termo seria alcançar um efeito narrativo particular, onde a personagem do narrador relata os eventos de uma história, da mesma forma que o autor os relata. Não era a história de um casal, mas a história de uma personagem a contar a história desse casal, relatando dessa forma metafórica as intenções da personagem do narrador. Como refere Snow "Quite simply, the writer fulfils his longings through representing these through the characters. The characters subvert the experience conveyed by the narrator, Gide." (*ibidem*, p. 23)

Essa ideia remete para o conforto de contarmos uma história sobre nós próprios com a segurança de não nos sentirmos julgados nem por nós nem pelos outros, da mesma forma que assistir a um filme nos permite experienciar emoções extremas de forma segura.

Lucian Dällenbach (1977) explora esta ideia "como um espelho interno produzido pela obra literária, no qual se reflete, por reduplicação, total ou parcialmente, o narrado" (Mendes, 2009, p. 59). Ou como a definição de trabalho que Marcus Snow utiliza na sua tese de doutoramento sobre o conceito *mise en abyme*, "was 'any part of a work that resembles the larger work in which it occurs'." (*cit.* Nelles, 2010, p. 312)

Já Brian McHale (1987) propõe três critérios para uma verdadeira *mise en abyme*:

> first, it is a nested or embedded representation, occupying a narrative level inferior to that of the primary, diegetic, narrative world;
>
> secondly, this nested representation resembles, (copies, says Hofstader) something at the level of the primary, diegetic world; and
>
> thirdly, this 'something' that it resembles must constitute some salient and continuous aspect of the primary world, salient and continuous enough that we are willing to say the nested representation reproduces or duplicates the primary representation as a whole. (1987, p. 124)

Para complementar,

> Dällenbach propunha três tipos de *mise en abyme*:
>
> A reduplicação simples, como na clássica pequena peça heráldica que reproduz o todo do escudo ou da medalha;
>
> a reduplicação infinita, ilustrável pelo dispositivo óptico dos espelhos paralelos;
>
> e a reduplicação aporística, como na novela X em que uma personagem está a escrever uma novela chamada X onde se passa a mesma coisa que na primeira.
>
> A *mise en abyme* generalizada supõe que todas estas possibilidades possam ser utilizadas em simultâneo, produzindo diferentes efeitos de *emboîtement* (encaixe) ou de remissão de uns conteúdos para outros. (Mendes, 2009, p. 59)

Em suma, todas estas definições

> pressupõem a contraposição do que é duplicado ou reduplicado *in presentia* (o que é visto ou narrado está efectivamente em presença do que o duplica ou reduplica), e essa experiência especular é vivida como abismal, ou seja, é traumática e profundamente significativa, e não estritamente instrumental ou lúdica. (*idem*, *ibidem*, pp. 59-60)

É possível, então o atrevimento de afirmar que mostramos tanto a viagem exterior como a interior, essas duas viagens que Vogler falava. A viagem interior apresenta-se como uma ferida aberta, ou uma autópsia em que se procura descobrir as causas da "morte" (morte como transformação) da viagem exterior.

Nos capítulos seguintes, iremos verificar de que forma a construção em *mise en abyme* das obras cinematográficas analisadas se relaciona com o caráter curativo das histórias, abordagens, testes, teorias e conceitos, expostos no capítulo Rotunda; se realmente encaixam nesta definição de *mise en abyme* e que termos das outras áreas de estudo exploradas se apoiaram na construção da narrativa de cada um.

3.2 A Função do Sonho e da Fantasia

3.2.1 *Neverending Story* e as duas viagens

Figura 7: Frame retirado do filme *Neverending Story*, correspondente à altura do diálogo citado.

"Bastian – Why is it so dark?
Empress – In the beginning it is always dark."
(Peterson, 1984)

Tudo começa na escuridão. O ventre da mãe, uma semente na terra, a fonte de um rio. Eu lembro-me desta lição. Da esperança e do medo que a acompanhava. De ter pesadelos com os olhos brilhantes do lobo que me perseguia na escuridão da noite. De ver filmes de terror e *thrillers* de que nunca mais me lembrava porque, no fundo, não percebi os perigos que estes me apresentavam. Mas lembrava-me da *História Interminável* (título em português) e dos seus avisos.

Em 2019, 35 anos depois, o último episódio da terceira temporada da série *Stranger Things* usa a música dos créditos iniciais do filme como uma das chaves para derrotar o *big bad* daquele nível. Limahl, o cantor dessa canção, descobre que as reproduções dessa faixa aumentaram em 825% depois do lançamento desse episódio, revelando que a música estava dormente, mas que não foi esquecida. Está marcada na mitologia do nosso tempo como um símbolo popular de *mise en abyme*, desse encaixe sucessivo de histórias.

A *História Interminável*, conta a história de Bastian, um rapaz cheio de imaginação, que gosta de desenhar e de ler livros, de se aventurar por outras dimensões ficcionais. Mas a mãe faleceu e mora sozinho com o pai. Nenhum dos dois sabe ainda muito bem como lidar com as responsabilidades que lhes ficaram entregues. O pai pede-lhe então para crescer, para parar de sonhar acordado e se tornar um homenzinho responsável. Com isto, podemos assumir que a autoconfiança e autoestima do rapaz não está em níveis muito elevados, quando a figura que deveria cuidar dele lhe diz que a forma de ele ver o mundo está errada, e que tem de mudar.

O que vemos a seguir é o cliché dos *bullies*, predadores que cheiram o medo dos outros e se aproveitam dele para o próprio entretenimento. Metem-no no lixo; quando ele sai, volta a encontrá-los, mas desta vez refugia-se numa livraria. Lembremo-nos que o escape dele é o mundo ficcional dos livros. O dono da livraria é um velhote rabugento.

juventude – velhice

alegria – rabugice

De certa forma, é o outro lado da moeda de Bastian. Também adora perder-se no mundo da fantasia e compreende o poder dos livros. A diferença é que Bastian sente o poder dos livros, mas ainda não têm consciência de qual é esse poder, enquanto o dono da livraria tem os anos de experiência, conhecimento e sabedoria que vêm com a idade. Este é o primeiro "encontro com forças sobrenaturais" (Campbell, 2004). Esse senhor serve como um género de mentor que lhe dá a chave de uma aventura, avisando-o dos perigos da mesma. Avisa-o que os livros que ele lê são seguros. Tem hipótese de viver as aventuras que as personagens vivem e explorar outros mundos; mas, quando o livro termina, volta à realidade sem nenhum tipo de sequela física.

Este é o conceito de "simulador de voo" que explorámos no primeiro subcapítulo da "Rotunda".

No entanto, o livro que está a ler, e que, consequentemente, Bastian leva emprestado, não tem essa segurança, e o protagonista corre o risco de ficar preso dentro da história do livro. Não porque vai, concretamente, ser transportado para outro universo, mas porque o livro contém a consciencialização do poder das histórias. Não é esta a motivação do protagonista, mas é isto que ele irá descobrir.

Quando chega à escola, atrasado, percebe que a sua turma está a fazer um teste de matemática e decide refugiar-se no sótão da escola, onde nunca ninguém vai, pois

está cheio de pó. Volta a fugir do mundo "real", matemático, científico, para se refugiar no mundo fantástico.

Começa a ler o livro, expõe uma narrativa sobre o mundo "Fantasia" que está a ser consumido pelo "nada", em que criaturas de terras diferentes se encontram por acaso, durante as suas fugas desse conceito destruidor. Um gigante de pedra, um condutor de morcego e um *jockey* de caracol de corrida juntam-se na floresta. Não, não é o início de uma piada, são as três personagens que representam os habitantes daquele mundo. O louco, o forte e o inteligente. Decidem ir procurar ajuda numa entidade superior e partem em busca da Torre de Marfim, um templo de luz onde mora a Imperatriz (Deus) de Fantasia.

Quando chegam à Torre, descobrem que a Imperatriz está doente. O símbolo de esperança é também o símbolo do desespero.

Um senhor negro de barba branca muito comprida, Cairon, fala pela Imperatriz e informa os súbditos que mandaram chamar um herói que pode descobrir a cura para a doença da soberana e a resposta para travar o "nada".

Um bravo guerreiro indígena, caçador de búfalos roxos, aparece em forma de criança. Bastian reconhece a similaridade com o desenho estampado na sua mochila. Logo no início, temos uma pista de que a imaginação de Bastian influencia a história do livro, e que esta personagem servirá como uma espécie de avatar para o leitor. O nome do guerreiro é Atreyu, que deriva da mitologia grega e significa corajoso, bravo, destemido.

Cairon ri-se da juventude de Atreyu e duvida que ele tenha capacidades para ter sucesso numa missão tão perigosa e importante, mas logo o aceita como o campeão do reino. Avisa-o que tem de deixar as armas para trás e entrega-lhe um amuleto, o Auryn, que o irá ajudar na sua jornada.

Figura 8: Auryn – simbolo na capa do livro que Bastian lê e amuleto entregue a Atreyu

Este amuleto é o mesmo que aparece na capa do livro que Bastian está a ler. São duas serpentes a morder a cauda uma da outra, enquanto o entrelaçado faz o desenho do

símbolo do infinito, como se vê na figura. É semelhante ao uróboro[10]; no entanto, esta é a ilustração perfeita para a dualidade – aliás, todas as dualidades referidas no subcapítulo anterior. O ato de consumir uma história necessita de um de dois processos cognitivos. Um *syhuzet* tem sempre uma *fabula* que lhe corresponde; esse enunciado pode tornar-se a *fabula* do outro e por aí em diante. Esta história que estamos a analisar também tem essas dualidades. Bastian está a interpretar a história que está a ler, e a própria história, por sua vez, é influenciada por essa interpretação.

Gmork, o lobo negro de olhos brilhantes, começa neste ponto a sua busca para acabar com a jornada de Atreyu. Tal como este é o avatar de Bastian, Gmork serve como um representante da sombra, do antagonista, do conceito do "nada", algo não representável. Gmork é um guardião do limiar. Luz cria sombra, e a luz da esperança de salvação lança a sombra do medo e da dúvida. Tanto que, depois de procurarem pelas montanhas prateadas, pelas torres de cristal e pelo deserto do desespero, os nossos heróis encontram-se no pântano da tristeza. Aqui temos a cena que ainda hoje não aguento ver sem me emocionar, apesar de saber exatamente o que vai acontecer: a cena em que Atreyu fica sem Artax, o seu fiel corcel. Cairon avisara-o que tinha de deixar as suas "armas" para trás, e Artax era a sua última arma, no sentido em que era a sua última ligação ao mundo conhecido, às coisas que tomava como certas e como garantidas. Esta cena demonstra o valor da tristeza e como é necessário perder partes de nós que são importantes, mas que não nos deixariam ver os novos conhecimentos que a viagem proporcionará.

Mas a seguir à tristeza vem a letargia, e Atreyu encontra a representação desse sentimento em Morla, uma tartaruga gigante, eremita, que fala sozinha, tem alergia a humanos e já não quer saber de nada, porque o "nada" chegará de qualquer jeito. No exato momento em que ela aparece, Bastian grita, e Atreyu e Morla ouvem. A segunda pista de que ele influencia o livro, mas ainda não quer acreditar. Morla infeta Atreyu com algum do seu desânimo quando lhe diz que, para encontrar as respostas que procura, tem de perguntar ao Oráculo do Sul, que fica a uma distância de dez mil milhões de milhas. Tudo parece estar perdido, Atreyu começa a perder a coragem e o pântano quase o leva, Gmork está no seu alcance. No mundo "real", começa uma tempestade repentina.

[10] Serpente em círculo a comer a própria cauda.

Bastian pensa em fugir, mas pergunta-se o que faria Atreyu. Atreyu não desistiria. Então Bastian ganha coragem e fica. Esta cena ilustra bem a proposta de Rita Figueiredo sobre *Neuro Stroytelling* infantil. Bastian autorregula as suas emoções com base no exemplo da personagem no conto.

Então, aparece um dragão da sorte (com focinho de cão) chamado Falkor, que o salva da tristeza e da sombra.

"Falkor – Never give up and good luck will find you." (Peterson, 1984)

Esta é a explicação que Falkor lhe dá, a recompensa por não ter desistido, mesmo quando tudo está perdido, é um bocadinho de sorte. Essa frase faz lembrar um provérbio que existe desde a Grécia Antiga, pelo menos: "a sorte protege os audazes", e parece-me ser das explicações mais ou menos aceitáveis para um *Deus Ex Machina*. Aqui, encontra novos aliados: um casal de velhotes, uma curandeira e um cientista. Mais uma vez, encontramos a oposição entre ciência *versus* magia, e percebemos como ele necessita de ambas para continuar. A curandeira trata-lhe das feridas e diz-lhe que, para curar, tem de doer, afirmação que pode ser aplicada a toda aventura até agora. O cientista estuda o Oráculo e serve como dispositivo de exposição para explicar ao jovem guerreiro quais são as provas que terá de ultrapassar para conseguir as respostas que procura.

O primeiro portão são duas esfinges douradas (aqui está a dualidade de novo). Estas abrem os olhos e lançam raios de luz letais quando quem se aventura a atravessar não se sente verdadeiramente merecedor. É uma prova de autoestima e autoconfiança. A grandeza das esfinges, e o facto que o podem matar, fá-lo hesitar e elas abrem os olhos. Mas Atreyu ganha coragem e corre para atravessar, safando-se por pouco, provando que a coragem não é a ausência do medo, mas sim a capacidade de o enfrentar.

A segunda prova é um espelho. O cientista conta à mulher que está muito preocupado, porque esse portão obriga-o a enfrentar o seu "verdadeiro eu". Seguindo a lógica construtivista revelada no processo de "Terapia Narrativa", o "verdadeiro eu" não existe *per se*. O que Atreyu tem de enfrentar aqui são os seus desejos obscuros, as partes de si que não se atreve a admitir que existem. Não significa necessariamente que sejam coisas horríveis, mas sim coisas consideradas inadequadas pelos padrões da sociedade em que cada um se integra.

De qualquer forma, Atreyu vê Bastian no espelho, porque Bastian é que não quer admitir que está a viver a aventura através de Atreyu, não quer admitir que tudo aquilo é "real". Tanto que se assusta, fecha o livro e quase não volta a abri-lo (entretanto, anoitecera). Mas abre-o, Atreyu passa o portão e encontra o Oráculo. Este diz-lhe, a dobrar – porque são duas esfinges iguais ao primeiro portão, mas desta vez azuis – que, para curar a Imperatriz, ela precisa de um novo nome, mas que só uma criança humana lho poderá atribuir. Isto cria um novo problema na história: onde vai ele encontrar uma criança humana? O Oráculo responde-lhe que só para lá das fronteiras de Fantasia.

Bastian olha as nuvens e diz que se fosse ele, daria à Imperatriz o nome da mãe.

As nuvens que precedem o "nada" aproximam-se de Falkor e Atreyu. Falkor perde Atreyu, que cai e perde o amuleto.

Atreyu encontra o gigante de pedra, muito triste, a comentar as suas mãos grandes e fortes, que não foram capazes de proteger os amigos do "nada". A reação do gigante faz lembrar a figura paternal, que normalmente vê o seu poder na sua força e no seu trabalho árduo, mas esse poder não adiantou para salvar a mãe de Bastian, e agora o "nada" vai levá-lo a ele também. Atreyu diz que a responsabilidade é dele, que ele é que foi escolhido. Aqui começamos a ter indícios de que Bastian se está a tornar responsável pelas suas ações, como o pai lhe pedira no início.

De seguida, encontra Gmork numas ruínas, com o orgulho ferido por ter falhado o "nada". Bastian conversa com o seu medo:

"Gmork – Fantasia has no boundaries." (Peterson, 1984)

O lobo explica o que é Fantasia. São os sonhos e esperanças da humanidade. Pessoas sem imaginação são mais fáceis de controlar. Esse é o objetivo do "nada". Esse é o objetivo do pai de Bastian que não sabe como cuidar dele e precisa de o controlar segundo as normas que segue, como um dia lhe fizeram a ele.

Em 1968, George Land faz um teste desenvolvido para a NASA, para medir o potencial criativo de cientistas e engenheiros, em 1600 crianças dos 3 aos 5 anos.

- aos 5 anos de idade, 98% das crianças foram classificadas como altamente criativas;
- aos 10 anos, apenas 30%;

- aos 15 anos, apenas 12%;
- em adultos com mais de 25 anos, uns míseros 2%.

Estes resultados são explorados no livro *Breaking Point and Beyond* (1993), escrito pelo próprio George Land com a colaboração de Beth Jarman. A conclusão a que chegam é que isto não acontece devido ao envelhecimento, mas sim ao condicionamento social da nossa educação (Naiman, 2024). Como diz Gmork - adultos sem imaginação são mais fáceis de controlar.

Mas Atreyu mata Gmork quando este o ataca. Acaba com a sombra da dúvida que Fantasia é importante salvar. Falkor encontra o Auryn no fundo do mar e recupera Atreyu. Fantasia é destruída, ficando apenas pequenos fragmentos a flutuar no espaço. O amuleto ajuda os nossos heróis a encontrar a Torre de Marfim e a Imperatriz.

A Imperatriz sorri, sem que Atreyu perceba porquê. Ela explica que teve sucesso na sua missão e que trouxe a criança humana consigo. Toda aquela aventura, toda aquela perda e dor, era a única forma de o levar até ela. Lembrem-se da curandeira que já dizia: para curar tem de doer. E explica o conceito da história interminável, em que, assim como Atreyu transportou Bastian para aquele mundo, também Bastian nos transportou a nós para o seu mundo e para aquele. Bastian não quer acreditar e a Torre começa a destruir-se.

A certo ponto, a Imperatriz e Bastian começam a falar um com um outro, num enquadramento frontal que quase parece que estão a falar connosco também. Bastian acabar por dizer: "Está bem, eu vou fazer o que sonho" e dá o nome de Moon Child à Imperatriz. Faz as pazes com a morte da mãe e recupera a energia de carinho e proteção que ela lhe trazia, e que agora vive na imagem da Imperatriz.

Caímos na escuridão, aquela escuridão por onde começamos este subcapítulo. A Imperatriz entrega-lhe um grão de areia, a centelha de esperança que restou, e que é tudo o que é necessário para construir um novo reino de Fantasia. Bastian recupera a sua imaginação e Fantasia recupera a sua antiga glória. Tem a sua ressurreição.

Em cima de Falkor, volta ao mundo real e assusta os *bullies*. Regressa com o elixir, ao recuperar a sua imaginação e ao enfrentar os seus medos, recupera também a sua autoestima e autoconfiança.

O autor do livro original, Michael Ende, retirou-se dos créditos do guião por causa desta parte. O final do filme corresponde ao meio do livro, e a ideia era que Bastian ficava em Fantasia e não que levava elementos desse mundo para o mundo "real".

"In fact, in his interpretation, Bastian never truly entered Fantasia, but instead got lost in his own imagination." (IMDB trivia, s.d.) Este é o perigo da imaginação em excesso, quando a mente perde a capacidade de distinguir entre realidade e fantasia. Gottschall refere vários estudos que demonstram que poetas e autores de ficção têm mais propensão a esquizofrenia e bipolaridade.

> Our minds, too, constantly struggle to extract meaning from the data rivering through our senses. Although the stories that sound-minded people tell themselves rarely go awry in the spectacular fashion of paranoid schizophrenics', they often do go awry. This is part of the price we pay for having storytelling minds. (2012, p. 196)

De certa forma, este final transmite uma mensagem mais saudável às crianças, para cultivarem a sua imaginação sem se perderem no mundo da fantasia, e para aplicarem as lições que aprendem nesse mundo ao mundo "real".

3.2.2 *Sucker Punch* e a função dos arquétipos

Figura 9: As protagonistas de *Sucker Punch*

"Madame Gorski – You have
all the weapons you need.
Now fight!"
(Snyder, 2011)

Preparem-se, o título faz jus ao filme. Vamos levar um golpe à traição, com a qual estranhamente estávamos a contar.

Os logotipos da Warner Bros e da Legendary Pictures aparecem impressos na cortina vermelha de um palco, o que desde logo evidencia a teatralidade e o simbolismo da obra a que vamos assistir. Uma voz logo explica sobre o que é o filme, sobre o arquétipo do anjo da guarda que pode aparecer em muitas formas; ou seja, muitas personagens na nossa vida podem utilizar esta máscara. Neste caso é a jovem que vemos sentada na cama, conhecida como Baby Doll.

Nos primeiros segundos temos revelado, de forma poética, que não devemos levar esta história de forma literal. A própria música de fundo é uma cover de "Sweet Dreams" de Eurythmics, cantada pela própria atriz que interpreta Baby Doll. "Vivian Paley wrote of children's pretend dramas seems to apply just as well to dreams: they are 'the stage on which bad things are auditioned'"(Gottschall, 2012, p. 174), que é o que acontece aqui.

As músicas escolhidas para cada ponto no filme são muito importantes, e confirmam o simbolismo de cada cena. O que esta reitera é que isto é tudo um sonho, uma viagem interna para lidar e resolver um trauma, como aconteceu aos pacientes estudados pela Dr.ª Catwright, caso exposto no subcapítulo "Valor de Sobrevivência".

Em termos visuais, o filme contém três níveis de realidade: o asilo, o bordel e o mundo fantástico. Mas esta introdução invoca um quarto nível: a nossa realidade (semelhante à revelação da jovem Imperatriz na obra anterior) e o pensamento analítico e interpretativo daquilo que vamos assistir.

Em poucos minutos é nos apresentada a história de uma jovem de 20 anos, que perde a mãe e o padrasto tenta abusar dela. Quando o consegue afastar, ele vira-se para a irmã mais nova. Baby Doll consegue sair do quarto e proteger a irmã com um revólver, mas ao atirar no padrasto, mata a irmã sem querer. Em choque, desiste de matar o padrasto, que aproveita para a levar para um asilo de doentes mentais, onde paga a um funcionário corrupto, Blue, para a lobotomizar o mais cedo possível, para não correr o risco de que se descubra a verdade sobre ele.

Conhecemos a jovem chamada "Sweet Pea", a voz da narradora, que está no palco num cenário parecido com o da abertura, a interpretar o papel de Baby Doll. Quem está a encenar a peça é a Dr.ª Gorski, a psicóloga interina que trata das pacientes do asilo. Ela põe música a tocar – a música é um lugar seguro, livre de julgamentos. Diz-lhe que o mundo que imagina pode ser tão real quanto este, e que cada um de nós tem o poder para controlar o mundo que criamos. A doutora serve de Arauto, chama-as para a aventura com a proposta que faz. A cena está construída como se estivesse a falar para as duas, para Baby Doll e Sweet Pea. "Something deep inside us knows when we are ready to change and send us a messenger." (Vogler, 2007, p. 56)

A viagem de Baby Doll começa e são-nos mostrados os objetos de que ela precisa para escapar; isto é, mais uma vez, em segundos, percebemos o caminho que tem de percorrer, qual é a sua missão. Vê um isqueiro no bolso do porteiro; um mapa no escritório de Blue; uma faca na cozinha; a chave mestra no pescoço de Blue; e uma lobotomia.

Entramos no segundo nível de realidade, no bordel. Sweet Pea está a representar a cena em que é lobotomizada, mais uma vez criando um paralelismo com Baby Doll. Mas recusa-se a fazer essa cena: é a recusa da chamada para a aventura. As três raparigas

que estavam juntas numa mesa no asilo estão agora a representar o elenco de apoio nessa cena. A Dr.ª passa a ser referida como *Madame* Gorski, mas continua a ser a encenadora e professora das raparigas. Sweet Pea sai do palco e relembra toda a gente de que ela é que é a estrela do espetáculo, a *headliner*. Como se dissesse ao público: "Se ainda não perceberam até agora, esta história é sobre mim."

Baby Doll agora aparece como uma virgem órfã, que um padre, interpretado pelo padrasto, vendeu a Blue, o dono do clube, que por sua vez tem a pretensão de vender a virgindade dela ao cliente mais rico do seu bordel, designado como "High Roller".

Rocket, que faz de irmã de Sweet Pea neste nível de realidade, faz de guia de Baby Doll. Mostra-lhe os cantos à casa e explica-lhe como as coisas funcionam. É o mapa.

Rocket, enquanto trabalha na cozinha, decide roubar um pedaço de chocolate, mas o cozinheiro apanha-a e tenta abusar dela, castigando-a por achar que tem direito a uma coisa boa. Baby Doll salva-a. Não está pronta para deixar a culpa de ter perdido a irmã para trás.

As duas vão para o ensaio de dança. Sweet Pea é o centro das atenções, mas não está focada na coreografia e *Madame* Gorski chama Baby Doll para o centro.

A esperança (Baby Doll) hesita em dançar, mas o seu arauto entrega-lhe a principal mensagem e tema deste filme.

> "Dr. Vera Gorski – If you do not dance you have no purpose. And we don't keep things here that have no purpose. You see, your fight for survival starts right now. You don't want to be judged? You won't be. You don't think you're strong enough? You are. You're afraid. Don't be. You have all the weapons you need. Now fight." (Snyder, 2001)

Como sabemos, ter um propósito é algo muito importante para o ser humano continuar a viver. Se não tivermos um propósito, deixamo-nos estar num canto e morremos, mesmo que não seja uma morte literal. Também as partes de nós que não nos servem de nada, que não ajudam a sustentar o nosso ser, acabam por se perder em nós. Esta é a chamada para a aventura, onde vamos passar para uma realidade de coragem, força e empatia.

Baby Doll começa a dançar – a música é um lugar seguro. É transportada para um nível de realidade fantasioso. Um templo, no meio da neve, abriga uma espécie de sabedoria. Encontra o mentor que lhe diz o que ela já sabe, que o plano é conseguir

aqueles quatro objetos: mapa, isqueiro (fogo), faca e chave, mais uma quinta coisa, que é um mistério. Entrega-lhe as suas armas, um revólver e uma espada e diz-lhe para se defender.

"And one more thing, defend yourself."

Baby Doll sai do templo e encontra samurais gigantes, que parecem ter um corpo feito de chamas, com os quais luta arduamente. Esta cena representa o fim da autocomiseração, do ato de se vitimizar, de tomar responsabilidade pela sua própria vida e lutar. Isto é evidenciado pela música de fundo, em que ouvimos Björk a cantar:

And if you complain once more
You'll meet an army of me
You're alright
There's nothing wrong
Self-sufficience, please
And get to work
(Björk – "Army of me", 1995)

Mais uma vez, a música confirma o significado da cena. Mas se já sabemos o significado, porque é que a cena de ação tem tanto tempo? Não acho que seja à toa. Não é somente por valores de produção ou para chamar fanáticos de ação e manter o público atento. É a exposição de um conflito interno. Quando estamos a lutar internamente, para quem vê de fora, parece que estamos só ali parados a pensar em alguma coisa (lembremo-nos que Sweet Pea estava distraída no início da cena), mas a sensação é de imenso esforço e adrenalina.

Na cena seguinte, Sweet Pea está a criticar a dança de Baby Doll. Quem nunca se autocriticou por se permitir ser selvagem e verdadeira? A nossa forma de ser pura e crua é tratada como se não tivesse valor; o que é valorizado são as máscaras que a sociedade nos ensinou que são adequadas. Ficções que nós próprios nos impusemos, como a prisão em que elas se encontram.

Baby Doll quer fugir dessa prisão, mas Sweet Pea recusa a ideia por ser muito perigoso. O ego está sempre na dúvida se há de passar para o próximo nível quando já está tão confortável no atual. Mas Rocket, a fé/culpa, quer ir. Aqui percebemos que Rocket representa a culpa, porque as duas conversam e Sweet Pea acusa-a de ser o motivo de estarem ali, presas.

Amber, coragem/temor, e Blondie, astúcia/ingenuidade, também estão interessadas em ajudar. Com todas estas partes de si prontas a ajudar, Sweet Pea aceita avançar com o plano. Como foi referido anteriormente, Campbell referia-se aos arquétipos como as expressões dos órgãos do corpo. E agora, o corpo mexe-se com todos os órgãos necessários. Ironicamente, os objetos que precisam de obter também representam as partes da psique que cada uma das personagens representa.

Rocket – Map
Amber – Fire
Blondie – Knife
Sweet Pea – Key

Baby Doll é o quinto elemento. Não, não é o de Luc Besson, apesar de metaforicamente ser semelhante. É o objeto mistério referido pelo Sábio (ou Mentor).

O primeiro objeto que vão buscar é o mapa. É o conhecimento de que precisam para sair dali uma espécie de guia das ligações, portas, divisões e corredores.

Baby Doll dança para os distrair, enquanto Sweet Pea rouba o mapa. Nesta sequência, a equipa dos cinco elementos está completa. O Sábio aparece sempre para fazer o *briefing* de cada batalha. Vão ter de lutar com nazis *zombies* movidos a vapor, e aqui temos uma repetição. Na cena em que Rocket convence Sweet Pea a aderir à causa, ela diz: "We're already dead." Nesta cena, o Sábio diz-lhes que não precisam de se sentir mal por matar os soldados porque "They're already dead." Agora, estão a lutar contra o sentimento de luto de viver sem propósito; por isso, a psique procurou um, e talvez por isso a expressão que o Sábio lhes entrega é:

"If you don't stand for something, you'll fall for anything."

Isto remete para a frase da *Madame* Gorski quando convida Baby Doll a dançar a primeira vez. E depois, dá-lhes a segunda informação adicional:

"And one more thing, try to work together."

Se as partes do corpo não funcionarem pelo mesmo propósito, o corpo fica parado. Para além disso, mais uma vez, a música reitera o significado do mapa.

> *And if you go chasing rabbits, and you know you're going to fall*
> ...
> *When logic and proportion have fallen sloppy dead*
> ...
> *Feed your head, feed your head*
> (Emilíana Torrini (Jefferson Airplane) – "White Rabbit". 2011)

Aprende, cultiva o teu conhecimento, alimenta a tua cabeça.

Conseguem o primeiro objeto com sucesso, no segundo e no terceiro níveis.

Blue, guiado pela ganância, propõe que Baby Doll dance para o *Mayor* quando ele vier. Mas a *Madame* Gorski acha que ela não está pronta e discute com ele, que afirma ser o dono delas todas, incluindo da encenadora.

Aqui temos a primeira pista de que Blue representa um arquétipo exposto por Pinkola Estés no livro *Women who run with the wolves*, um personagem chamado "Bluebeard". Será coincidência que o nome deste personagem seja "Blue"?

"Bluebeard" (ou "Barba Azul") é um conto folclórico com várias versões; a que Estés conta pode resumirse ao seguinte. Bluebeard finge ser um homem simpático e de riqueza, que quer casar. Numa família de várias filhas, consegue convencer a irmã mais nova a tornar-se sua esposa. Leva-a para o seu castelo, diz-lhe que pode fazer o que quiser, exceto abrir uma porta específica. Numa visita em que ele está fora, as irmãs convencem-na a abrir essa porta. O que ela encontra são corpos mortos, esqueletos putrefactos das noivas anteriores. Ela assusta-se e fecha a porta. Tenta fingir que nada aconteceu, mas a chave não para de sangrar, porque ela não consegue ignorar e esquecer o que viu, e porque é muito difícil esconder-lhe que lhe desobedeceu. Inevitavelmente,

ele descobre e fecha a noiva no quarto, mas os irmãos chegam para a salvar e matam Bluebeard. Estés chama-lhe o predador natural da psique. (2008, pp. 35-40) É a nossa parte interna que ameaça destruir-nos se duvidarmos dela, se desafiarmos a ordem que ela própria estabeleceu. Quer controlo e adoração para acalmar a sua solidão. Blue, tal como Bluebeard, é muito bom a apanhar sinais de desobediência, e repara que alguém mexeu no mapa no seu escritório. Só ainda não sabe quem nem porquê, mas a semente da suspeita já foi plantada. Sweet Pea sabe quem ele é e o que representa. Quando Baby Doll as reúne para contar o seu plano de fugir, Sweet Pea vocaliza o seu medo específico: se Blue descobre, estão mortas. Tal como a jovem noiva de Bluebeard, sabia que se ele descobrisse que lhe desobedecera, a sua vida está em risco.

Entretanto, a culpa (Rocket) pergunta à dor (Baby Doll) se há alguma coisa que gostaria de não ter feito ou dito, evidenciando essa relação entre as duas. Também é a fé (Rocket) que partilha com as outras que a esperança (Baby Doll) a salvou do cozinheiro.

Baby Doll vai dançar para o *Mayor*, representado pelo porteiro que tem um isqueiro com a imagem de um dragão, um género de guardião do limiar, servo da Sombra.

Quando o *Mayor* chega, vemos abuso da riqueza, drogas, jogo, ouro, ostentação, ganância. Blue arrisca-se a mostrar a sua mais recente aquisição pela ambição de um bom pagamento. Essa ganância é evidenciada pelos Queen a cantar "I want it all". O que elas têm de conseguir é o fogo, a força de vontade, a coragem para arriscar. Mas como tudo o que é demais é tóxico, o fogo desmedido leva a esta ostentação e futilidade, tal como Estés se refere à energia deste arquétipo. "In folklore there are any number of sorcerers' apprentices who foolishly dared to venture beyond their actual skill levels by attempting to contravene Nature. They were punished by injury and cataclysm." (*ibidem*, p. 42) Não é à toa que o pedaço de sabedoria que o Sábio lhes entrega nesta aventura é:

> "Don't ever write a check with your mouth you can't cash with your ass."

Que é como dizer: Não faças dívidas que não podes pagar, pois podes acordar o monstro." Corresponde-lhe ainda a informação adicional:

> "Oh, and one more thing... don't wake the mother."

Neste nível de fantasia, a missão é matar a cria de um dragão (imagem no isqueiro) e retirar os cristais da garganta, que, quando se tocam, criam a mais bela chama. Baby Doll experimenta-os para ver essa chama e acorda a mãe.

Paralelamente, na realidade do Bordel, as cinco celebram o sucesso da sua missão e Blue pergunta-lhes o que estão a celebrar. A suspeita aumenta. Roubaram o servo, acordaram o "dragão".

A música desta cena de fantasia também as avisa da mesma coisa:

> *I am the world's forgotten boy*
> *The one who searches and destroys*
> (Skunk Anansie (The Stooges) – "Search and Destroy". 2011)

Blue intimida-as e ameaça-as, o que abana a confiança de Sweet Pea, e, consequentemente, de todas as outras.

Blue expressa desejo por Baby Doll, deseja algo real e verdadeiro, cru como a dor que ela representa, puro como a esperança.

Hesitantes, decidem continuar com o plano. Blondie vai buscar o aparelho de som à sala de dança, mas não consegue aguentar as lágrimas. *Madame* Gorski aparece como ombro amigo e diz-lhe que pode confiar nela. Blue aparece também.

Na cozinha, comentam que Blondie está atrasada. Sweet Pea decide aparecer e pôr o plano em prática sem a astúcia (Blondie), isto é, no improviso, e usam o rádio da cozinha. No mundo da fantasia, têm de assaltar um comboio que transporta uma bomba a alta velocidade. O perigo de morte está cada vez mais próximo.

"Those who fight for it, life has a flavor the sheltered will never know."

Diz-lhes o Sábio, que sabe que a partir daqui vão poder apreciar as coisas de maneira diferente, porque o que ele diz a seguir é:

"Oh, yah. And one last thing. [...] If I were you, I'd hurry."

Não é "mais uma coisa" é "uma última coisa", o que significa que esta é a última prova neste nível de fantasia. É a aproximação à caverna mais profunda.

O rádio falha, a música estremece, a hipnose sobre o cozinheiro é quebrada.

A bomba reativa-se. Rocket é esfaqueada pelo cozinheiro para salvar Sweet Pea. Baby Doll prefere fechar os olhos e assistir à morte dela no reino da fantasia. O avatar da culpa de Sweet Pea morre. Mas, no fundo, ouvimos as palavras repetidamente:

> *It is not dying, it is not dying*
> ...
> *That ignorance and hate may mourn the dead*
> *It is believing, it is believing*
> *But listen to the colour of your dreams*
> *Is it not living, is it not living*
> ...
> *It is not dying, it is not dying*
> *It is not dying, it is not dying*
> (Alison Mosshart and Carla Azar (The Beatles) – "Tomorrow never knows", 2011)

Dizem, com isto, que esta e futuras mortes não são propriamente morrer. Foi uma parte de Sweet Pea que morreu, uma parte do trauma pronta para ser deixada para trás; mas, com o choque, o *self* é mandado para o armário.

Agora, a bomba a explodir no bordel é Blue a enfrentá-las, pois Blondie contou-lhe tudo. Aqui, ele diz uma frase que volta a representar o arquétipo do Bluebeard muito bem.

> "But it's come to my attention-- it's come to our attention... that a few bad eggs... led by one little egg in particular... have spit in the face of that generosity... and are plotting against me. Me. Your father. Your lover. Your employer. Plotting to take from me my most precious possessions. Your very selves."

Blue é o predador que acha que é tudo caça dele, que tudo lhe pertence. Mata o avatar da coragem e força de vontade (Amber), por se atrever a desafiá-lo, e mata o avatar da astúcia (Blondie), por se atrever a ser ingénua. Descarta as reclamações do arauto (Gorski) por não ter moralidade para reclamar.

Blue é a Sombra,

> a force which will act in opposition to the instincts of the natural Self, and that malignant force *is what it is*. Though we may have mercy upon it, our first actions must be to recognize it, to protect ourselves from its devastations, and ultimately to deprive it of its murderous energy. (Estés, 2008, p. 42)

Blue fica sozinho com Baby Doll, tenta abusar dela, mas ela consegue chegar à faca que afinal roubaram. Por isso disse que Blondie era a faca: foi a facada nas costas que ela lhes deu que permitiu esta situação de proximidade com Blue, semelhante à mitologia cristã e à situação de Judas Iscariotes. Se Jesus não fosse crucificado também não ressuscitaria.

Baby Doll consegue magoar Blue a sério, e conseguir o quarto objeto, a chave. De seguida, vai buscar a outra chave, o *self*, ao armário. Têm tudo para escapar. Quando as duas alcançam o portão, percebem que só uma delas conseguirá fugir, porque a outra terá de ser a distração. Baby Doll percebe que ela é o último objeto e lembra que esta história é de Sweet Pea.

Baby Doll deixa-se apanhar e Sweet Pea foge.

A lobotomia acontece, como sabíamos que ia acontecer. Normalmente, aquilo a que tentamos fugir é inevitável, porque estamos constantemente a fugir ao inevitável. Por isso é que todos os vilões conseguem pôr em prática os seus planos. O *self* acredita que o seu papel é impedir a Sombra, mas, na verdade, é pegar na energia que a Sombra lança no mundo e integrá-la na nossa psique.

Blue, magoado, tenta, de novo, abusar de Baby Doll, já lobotomizada. Mas a paz de espírito e a ausência do poder que tanto a dor como a esperança lhe traziam, foram embora, e ele desiste. Ela ganha porque consegue privá-lo da sua energia homicida, como diz Estés. Com esse contentamento, tira a vontade do predador a caçar, porque não dá luta. Já nada a pode magoar.

Prendem Blue e a Dr.ª Gorski fica retoma o controlo asilo. Não referem as mortes de outras pacientes, mas se aceitarmos a interpretação de que o segundo nível de realidade é um sonho, também podemos assumir que a única coisa que aquelas raparigas fizeram nesta história foi emprestar o seu aspeto físico à psique de Sweet Pea e servir de avatares para os mecanismos internos dela já mencionados.

Sweet Pea consegue chegar a um autocarro. Quando tenta entrar, uns guardas que ali estavam desconfiam dela e começam a fazer perguntas. O motorista do autocarro, o Sábio, intercede por ela, rejeitando as suspeitas dos guardas:

"One more thing, she's been a joy the entire journey."

O *self* está pronto para uma nova aventura, vestida de branco, cheia de possibilidades para o futuro.

> "Sweet Pea – Who honors those we love for the very life we live? Who sends monsters to kill us, and at the same time sings that we will never die? Who teaches us what's real and how to laugh at lies? Who decides why we live and what we'll die to defend? Who chains us? And who holds the key that can set us free... It's you. You have all the weapons you need. Now fight!"

A narrador torna-se o arauto do espectador, que o desafia a lutar, chama-nos para a aventura. Todos nós temos o poder de controlar o mundo que criamos, por isso, tomemos a responsabilidade de nos libertarmos a nós próprios das prisões em que nos enjaulamos.

Superficialmente, este filme parece o sonho molhado dum rapazinho na puberdade. E também pode ser. Mas é também uma trama complexa que representa a luta contra a auto-opressão.

A dualidade proposta no subcapítulo anterior também se aplica aqui, não só no sentido do pensamento narrativo dualista, nem sobre a simbologia ambígua dos elementos, mas também sobre a forma como emoções opostas são feitas da mesma matéria e com a mesma forma. 1 positivo e 1 negativo é exatamente o mesmo número 1, por exemplo.

3.2.3 Preparar o Futuro

> The remedies for repair or reclamation of any lost psychic drive are contained in stories. [...] Stories are embedded with instructions which guide us through the complexities of life. Stories enable us to understand the need for and the ways to raise a submerged archetype.
> (Estés, 2008, p. 14)

Ambos os filmes, *Neverending Story* e *Sucker Punch* abordam o tema da autorresponsabilidade, a necessidade que o Herói (Eu Superior) tem de controlar o seu próprio mundo para avançar com a sua vida.

Ambos lidam com um trauma, que projetam e desconstroem numa história. Temos a viagem interior e a exterior.

No *Neverending Story*, a distinção entre realidade e ficção é mais clara. O protagonista é uma criança, assim como a narrativa foi criada para apelar à compreensão infantil. É um exemplo demonstrativo de como as histórias podem cultivar a inteligência emocional das crianças, semelhante à proposta de *Neuro Storytelling* de Rita Figueiredo.

Em *Sucker Punch*, essa distinção não é de todo clara, mas esta história é para adultos, que à partida têm uma linguagem mais abrangente de símbolos e um discernimento maior para separar os níveis de realidade. Têm um maior conhecimento do *geno-texto*. As emoções e características de personalidade de um adulto cognitivamente desenvolvido também são bastante mais complexas que as de uma criança que ainda está a aprender a lidar com o mundo. Isto parece um bocado irónico porque o filme é criticado por não ter profundidade e ser subdesenvolvido, que só uma personagem, "Blue", tem profundidade emocional e que todas as outras são estereótipos. Estereótipos são necessários, e têm razões para existir, mas têm funções muito específicas e muito breves, como os três personagens que no início do livro de *Neverending Story* fazem a exposição do que se passa naquele mundo.

Aqui, se olharmos para o filme da forma figurativa que o autor pede, se virmos as personagens como partes de uma personagem completa, que têm ação só em determinados momentos em que são necessárias, a protagonista é bastante complexa. Outro motivo desta crítica é que a maioria dos críticos de cinema são homens e têm os mesmos complexos que Blue, o que torna mais fácil identificarem-se com ele, e não com as nuances da personalidade de uma jovem adulta do sexo feminino.

> THERE ARE NO GOOD MARRIAGES OR HAPPY FAMILIES IN classical mythology. Everywhere there is hierarchy. An authoritarian father figure is king of the mountain. The chief god acts out of self-interest, imposing his will and desires on others; looked at psychologically, he is a model of an authoritarian, narcissistic personality Women– as mortals, as goddesses, as feminine symbols – are with few exceptions oppressed, sacrificed, or humiliated. Rape is the

> norm, and power rather than love is the ruling principle. Sons and daughters either bask in approval when they are obedient extensions of their father's will or are sacrificed, rejected, abducted, punished, or ignored. (Bolen, 1992, p. 1)

Isto para dizer que ambos lidam com a opressão que a sociedade impõe, que normalmente implica abafar a energia feminina, o lado emocional, tanto nos homens como nas mulheres.

O pai de Bastian tenta convencê-lo que crescer é perder esse lado feminino, porque foi o que lhe foi imposto a ele. Acredita que crescer é destruir esse reino de fantasia que era nutrido pela mãe. A história que se segue é a forma como ele vai manter essa figura maternal viva dentro de si, para crescer duma forma mais saudável que o pai cresceu, percebendo que ser forte, responsável e adulto nada invalida – muito pelo contrário, é complementado pelo desenvolvimento e cultivo da imaginação e da emoção.

O mesmo acontece a Sweet Pea, devido ao sentimento de culpa, que permite que uma figura autoritária mantenha as suas características emocionais femininas oprimidas. Cria uma prisão para se castigar e coloca a figura de Blue como rei e carcereiro, como uma desculpa para não ter hipóteses no mundo real. Até aparecer uma centelha de esperança e ganhar coragem para se libertar da sua própria prisão. Arriscar viver, levando consigo as armas, poderes, que adquiriu durante a sua luta pela liberdade.

Ambos os filmes são metanarrativas e por consequência, autorreflexivos. Vão ao encontro da proposta do processo de terapia narrativa estudada no final da "Rotunda". Desafiam a própria visão do mundo e ganham o poder de o mudar internamente. Ganham consciência do próprio poder, e ficam preparados para enfrentar o futuro.

3.3 A Problemática da Memória

3.3.1 *The Notebook* e o conforto do vazio

Figura 10: Os protagonistas do filme *The Notebook*: Duke e Ally

> "Noah – Summer romances begin for all kinds of reasons, but when all is said and done, they have one thing in common. They're shooting stars, a spectacular moment of light in the heavens, fleeting glimpse of eternity, and in a flash they're gone." (Cassavettes, 2004)

Esta é a história de um rapaz. Um rapaz com quem eu partilhei a história desta tese, o que procuro descobrir na investigação e o tipo de filmes que me propunha a analisar. Então, ele contou-me a própria história.

Ele cresceu com os avós paternos. Moravam em apartamentos diferentes, mas no mesmo prédio. Os avós gostavam muito dele, e ele gostava muito dos avós, porque o mimavam. Que criança não gosta disso? Já jovem adulto, assiste à demência da avó a instalar-se. Os episódios cada vez mais frequentes de esquecimento, de começar a perder a memória das pessoas que a rodeavam, incluindo o avô. Entretanto a avó faleceu. Pouco depois, o filme apresentado na imagem passa na televisão portuguesa, e ele encontra conforto nesta obra.

O filme transmite esse sentimento de conforto e acolhimento logo no início. Com um pôr-do-sol a tornar tudo laranja, um rio onde um homem rema, e um bando enorme de pássaros brancos a voar em direção a uma janela. Nessa janela, vemos a idosa que está na imagem. Ela está a olhar para essa paisagem com nostalgia.

Depois conhecemos Duke, um senhor velhote que também está num lar de idosos, a ir buscar os seus medicamentos, a ser charmoso com toda a gente, a gabar-se em pensamento que é um homem comum, nada de extraordinário, mas que é vitorioso na sua vida porque amou alguém com todo o seu coração.

Entra no quarto da senhora que estava à janela, que pergunta quem é ele. A enfermeira assegura que ele é divertido e que está em boas mãos. Ela aceita passar tempo com ele.

Então, Duke começa a ler-lhe uma história. Pergunta onde ficaram da outra vez. A ideia é dizer que já lhe lê aquela história com regularidade, mas já percebemos pela conversa com a enfermeira que é um visitante frequente. Esta pergunta não faz sentido, porque ele começa do início.

Conta a história de dois jovens, Noah e Ally, que se conhecem numa feira popular no dia 6 de junho de 1940.

Ela está acompanhada, mas ele atira-se a ela e coloca-se em perigo até que ela aceite sair num encontro. Pendura-se numa roda gigante e ameaça atirar-se se ela não responder aos seus avanços. Ela acaba por aceitar, porque é um ser humano e não quer ver outro a magoar-se, mas responde na mesma moeda e puxa-lhe as calças para baixo.

No dia seguinte, Noah passa por ela na rua e vai combinar o encontro. Ela recusa, apesar da insistência dele. O estratagema é um *double date* surpresa, com a amiga dela e o amigo dele. Vão ver um filme e ele muda-se para o lado dela. No fim, caminham sozinhos. O charme dele parece estar a resultar.

Ally revela que a sua vida é toda planeada ao minuto, tirando nas férias de verão, e que toma as suas decisões em conjunto com os pais. Refere que não via um filme desde que era pequenina.

Noah desafia-a a fazer coisas porque quer e não porque tem de fazer. Ela revela que gosta de pintar. Metem-se na aventura de se deitarem no chão da estrada a olhar para os semáforos e quase são atropelados. Ela ri-se com a situação, e os dois dançam no meio da estrada com uma música trauteada por ele.

Duke narra a *montage* do florescimento do seu amor. Passam cada vez mais tempo juntos e começam a apaixonar-se. Ally conhece o pai de Noah, que usara poesia de Walt Whitman para o ajudar a ultrapassar a gaguez.

O narrador expõe que os dois são de mundos muito diferentes, o clichê da pobreza *versus* riqueza. Têm estatutos sociais diferentes, mas isso nunca causa atrito no ambiente de Noah, de pobreza e liberdade. Talvez porque eram os anos 40 e era mais normal as mulheres utilizarem a máscara da "burrinha", mesmo que tivessem imensa educação. Ou os tutores e professores eram pagos para dizer que se estava a sair muito bem, porque em nenhum ponto da história é evidenciado que ela é inteligente e culta. Tanto que não reconhece os poemas de Whitman, que são muito importantes na cultura dos Estados Unidos naquela altura e até aos dias de hoje.

Duke continua a narrar a história. Conta que viviam muitas festas, discutiam muito, e que eram loucos um pelo outro.

O pai de Ally convida Noah para almoçar. No almoço, rodeado pela alta sociedade, a única evidência de que o facto de ele ser pobre é um problema, surge quando um dos convidados lhe pergunta quanto ganha. Ele tinha acabado de dizer a sua profissão, é claro que ganha pouco. Mas nada de não conhecer palavras ou expressões, nem de falhar regras de etiqueta. Eu sei que estes exemplos são clichês, mas tal como os estereótipos, têm razão de ser e, se forem bem usados, são bastante úteis e menos preguiçosos que um homem bem vestido perguntar ao carpinteiro quanto ganha. O facto de serem de classes sociais diferentes nunca parece provocar qualquer tipo de tensão mais profunda do que no diálogo expositivo. O que vemos é uma adaptação muito natural tanto ao ambiente dela como ao dele.

A mãe revela que Ally vai para Nova York quando acabar o Verão, coisa que Ally finge ter acabado de descobrir, pois ainda não tinha conseguido contar a Noah.

De noite, Noah leva-a a uma moradia em ruínas e conta-lhe que o sonho dele é reconstruir aquela casa. Ally começa a dar sugestões de como gostava que a casa ficasse e os dois começam a fazer planos para um futuro juntos. Ela vê um piano e senta-se a tocar, mas o piano está desafinado. As estrelas ainda não estão alinhadas para a história deles, como depois é demonstrado na cena em que quase chegam a "vias de facto", mas ela não para de falar nem de pensar, apesar de afirmar que quer que aquilo aconteça.

Declaram o seu amor.

O amigo de Noah entra pela casa adentro. Os pais de Ally chamaram a polícia porque já era tarde. Ally discute com os pais. Ela tem ideias de não ir para a universidade para ficar com Noah, mas os pais não querem que ela seja pobre, para dizer as coisas como elas são. Noah ouve na outra divisão e decide ir embora, porque, por um lado não quer que ela perca oportunidades por causa dele, mas por outro acusa-a de ser fútil por querer a segurança da riqueza. Discutem, acabam a relação.

No lar, a idosa declara a sua revolta com a atitude do casal e diz que deviam mandar os pais dela dar uma volta.

No dia seguinte, os pais obrigam o verão a acabar mais cedo, isto é, vão-se já embora para a casa de inverno. Ally não têm oportunidade de se despedir de Noah. Duke cita a frase que a mãe lhe disse anteriormente sobre os romances de verão, que é a citação que abre este capítulo.

Noah escreve-lhe todos os dias durante um ano, mas a mãe de Ally consegue intercetar as cartas todas. Noah e o amigo são convocados para a guerra. Ally voluntaria-se como enfermeira na esperança tola de o encontrar, sentindo que, ao cuidar dos soldados feridos, estaria na verdade a cuidar dele. Tanto que um dos seus pacientes a corteja. Lon é rico, inteligente, sofisticado, engraçado – o modelo perfeito para os pais de ally. Lon pede-a em casamento e ela aceita com alegria. Mas ao aceitar, Noah vem à sua memória.

Entretanto, Noah volta da guerra, o pai vende a sua casa e compra a casa dos sonhos do filho. Noah descobre por acaso Ally na rua a encontrar-se com o noivo, mas ela não o vê. Faz de sua missão reconstruir a casa como os dois tinham planeado, na esperança de que ela volte para ele depois de atingido esse objetivo.

A senhora que ouve a história pergunta se eles se voltaram a encontrar e diz que gostava de perceber qual é o final da história.

Noah tem um caso com uma viúva para afagar a solidão, tanto a dele como a dela. Com a casa terminada, coloca-a à venda. Tem imensos potenciais compradores, mas arranja sempre desculpa para não a vender. Tanto que se torna notícia no jornal, que Ally vê quando está a experimentar o vestido de noiva.

Nisto, entra em conflito interno. Vai visitar o noivo para o avisar que vai tirar uns dias para resolver umas coisas antes de se casar. Ele pergunta-lhe se deve ficar

preocupado com a situação, mas é compreensivo, acolhedor e confia nela. É seguro; já ela mente com os dentes todos.

A missão de Noah resulta e Ally chega à casa dele. Ele fica incrédulo ao início, ela tenta fugir, destrói um portão e o carro avaria. Então, fica para jantar.

A idosa comenta que a história é muito boa e que acha que já a ouviu outras vezes. Duke é chamado ao médico, para verificar o seu estado de saúde. O seu coração já não está muito bom. O médico, que também conhece o caso de Ally, dá-lhe uma dose de realidade. Avisa-o que a doença dela é degenerativa e não tem cura, só vai ficar cada vez pior. Duke diz que tem de ir porque se esqueceu de virar a página da pauta de música do piano, mas ouvem-na a tocar de memória. "Noticeable problems appear in the working, episodic, and semantic memory systems" (Seamon, s. d., *online*), mas a memória de procedimento é a última a ser afetada, o que explica como ela ainda se lembra como tocar piano, mas não se lembra da sua própria história. Infelizmente, esta situação não é um sinal de ela se estar a começar a lembrar de quem é.

(Is it night? are we here together alone?)
It is I you hold and who holds you,
I spring from the pages into your arms—decease calls me forth.

O how your fingers drowse me,
Your breath falls around me like dew, your pulse lulls the tympans of my ears,
I feel immerged from head to foot, :
Delicious, enough.
(Walt Whitman - "So Long!")

Noah e Ally jantam na divisão onde quase chegaram a vias de facto e lembram-se do passado. Noah lê-lhe poesia, essa parte do poema, e pede-lhe para voltar no dia seguinte.

A idosa quer mesmo saber é o fim da história. Os filhos de Duke fazem uma visita, e a senhora apresenta-se como Ally. É a primeira vez que ouvimos o nome dela. Se ela sabe como se chama, como é que ainda não questionou Duke se a história é sobre ela ou sobre eles?

Os filhos ficam sozinhos com Duke e tentam convencê-lo a voltar para casa. Estes, já com os seus filhos e famílias feitas, que provavelmente já nem moram todos juntos, querem mesmo que o pai volte para casa... Mas Duke sente que aquele dia vai ser um dia para um milagre.

Voltando à história, Ally volta a mentir ao noivo que lhe liga preocupado.

Na manhã seguinte, vai passear de barco com Noah, no meio de pássaros brancos como os que estavam a voar no início. Sabemos que chegamos ao clímax desta história porque é um romance e começa a chover. Os dois discutem, ela descobre que ele lhe tinha escrito todos os dias durante um ano e beijam-se. Voltam para casa e, desta vez, chegam mesmo a consumir o seu amor.

No dia seguinte, a viúva aparece e quer conhecer Ally. Os três convivem um dia inteiro para alguém de fora referir que o amor deles é muito bonito e que lhe dá esperança (o que nós vimos foi basicamente adultério e uma relação tóxica).

Ela vai pintar no alpendre, enrolada no lençol, livre. A mãe chega para a avisar que o noivo está a caminho.

Vai-lhe mostrar que a história dela é semelhante. Leva-a conhecer, de longe, o amor de juventude dela, com quem quase ficou. Mas diz-lhe, quase a chorar, que independentemente desta história, ama muito o pai. Entrega-lhe as 365 cartas de Noah, como se pusesse a decisão nas mãos dela, finalmente, agora que tem todas as informações ao seu dispor.

Ally conta a Noah que tem de falar com Lon, que está na cidade. Ele fica muito chateado porque ela ainda está indecisa, depois de ter passado aqueles dias com ele. Mas diz-lhe que gosta de discutir com ela e de ser honesto com ela, que vai ser difícil, mas que está completamente disposto a tentar. E, finalmente, é preciso reiterar: a questão é ela perceber o que ela quer de verdade, não ele próprio, nem os pais, nem o noivo; ela é que tem de tomar a responsabilidade da sua decisão, tem de crescer. Este era já o conflito apresentado no primeiro encontro deles, e este é o último teste que Ally tem de passar para se tornar emocionalmente independente.

Ally vai-se embora a chorar, quase tem um acidente, e para a ler uma carta aleatória.

"Young Noah – The best love is the kind that awakens the soul, and makes us reach for more, that, plants a fire in our hearts and brings peace to our minds. And that's what you've given

me. That's what I hope to give to you forever. I love you. I'll be seeing you. Noah" (Cassavettes, 2004)

Ally, já idosa diz que é uma história muito bonita, mas que a faz sentir triste, sem conseguir perceber porquê. Duke recita parte deste poema para a reconfortar:

Nothing is ever really lost, or can be lost,
(...)
The body, sluggish, aged, cold—the embers left from earlier fires,
The light in the eye grown dim, shall duly flame again;
(Walt Whitman – "Continuities")

Este poema reitera o tema do filme, que Duke acredita que as memórias de Ally nunca se perderam completamente.
O sol está a pôr-se, e eles vão para dentro de casa. Jantam à luz das velas. Ally pergunta-lhe o final da história. Vemos a conversa de Ally com o noivo, que apesar de tudo o que ela lhe contou, continua a ser bastante compreensivo, como se fosse a personificação literal do sentimento de segurança e conforto.
Ally do presente lembra-se de quem escolheu. Vemo-la na sua juventude a chegar com as malas à casa de Noah. Lembra-se de quem é e reconhece Duke como Noah.
Duke fica feliz, Ally pergunta-lhe quanto tempo têm, ele diz que isso nunca é certo. Aproveitam aqueles minutos para dançar. Ela quer ir dar uma volta, mas num instante, volta a esquecer-se. Duke continua a insistir com ela e a chamar-lhe nomes carinhosos. Ela assusta-se e os enfermeiros têm de sedá-la.
Duke, já no seu quarto, revê fotos das suas vidas e lê a capa do caderno onde estava escrita a história que contou a Ally. É uma nota dela a dizer-lhe para lhe ler aquela história, para ela encontrar o caminho de volta para ele. Tem outro ataque cardíaco. Acabam os dois nos cuidados intensivos.
Duke esquiva-se de noite para ir ter com ela. Ela lembra-se dele e deitam-se juntos. Ally pergunta se acha que o amor deles é capaz de um milagre, o milagre de irem embora os dois juntos. Ele diz-lhe que sim e despedem-se.
E morreram felizes para sempre.

Este filme é toda uma ilustração de *wishful thinking*. Não é de todo descabido pensar que, ao ler a autobiografia de uma pessoa, ela se vá lembrar de quem é. Como podemos perceber em capítulos anteriores, existe um acoplamento neural que espelha a emoção e motivação dos personagens na história. Sabemos também que a construção da nossa identidade está na história que contamos a nós próprios sobre quem somos. Ally escreveu a sua própria história, na tentativa de não perder a sua identidade. Infelizmente, no mundo real, no caso duma doença degenerativa, não é assim que as coisas funcionam. Mas não é só isso que importa aqui. Este filme trouxe conforto ao rapaz que perdeu os avós. Deu-lhe a oportunidade de se lembrar deles de forma mais romantizada, e imaginar que foram mais felizes do que foram, muito provavelmente.

"But, as the psychologist Jerome Bruner observes, memory may 'serve many masters aside from truth'." (Gottschall, 2012, p. 344)

Foi uma forma de fazer o luto e as pazes com a perda da avó. Se a memória é uma construção nossa, mais vale que seja uma boa memória. "Carr writes in his memoir, The Night of the Gun, 'People remember what they can live with more often than how they lived'." (*idem*, *ibidem*, p. 320)

3.3.2 *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* e a reprogramação inconsciente

Figura 11: Dentro do subconsciente de Joel, com Clementine

"*How happy is the blameless vestal's lot!*
The world forgetting, by the world forgot.
Eternal sunshine of the spotless mind!
Each pray'r accepted, and each wish resign'd;"
(Mary a citar Alexander Pope
– "Eloisa to Abelard", Gondry, 2004)

Um homem acorda na sua cama, com o barulho de uma carrinha a arrancar, resplandecido. É dia de São Valentim.

Chega ao carro, tem a porta do condutor estragada. Acha que foi o condutor que estacionou ao seu lado e deixa recado, mas não vemos estragos no outro carro.

Está à espera do comboio para ir para o trabalho. Decide fazer uma coisa que nunca fez: fazer gazeta e ir a Montauk. Tem um súbito desejo incompreensível de lá ir.

Senta-se na praia, repara que arrancou páginas do diário e que não escreve há dois anos. Queixa-se do frio na praia, vê uma mulher com uma *sweatshirt* laranja e cabelo azul. Pensa que nunca vai encontrar ninguém, que devia tentar voltar para a Naomi. Num *diner*, encontra a mesma mulher da praia, ela olha para ele e ele fica intrigado. "Porque é que me apaixono por todas que me dão o mínimo de atenção?"

No comboio, estão na mesma carruagem. Ela apresenta-se, diz chamar-se Clementine. Pede para não fazer referência a Huckleberry Hound e à música "Darling Clementine". Mas ele não conhece nenhuma dessas coisas. O nome dele é Joel. Têm a sensação de que já se conhecem. Descobrem que ela trabalha numa livraria que ele frequenta. Ela é extrovertida e inquisitiva, ele é introvertido e tímido. Ela chateia-se com ele por tentar ser simpático, mas depois volta para a beira dele porque gosta que ele seja simpático. Quando chegam, ele oferece-lhe boleia.

Ela convida-o para beber, mas logo se preocupa com o que ele vai pensar dela e volta atrás com a oferta. Ele vai tomar uma bebida com ela. Ela quer que ele fale, mas ele acha que a vida dele não é nada de interessante e, como tal, não tem muito para dizer.

Quando começam a ficar muito próximos, ele assusta-se e vai-se embora. Ela dá-lhe o número e diz para lhe ligar, o que ele faz assim que chega a casa. Combinam ir a um rio gelado na noite seguinte.

Ela é destemida e passeia sobre o rio, contente. Ele tem medo que o gelo parta e não quer ir. Deitam-se os dois no gelo. Ela pergunta-lhe que constelações conhece. Ele não sabe nenhuma, mas quando ela insiste, ele começa a inventar.

Chegam à casa dela de manhã, e ela quer ir dormir à casa dele. Ele aceita e ela vai buscar a escova dos dentes. Um rapaz bate-lhe à janela do carro a perguntar o que ele está ali a fazer. O rapaz parece conhecê-lo, mas Joel não.

Nestes primeiros 18 minutos, temos várias pistas de que Joel não se lembra de bastantes coisas. Faltam peças do *puzzle*: um carro riscado, folhas rasgadas, um rapaz que parece conhecê-lo. Mas logo o seu cérebro arranja explicações para estas coisas. Assume que quem lhe bateu foi o carro estacionado ao lado do seu, apesar de o outro carro não ter vestígios de nada; assume que não escreve nada no diário há dois anos, sem questionar muito; e quanto ao rapaz, simplesmente não pensou muito no assunto. Como os estudos de Gazzinaga propunham, o cérebro humano não aguenta não ter explicação, pelo que arranja uma. Mas para o espectador não é suficiente, porque tudo é mostrado como um mistério para nós resolvermos.

E agora, aos 18 minutos, começa o filme, começam a aparecer o resto das peças.

Joel está a conduzir numa noite de chuva, perturbado. Deita fora uma cassete de áudio. Quando entra no apartamento, o vizinho conversa sobre Clementine e diz que era uma sorte estar com ela no dia de S. Valentim. O Dia de S. Valentim é o dia do início do

filme, por isso, percebemos que voltámos ao dia anterior. A reação ao comentário do vizinho é cínica, e repara que ele recebe correio duma empresa chamada Lacuna Inc.

Veste um pijama embalado, toma qualquer coisa e começa logo a adormecer.

Dois homens numa carrinha encontram o seu apartamento e levam um monte de equipamento para o seu quarto. Um deles é o que lhe bateu na janela do carro.

Voltamos a ver a conversa da entrada do apartamento, mas está difusa.

Voltamos três dias para trás, e Joel conta à irmã e ao cunhado que foi comprar um presente de S. Valentim antecipado para Clementine, por causa de terem discutido. Mas quando chegou ao local de trabalho dela para o entregar, ela agiu como se não o conhecesse, e já tinha outro namorado. Aqui já tem o cabelo azul. Com pena dele, o cunhado mostra-lhe um papel a dizer que Clementine apagou Joel da sua memória, um aviso para não voltarem a fazer referência à relação deles se a encontrassem.

Joel vai pedir justificações à empresa. O médico, Dr. Howard, diz-lhe que não era suposto Joel ter visto esse papel, e que ela o apagou da memória porque não estava feliz. Depois de um ataque de nervos, Joel exige que façam a mesma coisa com ele.

É-lhe pedido que recolha todos os objetos que possui que remeta para memórias dela. Explicam-lhe o procedimento, que os danos cerebrais seriam similares a uma noite em que tenha bebido muito álcool.

> If a memory device could actually erase every trace of a specific person, that device would have to locate and destroy every memory of that person. And this means finding and erasing every object, place, smell, and thought associated with that person. Because these associations involve multiple brain areas, the device would produce massive forgetting due to massive brain damage. This would not be on a par as Doctor Mierzwiak said in the film, with a night of heavy drinking. Joel would forget Clem and much, much more. (Seamon, s. d., *online*)

Mas, como sabemos, num filme a explicação não precisa ser "real", só precisa ser verosímil. Para qualquer pessoa que não tenha conhecimentos de neurociência, isto soa plausível. O facto de termos visto que é um procedimento frequente e aplicado em vários tipos de pessoas, como a cena na sala de espera, apoia esta sensação, e não quebra a nossa *suspension of disbelief*.

Então, durante um *scan* cerebral, mostram-lhe os objetos, um a um, e mapeiam as áreas do cérebro ativadas por cada um deles. Esta memória também começa a destruir-se. Ele entra em duplicado na própria memória. Evidencia a autorreflexibilidade

desta metanarrativa, porque ele entra no segundo nível de realidade e começa a questioná-lo e a influenciar o que acontece.

No quarto dele, os técnicos estão a ter dificuldades com a ligação dos equipamentos. Joel ouve o nome Patrick muitas vezes, e começa a associar ao técnico que estava a mexer nos objetos de Clementine no consultório, como também ao novo namorado dela que aparece na livraria, mas cuja cara não conseguiu ver.

Vai à memória da última vez que se viram. Ela tinha o cabelo laranja. Chega a casa tarde e diz que lhe riscou o carro. Joel acusa-a de ser irresponsável e uma oferecida. Clem pega nas coisas dela e vai-se embora. Joel hesita, mas vai atrás dela. Na rua, tem o carro amassado e encostado a um hidrante. Percebemos finalmente o que aconteceu com o carro dele.

Entretanto, Patrick conversa com Stan, o outro técnico, conta-lhe que começou a namorar com Clementine, utilizando os objetos que Joel lhes entregou para mapearam as suas memórias. As vozes dos técnicos começam a influenciar as memórias. Joel tenta dissolver a tensão entre ele e Clementine com uma brincadeira, mas ela ignora.

Voltamos atrás descobrir o motivo da discussão. Ela quer ter filhos, mas ele acha que não estão preparados porque ela é irresponsável.

Vemos uma conversa de travesseira. Clem pede a Joel que se abra com ela, que partilhe mais sobre o que lhe vai na cabeça, que comunique mais, ao que Joel responde: "Constantly talking is not necessarily communicating."

Assim, é demonstrado mais uma vez que ele é introvertido e ela é extrovertida, e denota-se que ele a julga por causa disso.

Lembra-se de um jantar de rotina, escreve no diário que tem receio de se estarem a tornar um daqueles casais aborrecidos. Ouve Patrick a chamar Tangerine ao telefone. Fica sozinho no restaurante, e volta ao momento em que ela pinta o cabelo de laranja, e que ele próprio lhe chama de Tangerine.

Patrick vai à casa de Clementine, que está a ter uma crise. Sente que está a desaparecer, quase como se sentisse que está a desaparecer das memórias de Joel. Por outro lado, faltam dois anos da sua história, que já estabelecemos ser a peça fundamental na construção de identidade. Se sentirmos que faltam pedaços da peça, também não ficaríamos ansiosos? Vemos que Patrick tem os objetos que Joel entregou na sua mochila.

Oferece o presente de Joel a Clementine, que adora o presente, e diz que nunca nenhum namorado tinha conseguido adivinhar assim o gosto dela.

Joel volta a uma memória de estarem a conversar debaixo dos lençóis. Ela pergunta-lhe se acha que é bonita. Quando era criança, não queria ser feia e tinha uma boneca com o mesmo nome que ela em que projetava esse medo. Dizia à boneca para não ser feia. Voltam ao lago gelado, estão deitados a olhar para as estrelas como no início, mas ela ainda tem o cabelo laranja. Começam-nos a ser mostrados momentos felizes e valiosos da relação entre os dois. E ela começa a desaparecer. Ao refletir sobre o quanto ela influenciou de forma positiva a sua personalidade, Joel começa a mudar de ideias. Tenta pedir aos técnicos para pararem, e até consegue abrir os olhos. Mas Stan e Mary, a rececionista do consultório da Lacuna Inc que tinha chegado antes de Patrick sair, estão muito ocupados a dançar em roupa interior, e não reparam.

Joel começa a intervir nas memórias, começa a puxar Clementine pela mão, para tentar escondê-la, passando por vários cenários das memórias que estão a ser apagadas. Volta a encontrar o médico e conversa com ele. O médico avisa que faz parte da imaginação dele, portanto o que ele sabe é o que Joel sabe, e o que ele diz é na verdade Joel que está a imaginar.

Patrick está deitado com Clementine no lago, ela ainda está perturbada. Ele usa as palavras que Joel escreveu no diário sobre aquele momento. Ao ouvir estas palavras, Clem levanta-se e vai-se embora, sem explicação nem hesitação, o que prova que dizer palavras bonitas, mas de forma gratuita, tem o efeito contrário. A outra pessoa não baixa a guarda, mas ergue-a ainda mais.

Joel começa a falar com Clementine nas memórias. Como o médico explicou, é ele a conversar com ele próprio. Os dois pensam numa forma de salvar a memória dela. Ela sugere irem para uma memória onde ela não entra. Joel leva-a para a sua infância. A memória para de ser apagada porque ele saiu do mapa.

No mundo real, Clem está a conduzir e a chorar, Patrick tenta acalmá-la e usa a palavra simpático (i. e. *nice*), ela chora ainda mais. "*Nice*" é o adjetivo que ela mais utilizou para descrever Joel. Neste universo, também temos a premissa de que o amor é mais forte que o esquecimento, mas é um apontamento subtil para os românticos que a quiserem aceitar, não é forçada nem se tenta justificar. Esta crise também é a justificação para a coincidência de Joel e Clementine se encontrarem numa praia, no frio de fevereiro,

num dia de trabalho, porque é onde ela tem vontade de ir quando está a ter uma crise de ansiedade.

O Dr. Howard chega para salvar a situação, consegue descobrir a memória e apagá-la. Joel abre os olhos e é sedado.

Volta a uma memória dos dois dentro do carro a assistir um filme ao ar livre, mas do lado de fora do recinto. Estão a inventar os diálogos dos personagens.

Isto remete para o aspeto simbólico da própria cena: Joel está a ver a cena da sua memória de fora e a inventar novos diálogos e novas ações. Tira Clementine do carro e volta a tentar escondê-la noutras memórias. Volta a passar pelo doutor, mas já não lhe vê a cara. Ela sugere que ela a esconda numa memória de humilhação, porque essas estão bem enterradas. Ele leva-a para adolescência; está a masturbar-se e a mãe apanha-o. Howard continua a encontrá-los. Voltam à praia em Montauk.

Mary fica sozinha com o Dr. Howard. Tenta meter conversa com ele. Partilha uma citação que ele já conhece, e então lembra-se da de Alexander Pope, a citação escrita anteriormente. Mary continua a avançar, declara-se e beija-o. Howard diz que não pode, porque tem esposa e filhos, mas não se afasta dela. A esposa chega e vê-os pela janela. Stan apita avisando o doutor, que corre atrás da esposa para se tentar explicar. Mary diz que não aconteceu nada porque ele não quis. A esposa diz ao marido para contar à rapariga e vai-se embora. Howard conta que já tiveram um caso, mas que ela pediu para apagar a memória dessa altura. Mary decide ir ao escritório, abrir o seu ficheiro, e ouvir a gravação da história que se esqueceu.

Joel volta à memória de quando convida Clementine para sair pela primeira vez.

> "Clementine – Look man, I'm telling you right off the bat, I'm high-maintenance, so... I'm not gonna tip-toe around your marriage, or whatever it is you've got goin' there. If you wanna be with me, you're with me.
>
> Joel – Okay.
>
> Clementine – Too many guys think I'm a concept, or I complete them, or I'm gonna make them alive. But I'm just a fucked-up girl who's lookin' for my own peace of mind; don't assign me yours."
>
> (Gondry, 2004)

Mesmo depois desse discurso, Joel ainda achava que ela o ia salvar. De certa forma, é revelado o conflito principal da relação deles.

Voltam à primeira vez que se conheceram, na festa em Montauk. Joel está sozinho porque não sabe como conviver. Clementine vai meter conversa com ele e roubar-lhe comida. Neste momento no tempo, Joel conhece Huckleberry Hound e a música "Darling Clementine".

Volta a ganhar consciência, aceita que o processo está quase a terminar e que em breve não vai ter nenhuma memória dela. Então, mais vale saborear o momento.

De noite, entram na casa de praia à socapa. Na memória ele assusta-se e vai-se embora. Ela diz-lhe para mudar a memória e imaginar que ficou. Ou para inventarem uma despedida, pelo menos. Despedem-se, ela diz-lhe para a encontrar em Montauk.

Vemos o plano inicial, ele acorda com vontade de ir a Montauk. Todo o seu esforço de tentar salvar as memórias de Clementine deu-lhe esta recompensa, a vontade inconsciente e irracional de ir a Montauk. Neste momento, também temos as peças todas para desvendar os mistérios colocado no "prólogo" do filme. Podemos voltar agora ao mundo normal.

Mary questiona Stan se ele sabia do caso, ele diz que não tinha a certeza. Pergunta-lhe se antes de apagar a memória parecia ser feliz. Ele diz que sim. Mary tem os ficheiros de todos os pacientes com ela, e decide que vai devolver a memória das pessoas, de certa forma.

> Este é o melhor motivo para estudar história: não para poder predizer o futuro, e sim para se libertar do passado e imaginar destinos alternativos. É óbvio que não seria uma liberdade total — não há como evitar sermos moldados pelo passado —, mas alguma liberdade é melhor do que nenhuma. (Harari, 2015, p. 61)

Voltamos à cena do início, em que Clementine vai buscar as coisas para ir dormir à casa de Joel. Pega no correio e entra no carro. Abre o correio e descobre uma carta de Mary, que explica onde trabalha e que todos os pacientes têm o direito de saber que tiveram as suas memórias apagadas. Junto tem a cassete da gravação de Clementine, que põe a reproduzir no rádio do carro. Ouve-se a voz dela a queixar-se de Joel. Este, como também não se lembra, acha que está a gozar com ele, e como está a tocar em pontos sensíveis da sua personalidade, chateia-se e manda-a sair do carro.

Ela volta a casa, ignora Patrick e chora. Decide ir à casa de Joel.

No *hall* de entrada, o vizinho reconhece-a, mas ela não o reconhece a ele. Chega ao apartamento de Joel, que está a ouvir a gravação dele a queixar-se dela, mas também a elogiá-la. Ficam os dois perturbados. Ela vai-se embora, passado uns segundos, e ele vai atrás dela, pedindo-lhe para esperar. Não sabe o que dizer, mas pede-lhe para esperar só um pouco.

> "Clementine - Okay.
>
> Joel - Really?
>
> Clementine - I'm not a concept, Joel. I'm just a fucked-up girl who's looking for my own peace of mind. I'm not perfect.
>
> Joel - I can't see anything that I don't like about you.
>
> Clementine - But you will. Right now you can't. But you will. You know, you will think of things, and I'll get bored with you and feel trapped because that's what happens with me.
>
> Joel - Okay.
>
> Clementine - Okay.
>
> Joel - Okay.
>
> Clementine - Okay."
>
> (Gondry, 2004)

Ela faz um discurso semelhante ao de quando ele a convidou para sair a primeira vez, mas desta vez Joel sabe que ela tem razão, porque passou a noite a refletir sobre a relação deles, apesar de não se lembrar, e agora tem uma maior compreensão daquilo em que os dois se estão a meter. Isto dá-nos a indicação subtil de que o principal conflito entre os dois foi resolvido.

Também podemos descobrir mudanças no comportamento de Joel no início – ele é impulsivo e falta ao trabalho. Tem coragem de continuar a falar com ela no comboio e de lhe oferecer boleia. Foge quando começam a ficar muito próximos na casa dela, mas liga-lhe assim que chega a casa. O mesmo acontece com Clementine – vemos a sua teimosia a suavizar. Na conversa no comboio, ela irrita-se com ele, mas decide não desistir. Quando Joel se chateia no carro com ela, quando reproduzem a cassete das memórias que apagaram, sem que ela tenha culpa do que ele a acusa, ela cede e arrisca ir ao apartamento dele.

Existe uma versão do guião em que o filme acaba numa cena em que percebemos que eles repetem este padrão durante a vida inteira, de se juntarem e se

apagarem, vezes e vezes sem conta. Mas ainda bem que desistiram da ideia; não pelo final feliz, mas porque as cenas depois das memórias apagadas mostram crescimento e evolução das duas personagens, mesmo não se lembrando das situações em que aprenderam essas lições.

> Conscious knowledge can be overrated. There are two kinds of memory: implicit and explicit. The problem simulation model is based on implicit, unconscious memory. We learn when the brain rewires itself, and we don't need to consciously remember for that rewiring to occur. (Gottschall, 2012, p. 179)

É muito semelhante à função de limpeza que os sonhos têm, segundo Francis Crick e outros teóricos do sono que o seguiram. Como foi referido no capítulo "Rotunda", o sono REM permite ao cérebro organizar a informação necessária para a sobrevivência e descartar o que já não é necessário.

Por outro lado, este filme também nos ensina uma lição, que nos é dada através da consciência de Joel. Nós desejamos apagar as nossas memórias até abrirmos os olhos para os momentos preciosos perdidos no meio das más situações. Ele começa a lembrar-se por que gostava de Clementine e começa a lutar para a manter na memória, não só porque tiveram momentos felizes, mas também porque ela influenciou positivamente a personalidade dele. É uma analogia para o processo da terapia narrativa. Ele foi obrigado a enfrentar a sua história, expondo as feridas como uma espécie de autópsia, e a sua perceção muda, reconhecendo o valor tantos dos momentos maus como dos bons. O mesmo acontece quando ouvem as cassetes um do outro, como se mostrassem as feridas em carne viva um ao outro, criando um sentimento maior de empatia, compreensão e responsabilidade.

Então, pode dizer-se que as memórias episódicas se apagaram, mas as emoções despoletadas por essas histórias permaneceram.

3.3.3 Arquivar o passado

"At the end of the day people won't remember what you said or did, they will remember how you made them feel." (Maya Angelou)

Esta é uma das citações utilizadas pelos técnicos de montagem. É isso que a nossa memória faz: edita os momentos do passado dependendo de como nos sentimos sobre isso no presente.

> *Put differently, the past, like the future, does not really exist.*
>
> They are both fantasies created in our minds. The future is a probabilistic simulation we run in our heads in order to help shape the world we want to live in. The past, unlike the future, has actually happened. But the past, as represented in our minds, is a mental simulation, too. Our memories are not precise records of what actually happened. They are reconstructions of what happened, and many of the details—small and large—are unreliable. Memory isn't an outright fiction; it is merely a fictionalization. (Gottschall, 2012, p. 341)

Ambos os filmes deste capítulo, utilizam a memória como elemento curativo do presente. Duke conta a história deles os dois a Ally, na expectativa de a curar da doença de Alzheimer e de lhe devolver a identidade. Joel é obrigado a enfrentar as suas memórias com Clementine, ganhando uma nova perspetiva do passado e compreensão da sua relação com ela, com ele próprio, e dando espaço à questão: valeria a pena manter essa relação? Joel "cura-se" porque reconhece a responsabilidade que tem na relação ao conhecer-se melhor.

Então, como é que um consegue ilustrar isso melhor que o outro?

Não é porque nenhuma destas situações é impossível na realidade. Não é assim que as doenças degenerativas funcionam, nem é tecnicamente possível apagar memórias específicas sem graves danos cerebrais.

É porque o filme *The Notebook* tenta ser algo que não é, o filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* tem perfeita noção do que é e usa isso a seu favor.

> And in this there is an important lesson about the molding power of story. When we read nonfiction, we read with our shields up. We are critical and skeptical. But when we are absorbed in a story, we drop our intellectual guard. We are moved emotionally, and this seems to leave us defenseless. (*idem*, *ibidem*, p. 307)

Esta absorção, baixa de guarda voluntária, é o conceito de *supension of disbelief*.

O primeiro filme, como foi referido na análise, quebra esse efeito imensas vezes. Por exemplo, quando voltamos à memória a primeira vez, os dois protagonistas estão a usar as mesmas cores que usam em idade avançada, e pouco mais fizeram, para além de

usarem o mesmo nome nela e ela saber tocar piano (que é mostrado uma vez em cada nível de realidade). Não há indícios de idialeto, expressões linguísticas, microexpressões faciais, de ela saber o seu nome e não questionar se a história é sobre ela, a necessidade de expor sentimentos e emoções através de diálogos, em vez de os mostrarem, como muitas outras situações já referidas. Também existe algo que incomoda: se ela escreveu aquela história, como não vilificou mais o noivo que traiu descaradamente:

> As the psychologists Carol Tavris and Eliot Aronson put it, memory is an "unreliable, selfserving historian . . . Memories are often pruned and shaped by an ego-enhancing bias that blurs the edges of past events, softens culpability, and distorts what really happened". (Gottschall, 2012, p. 344)

É difícil criar empatia com uma personagem que tem o noivo mais compreensivo do mundo e que acha que tem direito de lhe mentir daquela forma. Não estou a julgar quem faça isso no mundo "real", mas nas histórias a moralidade é algo que quebra a atenção e nos faz voltar a erguer os escudos. Como foi referido por Gottschall: people are willing to imagine almost anything. This flexibility does not extend to the moral realm. [...] Morally repellent acts are a great staple of fiction, but so is the storyteller's condemnation. (*ibidem*, pp. 264-266)

Não será preciso referir, quer tenham visto o filme ou apenas lido a análise atrás, que a segunda obra cinematográfica sabe como manter o espetador interessado. Toma conta de todos os detalhes que nos possam reerguer os escudos, não deixam buracos na história. O arco das personagens é sempre credível e justificado. Lembremo-nos da primeira parte do capítulo "Rotunda" em que é definido o acoplamento neural: "espelhamos as ações dos outros, se estivermos a prestar atenção". Isto pode ser verificado com a comparação destas duas obras. Na primeira, a atenção é quebrada porque o texto literário a partir do qual é adaptada não é bem adaptado para um meio audiovisual, e porque é moralmente neutra. Na segunda, todos os detalhes são pensados para nos manter no transe que a narrativa nos propõe.

O primeiro filme poderia ter funcionado se se propusesse a ser mais alegórico e simbólico, mas é tudo muito superficial e a mensagem do poder curativo das histórias perde-se nessa superficialidade. O segundo consegue ser ambíguo o suficiente para lermos tanto a narrativa real como a alegoria que propõe.

O primeiro tem o valor de funcionar como uma espécie de analgésico para adormecer a dor de um jovem que perdeu os avós para a doença ilustrada na obra, mas também enfurece um adulto numa situação semelhante[11]. O segundo consegue desafiar-nos a olhar para dentro e perceber em que medida somos responsáveis pelas nossas próprias ações e relações com os outros, e aprender com isso.

A comparação das duas demonstra a responsabilidade de um contador de histórias.

> Tolstoy believed that an artist's job is to "infect" his audience with his own ideas and emotions—"the stronger the infection, the better is the art as art." Tolstoy was right—the emotions and ideas in fiction are highly contagious, and people tend to overestimate their immunity to them. [...] studies have shown that people's deepest moral beliefs and values are modified by the fiction they consume. (*idem*, *ibidem*, pp. 303-306)

[11] Alan Seawright no vídeo "Movie Couple Therapy: THE NOTEBOOK" do canal do Youtube *Cinema Therapy*

3.4 O Ciclo Inevitável

3.4.1 “Adaptation” e o microcosmo

Figura 12: Os irmãos Kaufman

“Charlie Kaufman – I’m Ouroboros.
Donald Kaufman –
I don't know what that word means.
Charlie Kaufman –
I've written myself into my screenplay.
Donald Kaufman – That's kind of weird, huh?
Charlie Kaufman – It's self-indulgent. It's
narcissistic. It's solipsistic. It's pathetic.
I'm pathetic. I'm fat and pathetic.
Donald Kaufman – I'm sure you had good
reasons, Charles. You're an artist.”
(Jonze, 2002)

Era uma vez uma rapariga que andava no 12.º ano de Artes Visuais. A rapariga estava cheia de sonhos e projetos, queria ir para a escola de cinema e fazer filmes. Numa associação de audiovisual que ela conhecia, aconselharam-na a falar com um dos seus

funcionários, que tinha estudado na mesma escola do ensino superior em que ela queria entrar no ano letivo seguinte.

Toda otimista e entusiasmadamente curiosa, questiona esse senhor sobre a escola e sobre o que ele lá aprendeu. Ele, muito carrancudo, responde:

"Ouve lá, por que raios é que achas que as tuas histórias valem a pena ser contadas?"

A rapariga não sabia responder, sabia que era essa a sua paixão, mas não tinha a mínima noção de como responder àquela pergunta.

O que é que isto tem a ver com o filme *Adaptation*? Aguentem mais umas páginas que irei explicar mais à frente.

O filme começa com o áudio dos pensamentos ansiosos do protagonista. Todos aqueles tipos de pensamento que temos quando estamos ansiosos e com medo passam pela cabeça dele. Autocritica-se, justifica-se, pensa o que poderia fazer para deixar de ser um falhado, conforma-se com a sua falta de autoestima, etc. Apresenta um discurso interno profundamente "negativo".

As primeiras imagens são da rodagem em estúdio do filme *Quem quer ser John Malkovich?*. Ele é o guionista do filme, Charlie Kaufman[12], mas sente que ninguém o reconhece e que está ali a mais. Ele mesmo pensa como é que ele chegou ali. Vemos um *timelapse* da evolução do planeta, desde que é um planeta de lava até à criação da espécie humana e do nascimento de um bebé.

Depois vemos Charlie, numa reunião com uma produtora chamada Valerie, sobre a adaptação de um livro escrito por Susan Orlean, sobre orquídeas, com o título *The Orchid Thief*.

Charlie diz como gostaria de adaptar o livro. Não quer tornar o guião hollywoodesco, não quer transformar a história do livro num filme sobre drogas, sexo, perseguições, tiros, personagens a aprender lições de vida profundas, a aprenderem a gostar um dos outros ou a superar as dificuldades no final. Isto é *foreshadowing*. Não é tão óbvio como a sequência no início de *Sucker Punch*, mas ele vai fazer o que não quer fazer, o que significa que temos aqui algo muito interessante e difícil de resultar: o herói está a usar a máscara da Sombra. O protagonista é o seu próprio antagonista.

---

[12] Foi também o guionista de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004.

É um caso especial de anti-herói, porque o autor do guião do filme que estamos a ver deu o seu nome à personagem principal, mas dividiu-se em duas personagens com a criação de um irmão gémeo ficcional, Donald Kaufman. Apesar de ser constantemente recusado e ridicularizado pelo protagonista, é também o seu mentor e aliado, que nunca desiste dele. Divide o cinismo, o ceticismo, a ansiedade, a insegurança, o lado artístico puro, intelectual, e deposita estas características em Charlie; tudo isto contra a esperança, autoconfiança, autoestima, calma e criatividade sem julgamento que deposita em Donald.

Quando Charlie chega a casa e o seu irmão gémeo está lá à sua espera, temos um primeiro indício desta batalha entre o "negativo" e o "positivo". Donald está a viver às custas do irmão, e revela-lhe que quer ser guionista como ele. Fala-lhe de um seminário de um tipo chamado Robert McKee. Logo Charlie desdenha essas pessoas que clamam ter regras que resultam sempre, mas Donald corrige-o. "Story is about principles, not rules."

A citação do livro de McKee, *Story* (1999) é a seguinte:

> A rule says, 'You must do this way'. A principle says 'This works... and has through all remembered time'. The difference is crucial. Your work needn't be modeled after the 'well-made' play; rather, it must be well made within the principles that shape our art. Anxious, inexperienced writers obey rules. Rebellious, unschooled writers break rules. Artists master the form.
>
> Story is about eternal, universal forms, not formulas. (p. 3)

Donald está a relembrar-lhe conhecimento valioso, porque Charlie, um guionista já com uma boa reputação, quer evoluir na sua arte, e recusa tudo o que acha já ter ultrapassado.

Passamos para uma cena em que Susan está a escrever um artigo sobre a caça clandestina de flores em vias de extinção. Depois, vemos uma cena em que John Laroche, acompanhado por quatro indígenas, encontra a orquídea branca, *the ghost*, no pântano. Já na carrinha, Laroche é interpelado pela polícia, mas como tem indígenas com ele, acredita que se o prenderem ganharia em tribunal. Susan relata as condições horríveis pelas quais os primeiros caçadores de orquídeas passaram.

Vemos Charlie numa festa, a conversar com uma mulher chamada Amelia. Estão separados da festa, parecem gostar um do outro, mas a conversa fica na estranheza e ansiedade.

Em casa, Charlie tenta começar a escrever. Pensa em ir buscar café, e em que sabor de *muffin* lhe apetece. Depois escreve uma cena de abertura: Laroche a conduzir a sua carrinha branca. Precisa dum intervalo. Isto demonstra a sua procrastinação e bloqueio criativo.

Vai sair com Amelia, e quando a leva a casa, ela convida-o a ficar. Ele esquiva-se e ela perde a esperança e não aceita o convite de outra saída. Sai. Ele pensa em fazer uma cena romântica e lutar por ela. Afirma que o vai fazer, mas vai-se embora. Ou seja, o seu pensamento é claramente o dum guionista: cria uma cena romântica entre eles os dois, mas não consegue sair da sua própria cabeça, não consegue tomar a ação. Existe uma expressão em inglês, *getting in my own head* que é usada quando as pessoas começam a entrar numa espiral de pensamentos, ou quando têm pensamentos intrusivos, que lhes provocam um congelamento da ação. Neste ponto, já percebemos que esse é o estado constante desta personagem, e que é o seu conflito interno: o que seria denominado na "terapia narrativa" de história totalitária. As vozes internas dizem-lhe que ele é inadequado por um certo ponto de vista, e Charlie ainda não se consegue separar e questionar esse ponto de vista. Todo este filme é uma narrativa muito bem construída sobre o processo de "terapia narrativa".

Laroche defende-se em tribunal. No final, Susan pede para o entrevistar sobre o seu caso para a *New Yorker*. Numa viagem de carrinha, ele diz que quer apanhar a orquídea branca para a reproduzir em cativeiro e acabar com a caça ilegal dessa planta. Ela anota que ele tem complexos de grandeza.

Donald questiona Charlie sobre Amelia, que se esquiva. Conta que a mãe gostou do guião dele, e Charlie desdenha o conhecimento da mãe sobre estrutura. Donald concentra-se na leitura do livro *Story* de McKee.

Susan conhece um dos indígenas que trabalham com Laroche, que parece estar psicologicamente adulterado. Susan não percebe. Ele diz-lhe que a tristeza dela é adorável.

Numa exposição de flores, Laroche quer exibir o seu conhecimento e inteligência, mas Susan também os tem em abundância, o que o leva a mudar de

discurso. Explica-lhe que a fisiologia das orquídeas está muito relacionada com o inseto que a poloniza. São desenhadas para os atrair, como se se complementassem um ao outro na forma, permitindo uma dança sexual entre flor e inseto, como se fossem almas-gémeas, alheios que esta dança permite que o mundo viva. Susan descreve as orquídeas como flores muito sensuais. A palavra "orquídea" vêm de *orchis*, que por sua vez deriva do grego antigo *orkhis*, que significa literalmente "testículo".

Susan está a jantar com os seus amigos intelectuais, que gozam com Laroche e o chamam "parolo", por assim dizer. Susan entra na conversa, mas começa a arrepender-se e retira-se. Começa a pensar que tem inveja da paixão dele pelas flores. A única paixão dela é tentar descobrir uma paixão. Sente que lhe falta esse fogo, um sentido de vida, um propósito. A Orquídea *the ghost* torna-se, então, o símbolo desse propósito, o Santo Graal que ela tem de encontrar para ser feliz.

As entrevistas continuam. Susan pergunta a Laroche sobre as suas coleções, e ele expõe que salta de uma coleção, isto é, obsessão, para outra, e que não se agarra a nenhuma por muito intensa que essa obsessão tenha sido. Cria um paralelismo com a dança dos insetos com as flores que estão sempre a saltar de alma-gémea para alma-gémea. Susan não consegue compreender a facilidade do seu desapego.

Charlie conversa com uma empregada de mesa num *diner*. Ela vê o livro de Susan e comenta que adora orquídeas. Ele imagina levá-la à exposição de orquídeas e ela a apaixonar-se por ele. Mais uma vez, vemos Charlie a viver a sua vida no mundo da fantasia e não no mundo "real".

Donald interrompe o sonho para lhe pedir ajuda a escrever um guião em que o protagonista tem múltipla personalidade, e é na verdade os mesmos três personagens principais. Charlie tenta explicar todos os problemas que vai ter a escrever isso, mas o irmão não parece estar a perceber, tornando-se condescendente.

Volta ao *diner* para falar com a empregada de mesa, que é muito simpática para ele até ele a convidar para irem juntos a uma exposição de orquídeas. Dá um pequeno passo para tentar "sair da sua cabeça", mas, como seria expectável, ela assusta-se e afasta-se para comentar a situação com uma colega.

Susan escreve sobre os vários tipos de orquídeas, e o que as suas formas fazem lembrar. Na exposição, Charlie pensa sobre os vários tipos de mulher. Uma contém toda a tristeza do mundo. Vemos Susan.

Susan reflete sobre o conceito de "Adaptação". É um processo profundo. Biologicamente é mais fácil, as flores são mutáveis. Socialmente, adaptação para um ser humano é sinónimo de cobardia, é tão vergonhoso como fugir. Cria o paralelismo com o processo de adaptação pelo qual Charlie está a passar de transformar o livro em guião para cinema.

Charlie vai a um *set* de rodagens, está sozinho, a um canto. Donald também está lá, mas é sociável e está a meter conversa com a maquilhadora. Charlie cumprimenta as pessoas, mas ninguém o parece reconhecer. Aqui temos indícios de que Donald é a pessoa que Charlie gostaria de ser, mas não consegue.

Donald pede-lhe uma ideia para matar pessoas. Charlie dá-lhe uma, sarcasticamente, mas Donald adora-a. Quem nunca disse ideias em voz alta que achava serem ridículas, mas ao ouvi-las externamente ganha uma nova perceção dessas ideias, que afinal até eram boas?

Amelia tem um novo amigo. Charlie sente-se ameaçado e vai-se embora.

Pensa como pode dramatizar uma flor. Pensa em Darwin e na evolução das espécies, como vimos todos do mesmo organismo unicelular, mas estamos presos no nosso próprio corpo e em momentos no tempo. Acredito que esta parte seja a maior ilustração da relação com o microcosmo neste filme. Nós somos um universo inteiro preso num corpo e num momento no tempo. Como uma reprodução à escala do macrocosmo, mas efémera e fugaz.

Pensa na história da evolução e descreve as imagens que vimos logo na primeira cena do filme. Desde um planeta-lava ao nascimento de um bebé.

É a primeira pista evidente de que estamos a ver o filme que ele está a escrever.

Donald entra em casa e afirma que McKee é um génio, mas que também é sério e a favor da originalidade, como Charlie, que continua a reagir com desdém. Donald continua a entregar-lhe informações de que Charlie vai necessitar, e partilha que aprendeu que todos escrevemos num género e temos de descobrir a originalidade dentro desse género. Não é inventado um novo género desde que Fellini inventou o *mockumentary*[13].

Sente que é solitário que os dois partilhem o mesmo ADN.

---

[13] Refere-se ao filme *Os Palhaços* lançado em 1970.

Susan liga a Laroche. Quer saber o que aconteceu ao seu berçário de flores. Ele olha para a fotografia da mãe. Lembra-se do dia em que tiveram o acidente; ia distraído porque a mãe estava a elogiar o seu berçário. Nesse acidente, morre a mãe, um tio, e a esposa entra em coma. Quando a esposa acorda, divorcia-se dele. Um mês depois, o furacão Andrew destrói o berçário. Quando os Seminoles[14] o convidaram para construir o deles, ele aceitou. Queria dar-lhes algo incrível. "Something Amazing."

O agente de Charlie pede-lhe o guião, a produção está a fazer pressão. Charlie fantasia a reação de Valerie ao seu guião. Valerie diz-lhe que é um génio e faz amor com ele. Nestas curtas sequências da sua imaginação, vão-nos sendo revelados os desejos que ele receia admitir: ser sociável, ser amado e ser reconhecido. Talvez, se admitir estes desejos, também admita que faz parte do lugar-comum da humanidade de que se tenta distanciar para se autointitular um "artista a sério".

Mas Charlie está atrasado, escreve vários inícios e entra numa espiral de frustração.

Vai falar com o agente. Confessa que não sabe como adaptar um livro sobre flores, porque o livro não tem história. O agente sugere que ele invente uma, porque é o rei das histórias mirabolantes. Mas ele sente que tem uma responsabilidade para com a autora original, e quer crescer como escritor e fazer uma coisa simples. Isto pode ser equiparado ao desenho de coisas simples, como pães ou lençóis. A simplicidade não é fácil de capturar, coisas com muita textura são mais fáceis de dar a impressão de que o desenho é muito semelhante à realidade, quando na realidade não é.

Charlie quer mostrar como as flores são fantásticas. O agente pergunta: "São?"

Charlie pede-lhe para o tirar do projeto, mas o agente recusa.

Quando chega a casa, Donald está todo entusiasmado a escrever o seu guião e a seguir as dicas de McKee. Coloca uma folha com os 10 mandamentos do teórico na área de trabalho de Charlie, que logo a tira e amassa. Mas a positividade de Donald não é abalada e este conta-lhe que vai colocar uma cena de comédia no seu *thriller* para quebrar a tensão: as personagens de pijama a cantar "Happy Together", do grupo The Turtles.

Susan liga a Laroche, decide que quer ver a orquídea *the ghost*.

---

[14] Grupo indígena da América do Norte, composto por várias tribos que fugiam às pressões coloniais no norte.

São 3:33 e Charlie não consegue dormir. Ouvimos um excerto do livro. Susan escreve que o mundo tem demasiadas coisas e, quando temos um interesse específico, o mundo é reduzido a um tamanho manuseável. Esta é outra situação que se compara aos conceitos de Macrocosmo e Microcosmo. O mundo com demasiadas coisas refere-se ao universo imenso, infinito, imensurável, ao Macrocosmo. Esse interesse específico equipara-se à integração de uma pequena parte do universo dentro de um corpo no tempo, um universo, que continua a ser extremamente complexo, mas reduzido a um tamanho manuseável pelas capacidades de um ser humano, o Microcosmo.

Charlie pensa que isto é muito triste e verdadeiro. Sonha em fazer amor com Susan e fala com a sua fotografia na contracapa do livro. A Susan imaginária sugere-lhe então essa redução, focar-se num elemento do livro e escrever sobre isso. Esta interação mais direta aponta para o facto de que ele começa a aceitar os seus desejos e a ceder aos conselhos das partes da sua psique que recusa. Susan torna-se o foco do guião. Ele escreve uma cena que já vimos, quando Susan estava na cama a pensar na inveja que tinha da capacidade de paixão de Laroche.

Donald e a namorada falam sobre o seu guião. Charlie está mais animado e elogia-o sem cinismo.

Charlie vai buscar comida a um restaurante e vê Valerie sentada sozinha. A produtora chama por ele, simpática, e diz-lhe que está à espera de Susan. Ele entra em pânico, inventa uma desculpa e diz que fica para depois.

Esse pânico de não conseguir conhecê-la volta a despoletar ansiedade e frustração, leva-o a tomar a decisão consciente de escrever sobre ele próprio. Descreve a primeira cena do restaurante, quando tenta impressionar Valerie para conseguir o trabalho de adaptar o livro. Depois, descreve-se a si próprio a descrever esta cena do restaurante. A seguir, descreve-se a si próprio a escrever a descrição da cena do restaurante. E aqui temos o exemplo mais literal do conceito *mise en abyme*, ou encaixe em abismo.

Donald interrompe-o, diz que acabou o guião dele e que se chama *The 3*. Isto acontece quando Charlie percebe qual é a resposta ao seu problema; a escrita começa a fluir quando ele decide que é o protagonista da história (dividido em três, i. e. *The 3*). Donald conta que o *serial killer* obriga as vítimas a comerem pedaços de si próprias. A namorada diz que é como a serpente a comer a própria cauda. Charlie diz que esse

símbolo é um uróboro. Donald explica que, quando a mulher se está a comer a si própria, é o assassino que está na verdade a comer-se a ele mesmo. Charlie reflete e tem a epifania de que ele é um uróboro. E temos a situação do início. Charlie percebe que ele próprio é um uróboro, que fez a mesma coisa ao integrar-se no guião e autocritica-se por isso. Donald vem como a voz da compaixão e diz-lhe que o que ele não é patético, é artístico.

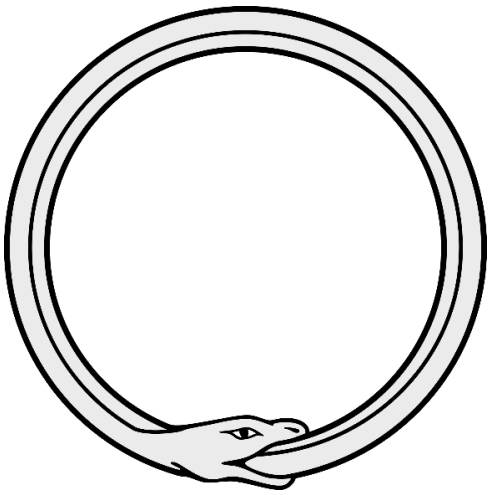

Figura 13: Ilustração do símbolo uróboro

Só nesta cena, temos uma representação visual e narrativa da *mise en abyme*. Uma representação explícita da dualidade do processo narrativo. Se ainda não era claro, este é o momento em que se torna. Donald é ficcionalização e separação do lado positivo do autor. Charlie é a Sombra e Donald é a Luz; os dois juntos são o herói. Susan representa o desejo dos dois, é o amuleto mágico que os vai fazer ultrapassar a prova. A história do guião de Donald é um paralelismo face à história que Charlie está a escrever. Temos um protagonista desdobrado em três. Isso é evidenciado quando ele não consegue dormir e vemos as horas 3:33. São três níveis de realidade: Charlie a escrever o guião, Charlie a descrever que está a escrever o guião, e o guião concretizado; existem outros três níveis de realidade de Charlie a escrever a história, as suas fantasias, e a realidade de Susan enquanto escreve o livro e lida com Laroche; e, por fim, é um protagonista desdobrado em três, Charlie, Donald e Susan. Para além de que os dois primeiros atos se passam com três anos de distância.

Com esta epifania, Charlie decide que tem de ir a Nova Iorque conhecer Susan, como pode escrever sobre alguém que não conhece – Donald comenta que McKee vai estar a dar um seminário em Nova Iorque.

Chegam ao pântano, Susan pensa que é intoxicante estar com alguém tão "vivo" como Laroche. O tempo passa e percebem que estão perdidos. Laroche vê a desilusão na cara de Susan e chama-lhe sanguessuga. Susan compara-o à orquídea. Fantástico, fugaz e fora de alcance. Não descobrimos se encontraram a *the ghost*.

Três anos depois, Charlie chega a Nova Iorque para conhecer Susan. Entra no prédio da revista, mas perde a coragem de sair do elevador no andar onde ela trabalha.

O elevador sobe, desce, ela entra. Ele tenta apresentar-se, mas perde a coragem. Ela, não o reconhecendo, fica desconfiada da atitude do tipo desconhecido ao lado dela.

O agente liga-lhe preocupado. Comenta que gosta muito do guião do irmão e que é muito bom em termos de estrutura narrativa. Sugere então que Charlie peça ajuda ao irmão. Charlie fica frustrado. Passa horas a tentar escrever no quarto de hotel. Tem um ataque de nervos e decide ir ao seminário de Robert McKee.

No seminário, os seus pensamentos autocríticos sobrepõem-se à voz do palestrante. Começam a ficar tão intensos que quase sai, e são interrompidos por McKee a alegar que o uso de *voice-over* é um truque barato para revelar os pensamentos do personagem. O filme faz uma autocritica irónica, e é perdoado.

Depois do intervalo, Charlie está a ouvir McKee. Este responde a alguém do público que não pode ter um protagonista sem desejo.

Charlie ganha coragem e faz-lhe uma pergunta: como escrever uma história em que não há grandes revelações ou epifanias, que nem tudo fica resolvido, onde não acontece nada – mais como no mundo "real"?

McKee dá-lhe uma lição de humildade. Responde-lhe duas coisas:

Uma história sem crise ou conflito vai levar o público às lágrimas de tão aborrecida que é.

Como pode ele achar que nada se passa no mundo real, quando todos os dias pessoas morrem por causa de guerras ou doenças, pessoas sacrificam-se para salvar outras, nascem, apaixonam-se, etc? Se ele acha que na vida "real" não se passa nada é porque não sabe nada da vida. E outra coisa:

"Robert McKee – And why the FUCK are you wasting my two precious hours with your movie? I don't have any use for it! I don't have any bloody use for it!" (Jonze, 2002)

Lembram-se da rapariga que levou com um senhor muito carrancudo que lhe perguntou porque é que as histórias que ela quer contar valem a pena ser contadas? Esta pergunta zangada que Robert McKee faz a Charlie faz-me lembrar essa situação. As duas são uma lição de humildade, e as duas são uma referência à responsabilidade que todos os contadores de histórias carregam. No capítulo da "Rotunda", pudemos perceber que subestimamos a influência que uma história pode ter na nossa psique. Por algum motivo,

o cinema foi a maior ferramenta de propaganda política e moral da História moderna. Antes disso, eram as mitologias e parábolas das religiões. O desejo inato de acreditar em alguma coisa é benéfico para a nossa evolução, mas também prejudicial. Como diz Harari: "Ficções permitem que cooperemos melhor. O preço que pagamos é que essa mesma ficção também determina os objetivos de nossa cooperação." (2015, p. 153)

Ou seja, tal como subestimamos o impacto que as histórias têm em nós, também subestimamos o impacto que as histórias que contamos têm nos outros. Se fôssemos analisar cada mitologia de cada cultura, perceberíamos que essa mitologia reflete tanto os padrões dessa cultura, quanto essa cultura reflete os padrões da sua mitologia.

O resultado dessas duas perguntas feitas por seres com mais experiência de vida têm também um efeito semelhante tanto na rapariga como em Charlie. Faz-nos questionar as nossas escolhas não só como guionistas, mas também como seres humanos. Isto é o que Charlie diz a McKee quando o aborda na rua, e este acaba por convidar Charlie para beber um copo. Ou seja, notamos que a timidez de Charlie está a ser enfrentada.

Charlie mostra-lhe o que tem escrito, e a intenção dele de mostrar as coisas de forma simples. McKee diz-lhe que tem de voltar atrás e colocar o drama na história. Charlie não acredita que o possa fazer porque está cheio de falsos inícios e cenas soltas. McKee diz-lhe que o segredo é o último ato: o último ato faz o filme. Se impressionar o público no fim, todos os problemas e falhas são ofuscadas. Mas avisa-o para não fazer batota nem para usar um *Deus Ex Machina*, a mudança das personagens tem de ser voluntária. Se fizer isso, vai correr tudo bem. Quando se despedem, lembra-se do irmão gémeo dele, e dá-lhe a dica que o melhor guião de cinema alguma vez escrito foi o de *Casablanca*, e foi escrito por gémeos, Julius e Philip Epstein.

Para além dos temas sobre os quais o filme reflete – a individuação, a procura de significado nas coisas simples, como lidar com as nossas narrativas internas – ainda nos é oferecida esta cena onde são partilhados connosco, espetadores comuns, segredos sobre a escrita de argumento (guião). Esse lado "comercial" que ele recusa não é o que é partilhado por McKee. Sim, são truques comerciais que ajudam a cativar a atenção do espectador, são técnicas de *marketing* para vender um produto, mas também podem ser utilizadas de forma artística, criativa e com relevância para a vida do público. É como se estes truques fossem uma almofada. Uma almofada é boa para dormir e o sono faz-nos

muito bem. Mas também pode ser uma arma silenciosa que não deixa muitas provas do crime, o que normalmente é o que o *marketing*, e alguns *blockbusters*, fazem: sufocam-nos, em vez de nos deixarem dormir.

Charlie pede ajuda ao irmão, e Donald vai ter com ele a Nova Iorque. É o momento em que Charlie finalmente aceita o seu lado positivo. Em termos da "terapia narrativa", aceita ver as coisas por outra perspetiva.

Falam sobre o guião. Donald percebe que está a gozar com ele no guião, mas não o condena, acha engraçado. Charlie pergunta o que ele faria, e decidem que Donald vai conhecer Susan a fingir que é Charlie, que lhe pede para ser como ele, introvertido e sisudo.

Donald age como lhe apetece. Confronta Susan com a atração dela por Laroche que encontrou no subtexto. Ela nega qualquer relação com ele para além da do livro. Decide fazer-lhe a pergunta cliché de que figura histórica escolheria para jantar, se pudesse, ao que ela responde Einstein ou Jesus. Aqui ele tem a certeza que ela está a mentir, porque lhe deu uma resposta pré-formatada.

Conta ao irmão o que pensa, mas Charlie não quer acreditar. Lá está o intelecto a recusar o instinto. Donald tenta começar a cena de cantarem a música "Happy Together" juntos, mas ainda não entraram completamente em sintonia.

No dia seguinte, Charlie e Donald espiam Susan. Descobrem que vai a Miami no dia seguinte e que está a agir de forma estranha perto do marido. Donald lembra-se de ir ver o site porno de Laroche e encontra uma foto de Susan nua, o que convence Charlie a seguirem-na até Miami.

Susan conta que a conclusão a que chegou é que mudar não é uma escolha, não para uma flor, não para ela. É algo que acontece. A única coisa que a distingue da flor é que ela pode fingir que nada mudou. É-nos revelado que encontraram a orquídea *the ghost*, e que ela ficou desiludida.

Laroche conta-lhe que, uma noite, descobriu que os Seminoles queriam a orquídea para extrair a droga, por causa de um ritual. Oferece dessa droga a Susan, que a experimenta. Fica feliz e contemplativa. Liga para Laroche e conversam imenso tempo ao telefone. Falam de solidão e conexão. Ela vai ter com ele e fazem amor.

Votlamos ao presente. Charlie e Donald seguem os dois na carrinha, logo a partir do aeroporto.

Quando chegam à casa de Laroche, Donald vai verificar. Mas Charlie acha que deve ser ele, porque ele é que é o herói da história, afinal. Hesita, mas vai investigar. Charlie vê o laboratório de extração da droga, e descobre Susan e Laroche a terem relações sexuais e a consumir a droga da orquídea. Eles vêem-no. Susan reconhece-o e fica assustada. Laroche cumprimenta-o de forma simpática quando percebe que não é nenhum pervertido. Susan acha que têm de matá-lo porque sabe demais e vai acabar com a reputação dela. Laroche não gosta da ideia, mas aceita.

Susan aponta uma arma a Charlie, para conduzir até ao pântano. Laroche vai à frente na carrinha. Donald está escondido no banco de trás.

Donald e Charlie conseguem fugir do carro. Susan e Laroche perseguem-nos pelo pântano adentro. Conseguem esconder-se atrás dum tronco caído.

Charlie tem um discurso negativo, mas Donald conforta-o com um discurso positivo. Charlie diz que tem alguma inveja da ingenuidade dele, mas ele não acha que é ingénuo. Então, Charlie conta-lhe uma memória de quando eram crianças. Charlie observou ao longe Donald a declarar-se a uma rapariga. Ela foi simpática e ele estava contente. Assim que virou costas, a rapariga foi gozar com ele para a beira dos amigos. Donald continuava contente. Charlie sentiu-se ferido como se fosse estivessem a gozar com ele próprio. Mas Donald sabia que estavam a gozar com ele, apenas não quis saber. O amor e a felicidade eram dele e os outros não tinham direito de lhe tirar isso:

"Donald Kaufman – You are what you love, not what loves you." (Jonze, 2002)

Charlie agradece-lhe pela lição. Acordam de manhã, não veem a carrinha de Laroche e arriscam sair. Susan acorda Laroche que dá um tiro a Donald. Charlie consegue meter o irmão dentro do carro e fugir. Susan e Laroche perseguem-nos na carrinha. Chega o carro da polícia que bate no carro de Charlie, projetando Donald pelo vidro fora.

Charlie pede ao irmão para não adormecer e canta-lhe a música "Happy Together". Donald abre os olhos por momentos e sorri. Charlie já não precisa do mentor, já o integrou na sua própria personalidade e deixa ir o avatar que criou com Donald.

Charlie pede ajuda, mas são os perseguidores que aparecem. Ele foge para o meio do pântano. Apanham-no. Ele vê que um crocodilo anda nas redondezas. Laroche

aponta-lhe a caçadeira, mas não quer ser um assassino. Susan faz-lhe olhinhos e ele cede. O crocodilo ataca-o e salva Charlie, que foge, incrédulo.

Susan tenta acordar Laroche. Chora e queixa-se do que aconteceu. Afirma que quer voltar atrás. Charlie manda-a calar, manda calar a voz da vitimização que tem dentro de si.

Já na segurança do apoio das autoridades, Charlie liga à mãe. Donald estava sempre a falar dela. Escreve o último monólogo do irmão.

Conversa com Amelia e finalmente declara-se. Ela fica chateada por ele ter demorado tanto tempo, mas o amor é recíproco.

Descreve o que acabou de acontecer e narra o que está a acontecer no momento. Acaba o filme com esperança. Acaba com um *timelapse* de flores amarelas em primeiro plano, e a estradas e os carros a passarem em segundo.

Os créditos correm ao som de "Happy Together".

Então, no último ato, ele faz tudo o que disse que não queria fazer. Escreveu sobre drogas, armas, perseguições, sexo, romance e fraternidade, mas fá-lo a partir de uma flor.

3.4.2 “Cloud Atlas” e o macrocosmo

Figura 14: Adam Ewing e as nuvens

> “Sonmi-451: Our lives are not our own. From womb to tomb, we are bound to others. Past and present. And by each crime and every kindness, we birth our future.” (Tykwer *et al.*, 2012)

A abordagem a este filme, com a duração de três horas, relaciona-se com a história do ser humano a uma escala universal, ao contrário do filme anterior, em que observamos um universo individual fechado sobre si mesmo, onde partimos duma flor e vamos colocando camadas sobre camadas de significado por cima desse objeto tonado conceito. Esta obra faz o oposto: temos seis histórias distintas à escala espácio-temporal que se influenciam umas às outras, mas a sua convergência está no significado de cada uma. Isto é, não são vários pontos de vista diferentes do mesmo acontecimento que convergem no último ato, para percebermos que afinal era tudo a mesma história, mas sim um acontecimento que se repete em épocas, personagens, circunstâncias, e mesmo géneros, diferentes. Relaciona-se com a doutrina da multilinearidade divergente viria a ser mais tarde definida como “rizomática” ou de “rizoma” por Deleuze e Guattari[15].

> Há quarenta anos atrás, reflectindo sobre a Alice de Carrol e sobre a *arte como experimentação*, escrevia Gilles Deleuze no seu *Logique du sens*:

[15] *Mille plateaux, v. 2 of Capitalisme et schizophrenic*, 1987

> "Certos procedimentos literários (as outras artes conhecem procedimentos equivalentes) permitem contar várias histórias ao mesmo tempo. Sem dúvida, é esse o carácter essencial da obra de arte moderna. Não se trata, aqui, de pontos de vista submetidos a uma regra de convergência. Trata-se. Pelo contrário, de histórias diferentes e divergentes, como se a cada ponto de vista correspondesse uma paisagem absolutamente distinta. Existe, sim, uma unidade das séries divergentes enquanto divergentes, mas é um caos sempre excentrado que se unifica na Grande Obra (*un chaos toujours excentré qui ne fait qu'un lui-même avec lhe Grand Œuvre*). Este caos informal, a grande carta de *Finnegans Wake*, não é qualquer caos: é potência de afirmação, poder de afirmar todas as séries heterogéneas; ele 'complica' em si todas as séries (daí o interesse de Joyce por Bruno, teórico da *complicatio*). Entre tais séries de base produz-se uma espécie de ressonância interna [...]."
>
> (Mendes, 2009, p. 156)

Este tema do "macrocosmo" é logo exposto na primeira imagem do filme. Uma representação dum céu noturno onde vemos estrelas, planetas, galáxias, constelações. A típica representação do universo astrológico.

Então um senhor de idade, com um aspeto xamânico, diz que o vento traz as vozes dos antepassados, que contam histórias todas ao mesmo tempo. O subtexto desta situação pode ser interpretado como se o conceito de "inconsciente coletivo" fosse o que esta personagem está a ouvir no vento. Em termos textuais, é uma clarificação de que vamos assistir a várias histórias contadas ao mesmo tempo, de épocas diferentes, dos antepassados daquele personagem. Depois, são introduzidas outras cinco histórias em épocas diferentes. Adam Ewing procura o único médico que talvez possa salvá-lo. Luisa Rey, uma jornalista que sabe que está em perigo de vida, e questiona se deveria estar a perseguir a história que a ameaça. Timothy Cavendish está na sua máquina de escrever a digitar um aviso para o leitor dizendo que, apesar de não parecer, existe um método para esta narrativa, avisando assim o público do próprio filme que as histórias estão interligadas de alguma forma, e que a estrutura narrativa não é de todo aleatória. Robert Frobisher escreve que se suicidou, não por amor, mas por algo muito mais importante para ele. Sonmi-451 é colocada em frente a um sujeito que a avisa que aquela entrevista não é um julgamento, é uma busca pela verdade. Esta frase estabelece que este filme não é um julgamento da humanidade, mas uma busca pela verdade, ao que Sonmi complementa que não existe uma única verdade, as suas versões são não verdade. Esta

intercalação de cenas mostra-nos o tema deste filme, as suas questões e as seis histórias (e respetivos protagonistas de cada uma) que estamos prestes a testemunhar.

As seis *storylines* presentes no filme, por ordem cronológica são:

1. O Jornal do Pacífico de Adam Ewing (1849)

Adam Ewing* é um jovem notário norte-americano que viaja às ilhas Chatam para legalizar um contrato de compra e venda de escravos, para além de procurar um médico (interpretado pelo mesmo ator que o "xamã") para o curar de uma doença que acredita que tem.

Ao visitar os campos dos escravos, testemunha um momento de castigo de um deles, que está a ser chicoteado. Ewing desmaia com a perturbação emocional.

Na viagem de volta, leva o médico consigo para o tratar, e, sem saber, Autua, o escravo que estava a ser chicoteado e que entra clandestinamente no mesmo navio. Quando se revela, pede-lhe ajuda, uma vez que Ewing é um homem da lei e poderia interferir por ele e convencer o capitão a deixá-lo merecer a sua liberdade trabalhando como marinheiro no navio. Ewing hesita em fazê-lo, pois tem medo da reação do capitão. Mantém-no escondido e alimenta-o à socapa durante uns tempos, até que Autua decide arriscar e provar ao capitão que é bem capaz de fazer o trabalho de marinheiro.

Entretanto, o médico não está a curar doença nenhuma, mas sim a envenenar e a roubar Ewing. A crescente amizade e lealdade com Autua permite o ex-escravo descobrir os planos maliciosos do médico e salvá-lo do veneno. Quando regressa a São Francisco, reúne-se com a esposa, Tilda, a esperança que lhe deu força durante toda a travessia marítima. Ewing, com o apoio de Tilda, desafia o sogro e queima o contrato esclavagista que tinha ido legalizar. O casal decide mudar-se para o Sul, onde passam a trabalhar como abolicionistas.

2. Cartas de Zedelghem (1936)

Robert Frobisher* é um jovem bissexual deserdado, com o sonho de ser compositor musical. Deixa o seu amante, Rufus Sixmith, para se tornar o amanuense dum compositor de renome, Vyvyan Ayrs, na Escócia, mas continua a escrever-lhe cartas detalhando a sua vida e trabalho.

Vyvyan é arrogante; dita uma música para Robert escrever, mas não gosta do que ouve. Robert deixa de ser fiel e adapta o trautear desajeitado do compositor para música decente, e ele passa a gostar do rapaz. Continuam a trabalhar juntos, e a esposa de Vyvyan agradece-lhe por ter devolvido a alegria àquela casa e ao marido. Ali, descobre o diário do Pacífico de Adam Ewing, onde encontra inspiração, e expressa desprazer por este estar partido ao meio, e não conseguir encontrar a segunda parte. Um maestro alemão é convidado a ler as novas composições musicais de Vyvyan. É revelado que o maestro quase se casou com a esposa do compositor, mas não o fez porque ela é judia, revelando o nazismo e antissemitismo daquela época e evocando, mais uma vez, o tema da opressão social.

Certa noite, Vyvyan acorda Frobisher para escrever uma música que acabou de ouvir num sonho, uma peça para violino que ouviu num bar numa cave imunda. Tenta trauteá-la, mas a melodia foge-lhe. O que ele ouve é a grande obra-prima de Robert, em que ele tinha estado a trabalhar durante a noite.

Vyvyan quer o crédito total pela obra de Robert, e ameaça-o de que nunca mais terá trabalho porque descobriu a sua história de vida e pode partilhá-la com o resto da alta sociedade. Robert, recusando ceder às ameaças, rouba a arma da esposa e foge. Termina a sua obra no quartinho duma pensão, o "Cloud Atlas Sextet", e decide que suicidar-se é a única forma de a sua obra não seja usurpada por Vyvyan. Sixsmith não chega a tempo de o salvar.

3. Meias-Vidas: O Primeiro Mistério de Luisa Rey (1973)

Luisa Rey* é uma jornalista de investigação que encontra Sixsmith (mais velho) por acaso. Ele reconhece o apelido dela: é filha de um jornalista de renome, e tem a ideia de lhe entregar informações sobre uma conspiração que está a acontecer na planta nuclear onde ele trabalha. Ela aceita ajudá-lo. Um assassino contratado mata Sixsmith e rouba-lhe a pasta dos documentos incriminatórios, mas Luisa chega antes de o assassino ir embora, e este vê a cara dela. Sem acesso aos documentos, guarda um envelope almofadado que ele usa para guardar as cartas antigas de Robert. Luisa vai à planta nuclear para investigar, encontra o escritório de Sixsmith, tendo o nome dele já sido removido da porta. É apanhada por outro cientista, que também está ciente da conspiração e dos riscos que a planta nuclear apresenta para a população. Decide ajudá-

la. É colocada uma bomba no avião desse cientista quando ele parte para Seul. Provocam um acidente automóvel a Luisa, fazendo-a cair no rio. Luisa consegue escapar e voltar a casa à socapa com a ajuda de um jovem vizinho. Outro capanga está à espera dela no apartamento, mas este quer ajudá-la, pois esteve na guerra com o pai dela, onde este lhe salvou a vida.

Os dois conseguem escapar à perseguição do assassino e Luisa consegue publicar a sua história. O jovem vizinho comenta que as histórias dela davam bons livros de mistério, e na sequência seguinte, descobrimos que ele criou um livro com aquela mesma história. Nesta sequência, também vemos Luisa numa loja de discos a segurar uma gravação do Cloud Atlas Sextet, devidamente creditada a Robert Frobisher.

4. A Terrível Provação de Timothy Cavendish (2012)

Timothy Cavendish* é um editor de livros. Um dos seus autores publicados tem como única obra um livro chamado *Sandes de Porrada*, que não tem muito sucesso no mercado, até ao dia em que ele decide empurrar da janela de uma festa um critico literário de renome, que escreveu uma muito má opinião acerca desse seu livro. Dermot é preso e a notícia faz com o seu livro entre em voga, e comece a jorrar dinheiro para o seu editor, que logo o começa a gastá-lo. Algum tempo depois, os irmãos de Dermot vão ao apartamento de Cavendish e ameaçam fazer-lhe muito mal se este não lhes der o dinheiro que deve, dinheiro que ele já não tem. Decide ir pedir ajuda ao irmão, que em vez de lhe dar dinheiro, diz que se pode esconder num dos seus hotéis. Depois duma noite nesse "hotel", descobre que está num lar de idosos e que a assinatura no livro de hóspedes é na verdade a cedência de direitos, e ali se encontra preso. O irmão enganou-o para se livrar dele e para se vingar por Cavandish ter tido um caso com a sua esposa. Cavandish tenta fugir, mas sem sucesso. Entretanto, junta-se a um grupo de outros três residentes e os quatro engendram um plano para escapar. Conseguem fugir até a um *pub*, mas o pessoal do lar consegue apanhá-los. Felizmente para os fugitivos, é dia de jogo, e os escoceses estão com as emoções à flor da pele. Um deles grita a pedir ajuda e apela ao espírito nacionalista dos adeptos, permitindo que se libertem de vez dos seus opressores. Cavandish escreve a sua história, que remete à primeira cena que vimos dele. Mais tarde é adaptada a um filme, e vemos excertos desse filme na sequência seguinte.

5. Uma Oração de Sonmi-451 (2144)

Sonmi* é uma fabricante (um clone geneticamente fabricado) num futuro distópico em Neo-Seul. Trabalha num género de *diner* futurístico. Acorda, prepara as coisas para abrir o *diner*, serve os clientes puro-sangue, que têm sempre razão, o *diner* fecha, limpam, bebem um produto chamado Soap e vão dormir, para no dia seguinte repetirem tudo de novo. São escravos fabricados. Certa noite, é acordada por outra fabricante, e, vê escondida, que o patrão delas acordou uma das suas colegas para abusar dela sexualmente. Ele bebe Soap e adormece. A colega chama Sonmi e as duas escondem-se a ver um pedaço de filme preso num *loop* num género de dispositivo de reprodução holográfica. A cena reproduzida é um trecho do filme sobre Cavandish, em que o protagonista diz: "I will not be subjected to criminal abuse." No dia seguinte, a colega é abusada por um dos clientes, ela revolta-se e dá-lhe um soco. Toda a gente fica a olhar para ela, e ela repete a frase que viu no filme. Tenta fugir, mas todas elas têm uma coleira de segurança controlada pelo patrão, que carrega no botão sem hesitar e a mata. Nessa noite, voltam a acordar Sonmi. O patrão está morto por *overdose* e ao lado dele está um homem que lhe diz pertencer a uma rebelião contra a Unanimidade, chamada a União. Explica-lhe que estavam a tentar criar uma fabricante com vontade própria, e pergunta a Sonmi se aceita fugir com ele. Ela aceita. Ele dá-lhe acesso a uma base de dados de conhecimento e a um roupeiro. Mostra-lhe tanto Neo-Seul à superfície como a parte clandestina da cidade. Retira-lhe a coleira e mostra-lhe o que é a exaltação. Os clones achavam que iam ter uma espécie de promoção ao fim de 12 anos de serviço, mas afinal são liquidificados para fazer Soap, o que ela bebia todas as noites. A União consegue transmitir uma emissão para todos os mundos – nesta altura já há colónias no espaço – com a partilha de Sonmi e do seu conhecimento recentemente adquirido. É então que ela diz aquela citação da introdução a este filme. Ela sabe que iria ser apanhada e executada, mas fê-lo de qualquer forma. O entrevistador pergunta-lhe: "E se ninguém acreditar nesta verdade?" Mas ela sabe que pelo menos aquele homem à frente dela já acredita. E tanto acreditaram que, na sequência seguinte, percebemos que as palavras dela deram origem a uma nova religião.

6. A Travessia de Sloosha e Tudo que Aconteceu Depois (2321)

Nesta história, conhecemos Zachry*, o velho xamã que abre o filme, mas aqui é bem mais novo; é um membro de uma tribo primitiva que vive numa ilha num mundo pós-apocalíptico. A história dele começa quando o cunhado e o sobrinho são atacados por uma tribo de canibais. Ele esconde-se atrás duma pedra a testemunhar tudo, mas sem conseguir ganhar a coragem para os ajudar. É atormentado por uma figura dum diabrete chamado Velho Georgie. De volta à sua tribo, são visitados por um membro duma sociedade tecnologicamente avançada, os chamados prescientes, Meronym. Ela precisa dum guia para a levar ao topo de uma montanha, pois a espécie dela está a morrer com a radiação presente no planeta Terra. Entretanto, uma abadessa da religião que adora Sonmi diz uma profecia a Zachry que se torna realidade. Quando a sobrinha é picada por um peixe-escorpião e está em risco de vida, Zachry concorda ser o guia de Meronym, se ela usar a sua tecnologia para salvar a sobrinha, algo que é proibido. Ela aceita e os dois partem para chegar a Mauna Sol. Lá encontram restos mortais de várias pessoas. Meronym explica que aquele complexo era um ponto de passagem para outros planetas. Ela consegue chegar à *régie* de comunicação e transmitir um pedido de ajuda para o Universo. No regresso, Zachry descobre a sua tribo atacada por canibais. Descobre a única sobrevivente, a sua sobrinha, e o atacante do cunhado a dormir de barriga cheia. Aqui, vai contra a profecia da abadessa e mata o inimigo. Quando o resto da tribo vem procurá-lo, descobrem Zachry e a sobrinha, que tentam fugir. São apanhados no mesmo local onde apanharam o cunhado. Zachry olha para a pedra onde esteve escondido, mas Meronym tem a coragem de os salvar. O pedido de socorro é respondido, e Zachry e a sobrinha mudam-se para outro planeta com Meronym, como podemos ver no final em que ele é velhinho, que se casou com a companheira de viagem, e que viveram muito felizes naquele mundo.

*cada personagem principal de cada história tem uma marca de nascença em forma de cometa.

O filme acaba como começa: com a imagem das estrelas, isto é, do Universo.

Se considerarmos que o filme começa com o médico à procura de restos dos canibais, e a última civilização humana tem uma forte população de canibais, podemos mesmo interpretar que a civilização está presa num *loop* e que só os que ascenderam para as estrelas é que se conseguiram libertar desse *loop*.

Mas esta funciona mais como um aviso do que como o objetivo final da obra.

O tema deste filme é a interconectividade dos seres humanos, como podemos perceber pela citação de Sonmi-451, que é uma versão mais poética duma citação de José Saramago do livro *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995).

> Os bons e os maus resultados dos nossos ditos e obras vão-se distribuindo, supõe-se que de uma maneira bastante uniforme e equilibrada, por todos os dias do futuro, incluindo aqueles, infindáveis, em que já cá não estaremos para poder comprová-lo, para congratularmo-nos ou para pedir perdão, aliás, há quem diga que é isto a imortalidade de que tanto se fala.

Esta procura por imortalidade acontece em todas as sequências, sendo que a mais evidente e mais consciente é a segunda, a de Robert Frobisher e o seu "Cloud Atlas Sextet". Ele suicida-se para viver através da sua obra-prima. E é através da arte que as sequências são influenciadas umas pelas outras: literatura (o diário publicado de Adam Ewing e o policial baseado na investigação de Luisa Reys), música (Cloud Atlas Sextet), cinema (o filme sobre a história de Cavendish), religião (adoração de Sonmi) e tradição oral (contos à fogueira por um sábio Zachry). É irónico que o culminar da arte seja a mais primitiva, a tradição oral. Não por ser primitiva, mas sim porque é a que sempre existirá, mesmo quando não houver outra forma de contar histórias. Nós desenvolvemos todos estes *media* capazes de transmitir histórias semanticamente mais complexas, com som, imagem, enquadramentos, cor, simbologia, metáforas e tipologias narrativas, mas no cerne da vontade humana de contar histórias teremos sempre a tradição oral.

> Thus it goes with the psyche. Story erupts, no matter how deeply repressed or buried. Whether in night-dreams, or through one's creative products, or the tics and tocks of neurosis, the story will find its way up and out again. (Estés, 2008, p. xl)

Uma forma que o filme evidencia a repetição e recorrência, é o apontamento do número 6. São seis sequências diferentes, seis protagonistas, a composição de Frobisher é um sexteto e o nome "Sixsmith" (Six = seis). Neste sentido, questiono-me como poderia interpretar esta sincronicidade. Sabemos que 666 é conhecido como o "Número da Besta" do Livro das Revelações, mas isso não é um aviso sobre o Diabo, é a codificação do nome Nero em hebraico que viria a destruir Roma (não é por acaso que chamam à mensagem de Sonmi-451 de "Revelações"). De certa forma, o ser humano,

historicamente, é o responsável pela sua própria destruição, assim como pela sua própria ressurreição. Mas seis é também o número de lados de um hexágono, e como a natureza é sábia, questionei o porquê de as abelhas usam esta forma geométrica para produzir o mel, e a resposta que encontrei foi a seguinte: "Em termos de área, o hexágono é o polígono que 'menos espaço desperdiça' para conter um círculo." (Paralysisbyanalysis52, 2013, *online*) Então, talvez a escolha de seis histórias e de seis protagonistas seja a forma de introduzir a maior número de informações possível, de forma "microcósmica".

Outra forma em que este filme se relaciona com o "macrocosmo" está na utilização do mesmo ator em várias personagens e épocas diferentes. Os autores do filme referiram em várias entrevistas que a intenção deles é secular, as várias personagens representam a linhagem genética e não a reencarnação da alma noutro tempo. Embora não recusem esta interpretação, podemos ainda olhar para isto de outra forma: a forma arquetipal e os temas recorrentes. Os dois maiores vilões são sempre interpretados pelos mesmos dois atores, Hugo Weaving e Hugh Grant. As personagens de Halle Berry (sendo Luisa Rey e Meronym as principais) são sempre sofridas, mas corajosas e perseverantes. As personagens de Jim Broadbent (o capitão do navio, Vyvyan Ayrs e Timothy Cavendish, e outras duas) são sempre oportunistas e desleixados como um trapaceiro. As personagens de Jim Sturgess (sendo as principais Adam Ewing e Hae-Joo, o libertador de Sonmi) são sempre idealistas e dispostas a lutar por um futuro melhor. James Darcy (Sixsmith e o entrevistador de Sonmi) é sempre contemplativo, inquisitivo, e está sempre em busca pela verdade. Bae Doona (Tilda e Sonmi) transparece sempre inocência, mas é sempre inteligente e portadora de uma sabedoria profunda. As personagens de Tom Hanks (Zachry, o médico de Ewing, Dermot Hoggins, etc) representam a figura do Camaleão, que vai com a corrente, na primeira sequência é um oportunista, na segunda também, na terceira luta por um bem maior quando conhece Luisa Rey, na quarta é um escritor criminoso violento, na quinta é literalmente um ator (camaleão) e na sexta é um cobarde tornado corajoso e sábio. O facto de que esta personagem só se torna "o bom da fita" quando interage com as personagens de Halle Berry parece deitar por terra a teoria da linhagem genética, e parece sugerir a existência de almas gémeas, tal como as personagens de Jim Sturgess e Bae Doona lutam com mais sucesso contra a opressão quando estão juntas. Na primeira sequência, tornam-se abolicionistas de escravos e na quinta de clones (escravos também). Para além de que as personagens principais de cada

história crescem nessa mesma história e não voltam atrás em termos de caráter. Vyvyan Ayrs sonha com o futuro, e na quinta sequência vemos o mesmo ator a interpretar um músico vagabundo a tocar o Cloud Atlas Sextet no violino, tal como no sonho que ele descreve.

Independentemente de a interpretação ser secular ou espiritual, as personagens e as suas histórias influenciam-se umas às outras, o estudo da epigenética também é secular e comprova que as nossas experiências têm repercussões físicas na prole futura. Em termos de interpretação, o secular e o espiritual não são opostos nem se invalidam, mas complementam-se em termos de compreensão e comunicação da história partilhada.

Esta baseia-se na premissa recorrente de opressão que provém da parte primitiva da nossa psique:

> "Dr. Henry Goose – There is only one rule that binds all people. One governing principle that defines every relationship on God's green earth: The weak are meat, and the strong do eat."
>
> Haskell Moore – There is a natural order to this world, and those who try to upend it do not fare well." (Tykwer *et al.*, 2012)

Encontramos, então, mais um paradoxo na mensagem deste filme que pode ser encapsulado por uma citação da série *Angel*:

"Angel – If nothing we do matters, then all that matters is what we do."
(Minear, 2001)

O que aquelas duas personagens dizem é verdade, mas como diz Sonmi-451, não é a única e nem invalida que o protagonista de cada história consiga vencer uma batalha contra a opressão e descobrir novas formas de liberdade (tornar-se abolicionista, viver através da obra, expor uma conspiração cooperativa e salvar vidas, conseguir liberdade do lar de idosos, obter conhecimento para a construção de identidade e alcançar liberdade de pensamento, liberdade de um mundo tóxico e de cobardia). Essas histórias arranjam forma de ultrapassar o espaço e o tempo. Mas a opressão também continua a encontrar novas formas de existir, e por esse motivo é importante que as batalhas se

continuem a travar: não porque a opressão e a ganância do ser humano serão travadas e extinguidas, mas porque, sem esperança, liberdade, arte e amor, o serão.

> "Isaac Sachs: Belief, like fear or love, is a force to be understood as we understand the Theory of Relativity and Principles of Uncertainty: phenomenon that determine the course of our lives. Yesterday, my life was headed in one direction. Today, it is headed in another. Yesterday I believed that I would never have done what I did today. These forces that often remake time and space, that can shape and alter who we imagine ourselves to be, begin long before we are born and continue after we perish. Our lives and our choices, like quantum trajectories, are understood moment to moment. At each point of intersection, each encounter suggests a new potential direction." (Tykwer et al., 2012)

3.4.3 Lidar com o presente (passado e futuro)

Estas duas obras cinematográficas são, então, dois lados da mesma moeda.

Uma representa o microcosmo de um ser humano, que reflete o macrocosmo em que se insere, e vice-versa.

Ironicamente, o primeiro filme usa o número 3 com bastante relevância, enquanto o segundo usa o número 6, que é o dobro. Coincidência ou não, acredito bem que todos os autores destas obras sabiam precisamente o que estavam a fazer e a mensagem que estavam a transmitir no subtexto da história.

E o que estavam a transmitir é uma representação da ciclicidade da própria vida; o ciclo dos pensamentos e como lidamos com a nossa própria mente. O ciclo das civilizações e como lidamos com o ser humano coletivo.

> As the created form of the individual must dissolve, so that of the universe also:
>
> [...]" 'Sirs, after the lapse of a hundred thousand years the cycle is to be renewed; this world will be destroyed; also the mighty ocean will dry up; and this broad earth, and Sumeru, the monarch of mountains, will be burnt up and destroyed—up to the Brahma world will the destruction of the world extend. Therefore, sirs, cultivate friendliness; cultivate compassion, joy, and indifference; wait on your mothers; wait on your fathers; and honor your elders among your kinsfolk.'

This is called the Cyclic-Uproar.[16]" (Campbell, 2008, p. 345)

Não quero com isto dizer que o fim se está a aproximar – o fim chega todos os dias com novos começos para toda a gente no mundo. Mas pretendo demonstrar que a complexidade das duas obras, uma à escala individual e a outra uma representação da escala universal, existe porque, como sabemos, os objetos mais simples são os mais difíceis de representar. E esse objeto simples, que tanto estas duas obras como todas as outras analisadas nesta dissertação demonstram, é o conceito do tempo presente. "*Put differently, the past, like the future, does not really exist.*" (Gottschall, 2012, p. 341), são ficções que nos ajudam a navegar o presente. Embora tenhamos consciência disso, do facto de o nosso cérebro ser tão facilmente absorvido pela ficção, esta tem também a função de nos relembrar que a única coisa real que possuímos é o "agora".

[16] "Reprinted by permission of the Harvard University Press from Henry Clarke Warren, *Buddhism in Translations*, pp. 38-39."

4 CONCLUSÃO

Então qual é o "caráter curativo" das histórias, afinal?

4.1 Curar

(cu·rar)

- verbo transitivo e pronominal

1. Restabelecer ou recuperar a saúde; pôr fim a uma doença.

2. Sarar, tratar.

3. Corrigir(-se) ou libertar(-se) de vício ou defeito.

4. Ter atenção ou cuidados com (ex.: *preocupou-se em curar a sua análise*). = CUIDAR, OCUPAR-SE, TRATAR ≠ DESCUIDAR, DESCURAR

- verbo transitivo

5. Conservar ou preparar para consumo por acção do sal (ex.: *curar o bacalhau*). = SALGAR

6. Conservar ou preparar para consumo por acção do ar ou do fumo (ex.: *curar o queijo; curar o presunto*).

7. Branquear ao sol. = CORAR

8. Tratar matérias-primas através de processo químico ou térmico (ex.: *curar as peles*). = CURTIR

9. [Agricultura] Tratar, geralmente com pesticida, para evitar a deterioração ou destruição (ex.: *curar a vinha*).

- verbo transitivo e intransitivo

10. Praticar medicina.

11. [Brasil] Praticar curandeirismo.

- verbo intransitivo

12. Exercer funções de cura (de almas).

Origem etimológica: latim *curo, -are*, cuidar, tratar.

(gerada automaticamente no priberam)

Assim como a abordagem ao estudo da ficção pode ser feita a partir de várias áreas de estudo, ou como podem existir imensas interpretações de uma narrativa

cinematográfica, também as palavras começam a ter ramificações de significados, e, no entanto, o seu significado começa a ser tomado como garantido. Como se verificou nesta investigação, nada deve ser tomado como garantido, e a melhor forma de encontrar um ponto de partida nesta insegurança é voltar à origem. A origem etimológica da palavra cuidar vem do latim *curare*, que significa cuidar ou tratar. Então, se o passado e o presente são construções narrativas que nos permitem fazer sentido do presente, cuidar das histórias que recebemos e partilhamos é tão importante quanto a forma como as histórias cuidam de nós. E as histórias cuidam de nós porque nós projetamos nelas as várias partes da nossa psique. O poder curativo das histórias reside no facto de elas nos permitirem cuidar de nós próprios.

A aplicação deste conhecimento na ficção em *mise en abyme* é a própria revelação deste poder curativo.

> Antes, discutindo com determinada herança clássica da escola freudiana (discussão que viria a ganhar maior amplitude em L'Anti-Œdipe, de 1972, e *Mille Plateaux*, de 1980, escritos em parceria com Félix Guattari), Deleuze tinha rejeitado a "psicanalização" – muito em voga nos anos 50-60 – da obra de Carroll:
>
> "Não é certamente, tratando o autor, através da sua obra, como um doente possível ou real, [que psicanálise e obra de arte [...] podem articular o seu encontro], mesmo quando se dá ao autor o benefício da sublimação. [Também] não é, decerto, fazendo a 'psicanálise da obra'. **Porque os autores, se são grandes, estão mais perto do médico do que do doente**. Quer dizer, eles são espantosos diagnosticadores, espantosos sintomatologistas. [...] Os artistas são clínicos, não do seu próprio caso nem de um caso em geral, mas clínicos da civilização." (Mendes, 2009, pp. 158-159)

4.1.1 As Saídas da Rotunda

De forma muito resumida, o que foi descoberto no capítulo "Rotunda" foi:

O nosso cérebro tem os chamados neurónios espelho. Quando estamos envolvidos numa história, seja um livro, um filme ou um conto oral, as áreas ativadas no cérebro são as mesmas que se ativariam se o que ocorre na história nos estivesse fisicamente a acontecer. De facto, existe um estudo que propõe que o consumo de ficção desenvolve a capacidade de empatia. Quando isto acontece em grupo, ocorre uma sintonização mental dos vários elementos desse grupo, o que se chama Neuro Acoplamento. Estes mesmos fatores levam ao desenvolvimento do Neuro *Storytelling*,

uma ramificação da neurociência que explora técnicas de orientação psicológica consciente e propositada através de histórias. Esta pode ser utilizada para o ensino de inteligência emocional, ou para campanhas de *marketing*. Também percebemos que associar micronarrativas a certas informações nos permite memorizá-las mais facilmente, como é o caso da mnemónica. É ainda possível verificar que o lado esquerdo do cérebro tem um mecanismo de defesa que cria uma explicação para tudo, mesmo quando esta não existe. Da mesma forma que antropomorfizamos nuvens e imagens abstratas, também temos o instinto inato de criar explicações narrativas para o que assistimos, e relacionar os elementos numa determinada sequência.

Também foi discutida a função das narrativas que imaginamos durante o sono REM, e concluímos que sonhar com as memórias traumáticas nos ajuda a libertar das psicoses que estas nos provocam; e que é uma forma de libertar a informação desnecessária.

As narrativas coletivas, como textos sagrados, contos folclóricos ou infantis, ou até mesmo mexericos, tiveram um papel significativo na nossa sobrevivência e evolução, porque permitiram uma transmissão de conhecimento e cultura mais eficaz, para além de possibilitarem a cooperação de estranhos em grande escala. A própria prática do consumo e partilha de histórias permite a revolução cognitiva, isto é, a imaginação é estimulada para a procura de novas soluções para os problemas do ser humano. Considerando que estas mitologias tiveram impacto em grande escala ao longo do tempo, também foi considerado o estudo da epigenética, que comprova que mesmo as experiências que vivemos são codificadas a nível celular e transmitidas por várias gerações subsequentes.

À luz deste estudo sobre o impacto coletivo, é explorada a estrutura comum nos vários tipos de "narrativas sagradas", e os temas e personagens-tipo que são invocadas com frequência, para além da forma como a nossa psique se relaciona com estas histórias, e como estas histórias nos ajudam a relacionarmo-nos com a nossa psique.

Invocamos também a noção de homeostase e como a autorregulação emocional é um instrumento poderoso para a nossa saúde física. Foi explorada a filosofia do pensamento narrativo e como este é uma ferramenta para a construção de identidade de cada um. Estes fatores influenciaram substancialmente um procedimento de psicologia clínica intitulado de Terapia Narrativa.

Por fim, refletimos sobre a nossa relação com um caso específico de narrativa, a cinematográfica.

Esta reflexão faz a ponte para o capítulo do "Abismo".

4.1.2 A Espiral do Abismo

Nesta parte, foi definida a dualidade inerente da narrativa, tanto da sua interpretação como da sua criação; foi também definido o conceito de *mise en abyme*, como ele se relaciona com essa dualidade e a relevância que as seis obras cinematográficas analisadas têm ao serem estruturadas dessa forma. O facto de estas conterem mais do um nível de realidade permite aceder a aspetos internos das personagens e refletir sobre a simbologia e alegoria do texto e do subtexto.

Apesar de os ter separado por temáticas e inter-relações mais específicas – *Neverending Story* e *Sucker Punch* baseiam-se na viagem interna, para além duma interpretação mais figurativa e metafórica; *The Notebook* e *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* relacionam-se com o questionamento da memória e como essas memórias influenciam a construção da identidade; e *Adaptation* e *Cloud Atlas* refletem a relação cíclica entre o presente, passado e futuro, a relação com os outros e connosco mesmos – todos eles se prendem com a questão de tomada de consciência e de responsabilidade pelas nossas ações. Ao serem obrigadas a enfrentar os seus conflitos internos de forma mais literal e expositiva, as personagens não têm outra escolha senão confrontar os medos e desejos que reprimem, e a responsabilidade que têm na construção das suas próprias vidas, convidando-nos a fazer o mesmo. Ou seja, o que estas obras nos propõem é semelhante ao processo da Terapia Narrativa: colocar as nossas vozes internas em perspetiva, e reconstruir a nossa realidade.

4.1.3 Responsabilidade

"(...) stories are somehow alive, conscious, and responsive to human emotions and wishes." (Vogler, 2007, p. 300)

Tendo em vista todas estas evidências do impacto que a ficção tem no ser humano coletivo, e tendo em conta a mensagem transmitida pelas obras estudadas, é possível concluir que os criadores e contadores de histórias têm uma responsabilidade acrescida para com os seus pares. Tal como Deleuze comparava os grandes autores a médicos, se as histórias não forem construídas nas dosagens certas, podem ser mais prejudiciais do que "curativas", isto é, mesmo a água que é vital para o corpo humano, se ingerirmos mais de oito litros torna-se tóxica (ou afogamo-nos).

> Whether these narrowly defined or overly vaunted stories are predictable and repetitive ones about the same aspects of sex or violence, over and over again, and little else, or they are about how sinful or stupid people are, and how they ought be punished—the effect is the same. The story tradition becomes so narrowed that, like an artery that is clogged, the heart begins to starve. In physiology, as in culture, this is a life-threatening symptom.
>
> Then the psyches of individuals may resort to scraps and tatters of stories offered them via various channels. And they will take them, often without question, the same way people who are starving will eat food that is spoiled or that has no nutritional value, if none other is available. They might hope to find such poor food somehow replenishing, even though it can never be so—and might sicken them to boot. [...] Such flattened-out stories, with only one or two themes, are far different from heroic stories, which have hundreds of themes and twists and turns. Though heroic stories may also contain sexual themes and other motifs of death, evil, and extinction, they are also only one part of a larger universal rondo of stories, which includes themes of spirit overriding matter, of entropy, of glory in rebirth, and more. Sex, death, and extinction stories are useful in order for the psyche to be taught about the deeper life. (Estés, 2004, pp. xl-xli)

Toda a investigação que apresento neste documento parece avisar para este problema, mas é só um ponto de partida para uma investigação e recolha de conhecimento que levaria uma vida inteira a alcançar – é como o grão de areia que a jovem imperatriz entrega a Bastian na escuridão; este documento é uma centelha.

É necessário continuar a investigar estas questões, fazer a manutenção do conhecimento antigo arquetipal e relacioná-lo com os novos conhecimentos possíveis através de tecnologias mais recentes. Neste sentido, são necessárias pesquisas contínuas sobre o passado, presente e possíveis futuros, porque é certo e sabido que a impermanência é a única constante da vida. Para tal, é necessário que os grandes autores continuem a estudar, para que tenham a capacidade de tratar com equilíbrio a civilização em geral.

4.2 A História da Menina e da Lua

Assim como numa certa consulta a minha psicóloga me lançou o desafio de escrever uma história para eu contar à minha criança interior, eu escrevi um conto que adaptei para guião. Apesar de o ter feito antes de toda esta investigação, o que percebo agora é que os temas abordados e a forma como o guião foi construído estão intrinsecamente relacionados com os conceitos abordados nesta investigação, tanto os que conhecia como os que não conhecia.

A história é sobre uma menina que fala com a lua, até que a lua desaparece. A menina fica preocupada, mas um gato oferece-se para a guiar. A menina entra numa jornada para encontrar a lua, e só quando cai no abismo é que a redescobre.

A história é sobre uma mulher com dificuldades em encontrar o seu caminho e propósito na vida, com receio de enfrentar a história que precisa contar à sua criança interior. Então a história começa a surgir-lhe em sonhos e em visões quando a mente está relaxada. Como dizia Estés: "the story will find its way up and out again" (2004, p. xl).

A história é, na verdade, sobre o reencontro com a alma, com aquela força interior que nos motiva, que carrega os nossos desejos, os nossos medos, todas as nossas emoções que, duma forma ou doutra, serão ouvidas. Mais uma vez, isto implica enfrentar o facto de que temos a responsabilidade de criar a nossa própria realidade. Então reunir com essa força motriz é entusiasmante e inspirador, mas é também temeroso. Perdemos as desculpas e as justificações externas para a nossa miséria. Elas existem, mas não precisam de tomar conta do nosso ser por inteiro. É a recuperação do ânimo.

A história é sobre todas estas coisas, e todas estas personagens são partes da minha própria psique: a mulher – ego, criança – mentor, o gato – instinto, lua – alma. Eu escrevi esta história para me analisar a mim própria, assim como todas as histórias que escrevi até hoje foram a minha forma de lidar com a minha realidade, e, talvez um dia, com mais investigação e experiência, sejam uma forma de transmitir "cura" a outros que necessitem dela.

Então, esta é uma história sobre histórias. É uma recolha de conhecimentos que implicou tanto métodos convencionais e científicos como métodos empíricos, vivenciais

e um pouco poéticos. De outra forma, seria impossível apreender a dimensão simbólica da informação coletada.

Então, a responsabilidade dos artistas não é tornarem-se "médicos" logo à partida – nem conseguem, como dizia Picasso: "It took me four years to paint like Raphael, but a lifetime to paint like a child" - mas sim tornarem consciente a necessidade de estarem continuamente a criar novas obras e a refletir sobre a própria obra, de estarem continuamente a desconstruir e a reconstruir a sua visão e as suas mensagens, para que haja cada vez mais histórias "heroicas".

Porque é que acho que as minhas histórias devem ser contadas? Pelo mesmo motivo que acho que as histórias dos outros devem ser ouvidas. É uma necessidade básica que nos torna humanos, ou seja, "(...) the human mind was shaped for story, so that it could be shaped by story." (Gottschall, 2012, p. 124)

4.2.1 Atenção! Não é para pobres de espírito

Não vai ser fácil. Como podem perceber com Charlie Kaufman no filme *Adaptation*, tentar conciliar o lado mais artístico e relevante com o lado mais técnico e "comercial" não é uma tarefa fácil, tanto que o guionista (homónimo da personagem) escreveu um argumento para um filme que se tornou quase uma tese sobre o facto de que a violência, o sexo, o romance e a morte nos filmes nem sempre são exibidos de forma gratuita e que podem ilustrar essas ideias mais profundas que nos alimentam o pensamento e a criatividade. O próprio *Sucker Punch* foi recebido como uma obra megalomaníaca de objetificação feminina e violência, mas se visto com um olhar mais atento e menos condenativo, o valor simbólico e reflexivo é enorme. Mesmo um filme de baixo valor narrativo como *The Notebook* consegue ter um impacto real na vida das pessoas, seja como conforto ou como revolta.

"Certainly, we have hardly ever faced a world in worse shape or in greater need of the lyrical, mystical, and common-sensical." (Estés, 2004, p. xliii)

Mas sem recusar de todo essas obras mais superficiais, um artista tem de ser capaz de olhar para elas com o discernimento de distinguir o que é vazio das técnicas

que podem ser úteis se forem bem aplicadas. São precisas mais obras cinematográficas que não ajam como ansiolíticos e mais como estimulantes. Como foi referido por Gmork em *Neverending Story*, pessoas sem imaginação são fáceis de controlar, e como foi evidenciado por *Cloud Atlas*, a arte narrativa é uma arma muito poderosa contra a opressão porque, ao estimular a imaginação e a criatividade, incentiva a colocar as normas sociais em perspetiva e a refletir sobre a sua validade.

"The psychologist Jerome Bruner writes that 'great fiction is subversive in spirit'." (Gottschall, 2012, p. 271)

Por isso, para as almas corajosas que este texto alcançar, lanço-vos o desafio de destruírem os fundamentos e conceitos que tomam como garantidos e reconstruirem as vossas próprias versões. Não se deixem escravizar, mantenham a imaginação e a criatividade vivas. Atrevam-se a errar, a dizer alto ideias que vos pareçam ridículas, não tenham medo do rebuscado, rejeitado, inadequado ou simples; tenham medo do aborrecido. Atrevam-se a aprender bem a técnica e as fórmulas estandardizadas e depois atrevam-se a subvertê-las e a utilizá-las para criar obras cinematográficas de ficção com valor artístico. Atrevam-se a usar todas as partes do vosso cérebro e contem as vossas histórias. O mundo precisa de vocês.

> Though none of us will live forever, the stories can. As long as one soul remains who can tell the story, and that by recounting of the tale, the greater forces of love, mercy, generosity, and strength are continuously called into being in the world, I promise you... it will be enough. (Estés, 1993, p. 30)

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

. Bietti, L. M., Tilston, O., & Bangerter, A. (2019). Storytelling as Adaptive Collective Sensemaking. *Topics in Cognitive Science*, *11*(4), 710–732. https://doi.org/10.1111/tops.12358

. Bolen, J. S. (1992). *Ring of Power: The Abandoned Child, The Authoritarian Father, and The Disempowered Feminine*. HarperSanFrancisco.

. Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Harvard University Press.

. Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Novato, California: New World Library. http://archive.org/details/herowiththousand0000camp_x3m0

. Cannon, W. B. (1939). *The Wisdom of the Body*. W. W. Norton & Company.

. Daxinger, L., & Whitelaw, E. (2010). Transgenerational epigenetic inheritance: More questions than answers. *Genome Research*, *20*(12), 1623–1628. https://doi.org/10.1101/gr.106138.110

. Dias, B. G., & Ressler, K. J. (2014). Parental olfactory experience influences behavior and neural structure in subsequent generations. *Nature neuroscience*, *17*(1), 89–96. https://doi.org/10.1038/nn.3594

. Dundes, A. (Ed.). (1984). *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*. University of California Press.

. Estés, C. P. (1993). *The gift of story: A wise tale about what is enough*. New York : Ballantine Books. http://archive.org/details/giftofstorywiset00est

. Estés, C. P. (1995). *The faithful gardener: A wise tale about that which can never die*. HarperSanFrancisco. http://archive.org/details/faithfulgardener00este

. Estés, C. P. (2008). *Women who run with the wolves*. Rider.

. Gottschall, J. (2012). *The Storytelling Animal: How stories make us human*. Houghton Mifflin Harcourt Books.

. Harari, Y. N. (2015). *Homo Deus: Uma breve história do amanhã* (P. Geiger, Trad.). Companhia das Letras. http://archive.org/details/homo-deus-yuval-noah-harari_202302

. Harari, Y. N. (2017). *Sapiens: Uma breve história da humanidade* (J. Dauster, Trad.). Companhia das Letras.

. Jung, C. G. (1959). *The Archetypes and the Collective Unconscious* (2ª). Princeton University Press.

. Kilner, J. M., & Lemon, R. N. (2013). What We Know Currently about Mirror Neurons. *Current Biology*, *23*(23), R1057–R1062. https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.10.051

. M. Gonçalves, M. (2008). *Terapia Narrativa da Re-autoria: O encontro de Bateson, Bruner e Foucault*. Psiquilibrios Edições.

. M. Gonçalves, M., & F. Gonçalves, Ó. (Eds.). (2007). *Psicoterapia, Discurso e Narrativa: A construção conversacional da mudança* (2ª). Quarteto.

. McCormick, C. T., & White, K. K. (Eds.). (2011). *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music and Art* (2ª). ABC-CLIO.

. McHale, B. (1987). *Postmodernist fiction*. New York: Methuen. http://archive.org/details/postmodernistfic0000mcha

. Mckee, R. (1999). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Methuen.

. Mendes, J. M. (2009). *Culturas Narrativas Dominantes: O Caso do Cinema* (1º). EDIUAL.

. Niles, J. D. (1999). *Homo Narrans: The Poetics and Anthropology of Oral Literature*. University of Pennsylvania Press.

. *Amount of fiction reading correlates with higher connectivity between cortical areas for language and mentalizing. (PDF)* (sem data). Obtido 31 de maio de 2024, de https://www.researchgate.net/publication/342063412_Amount_of_fiction_reading_correlates_with_higher_connectivity_between_cortical_areas_for_language_and_mentalizing

. Snow, M. (2016). *Into the abyss: A study of the mise en abyme* [Doctoral, London Metropolitan University]. https://repository.londonmet.ac.uk/1106/

. Snyder, S. (2015). The Imperceptibility of Style in Danto's Theory of Art: Metaphor and the Artist's Knowledge. *CounterText*, *1*(3), 366–381. https://doi.org/10.3366/count.2015.0028

. Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (3ª). Sheridan Books, Inc.

. Walker, M. (2018). *Why We Sleep*. PENGUIN BOOKS LTD.

. White, M., & Epston, D. (1990). *Narrative Means to Therapeutic Ends*. W. W. Norton & Company.

Filmográficas

. Cassavetes, N. (Diretor). (2004, setembro 30). *The Notebook* [Drama, Romance]. New Line Cinema, Gran Via Productions, Avery Pix.

. Curtiz, M. (Diretor). (1945, maio 17). *Casablanca* [Drama, Romance, War]. Warner Bros.

. Duffer, M., & Duffer, R. (Diretores). (2019, julho 4). Chapter Eight: The Battle of Starcourt. Em *Stranger Things*.

. *Friends*. (1998, outubro 27). Bright/Kauffman/Crane Productions, Warner Bros. Television.

. Gondry, M. (Diretor). (2004, março 19). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Drama, Romance, Sci-Fi]. Focus Features, Anonymous Content, This Is That Productions.

. Jonze, S. (Diretor). (2003, fevereiro 28). *Adaptation.* [Comedy, Drama]. Columbia Pictures, Intermedia, Magnet Productions.

. Minear, T. (Diretor). (2001). *«Angel» Epiphany (TV Episode 2001)—IMDb*. http://www.imdb.com/title/tt0512846/characters/nm0004770

. Petersen, W. (Diretor). (1985, setembro 27). *The Neverending Story* [Adventure, Drama, Family]. Constantin Film, Bavaria Studios, Westdeutscher Rundfunk (WDR).

. Santos, S. N. (Diretor). (2020). *Just Like the Films*. https://vimeo.com/432584626

. Snyder, Z. (Diretor). (2011, março 31). *Sucker Punch* [Action, Adventure, Fantasy]. Warner Bros., Legendary Entertainment, Cruel & Unusual Films.

. Tykwer, T., Wachowski, L., & Wachowski, L. (Diretores). (2012, novembro 29). *Cloud Atlas* [Drama, Mystery, Sci-Fi]. Cloud Atlas Productions, X-Filme Creative Pool, Anarchos Pictures.

Outras

. 666: Desvendando o verdadeiro significado do «número da besta» e outros mitos do Apocalipse. (sem data). *BBC News Brasil*. Obtido 26 de junho de 2024, de https://www.bbc.com/portuguese/geral-36480815

. *Adaptation.* (2015, fevereiro 26). [FILMGRAB]. https://film-grab.com/2015/02/26/adaptation/

. Caitlyn Clabaugh (Diretor). (2015, julho 1). *Heider & Simmel animation 1944 SD.* https://www.youtube.com/watch?v=sx7lBzHH7c8

. Cinema Therapy (Diretor). (2022, novembro 1). *Movie Couple Therapy: THE NOTEBOOK.* https://www.youtube.com/watch?v=JzW3tQFV5M0

. *Cloud Atlas.* (2014, novembro 19). [FILMGRAB]. https://film-grab.com/2014/11/19/cloud-atlas/

. *Cloud Atlas (2012)—Trivia—IMDb.* (sem data). Obtido 26 de junho de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt1371111/trivia/

. *Eternal Sunshine of The Spotless Mind.* (2011, janeiro 1). [FILMGRAB]. https://film-grab.com/2011/01/01/eternal-sunshine-of-the-spotless-mind/

. Figueiredo, R. (Diretor). (2023, novembro 23). *Masterclass: Melhorar a autoregulação com Neuro Storytelling.* https://www.youtube.com/watch?v=u_oM1frDU1o

. Figueiredo, R. (2024, junho 10). *Questões Neuro Storytelling para a autorregulação emocional.* [Comunicação pessoal].

. Foundation, P. (2024, junho 19). *Eloisa to Abelard by Alexander Pope* (https://www.poetryfoundation.org/) [Text/html]. Poetry Foundation; Poetry Foundation. https://www.poetryfoundation.org/poems/44892/eloisa-to-abelard

. *Gold and silver snakes illustration, The NeverEnding Story Falkor Atreyu Auryn, story, scaled Reptile, boa Constrictor, ouroboros png | PNGWing.* (sem data). Obtido 16 de junho de 2024, de https://www.pngwing.com/en/free-png-zoqig

. Guedes, B. (2023, junho 10). *Descansar para sustentar: A importância do sono para a asustentabilidade pessoal* [Palestra].

. Guedes, B. (2023, novembro 22). *Pedido de ajuda sobre informação partilhada numa palestra no Festival Um Todo em Esposende* [Comunicação pessoal].

. Harry Piotr (Diretor). (2013, setembro 30). *Apple—Think Different—Full Version*. https://www.youtube.com/watch?v=5sMBhDv4sik

. Hartung, F., & Willems, R. M. (2020). *Amount of fiction reading correlates with higher connectivity between cortical areas for language and mentalizing* (p. 2020.06.08.139923). bioRxiv. https://doi.org/10.1101/2020.06.08.139923

. *História Interminável (1984)—Trivia—IMDb*. (sem data). Obtido 16 de junho de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0088323/trivia/

. Jerome Bruner e a revolução cognitiva como narrativa. (2021, agosto 5). *Museu Educação Diversidade*. https://globaleducation767229770.wordpress.com/autonomy-pedagogy-educators-gallery/jerome-bruner-e-a-revolucao-cognitiva-como-narrativa/

. *José Saramago*. (sem data). Pensador. Obtido 28 de junho de 2024, de https://www.pensador.com/frase/MTY0Mw/

. Johanne Prud'homme and Lyne Légaré (2006), « Semanalysis. Engendering the Formula », in Louis Hébert (dir.), *Signo* [*online*], Rimouski (Quebec), http://www.signosemio.com/kristeva/semanalysis.asp.

. Like Stories of Old (Diretor). (2018, fevereiro 14). *The Philosophy of Cloud Atlas | How Beauty Will Save the World*. https://www.youtube.com/watch?v=LwLP62fL83k

. McFalls, E. (2021, setembro 30). *The Neuroscience of Storytelling*. NeuroLeadership Institute. https://neuroleadership.com/your-brain-at-work/the-neuroscience-of-storytelling/

. McMurray, C. (2021). *Why the Brain Loves Stories*. Brain Facts.Org. https://www.brainfacts.org:443/neuroscience-in-society/the-arts-and-the-brain/2021/why-the-brain-loves-stories-030421

. MedlinePlus. (sem data). *What is epigenetics?: MedlinePlus Genetics*. Obtido 6 de junho de 2024, de https://medlineplus.gov/genetics/understanding/howgeneswork/epigenome/

. *Mise en Abyme – Confluence*. (2022, novembro 4). https://confluence.gallatin.nyu.edu/sections/research/mise-en-abyme

. Naiman, L. (2024, fevereiro 16). Can Creativity be Taught? Here's What the Research Says | Creativity at Work. *Https://Www.Creativityatwork.Com/*. https://www.creativityatwork.com/can-creativity-be-taught/

. *Ouroboros Symbol Serpent Snake Greek alphabet, 15, culture, dragon, monochrome png | PNGWing*. (sem data). Obtido 3 de julho de 2024, de https://www.pngwing.com/en/free-png-zunei

. *Pablo Picasso Quotes*. (sem data). Obtido 26 de outubro de 2023, de https://www.pablopicasso.org/quotes.jsp

. PARALYSISBYANALYSIS52. (2013, março 17). Curiosidades IV: Porque é que as abelhas constroem favos hexagonais? *Paralysis by Analysis*. https://paralysisbyanalysis52.wordpress.com/2013/03/17/curiosidade-iv-porque-e-que-as-abelhas-constroem-favos-hexagonais/

. Pearce, T. (2019, abril 18). EXCLUSIVE: Here's why Friends is the show you just can't quit. *Metro*. https://metro.co.uk/2019/04/18/friends-show-just-cant-quit-according-psychologist-9257013/

. Poets, A. of A. (sem data). *Continuities by Walt Whitman—Poems | Academy of American Poets* [Text]. Poets.Org. Obtido 20 de junho de 2024, de https://poets.org/poem/continuities

. Seamon, J. (sem data). *Entendendo a memória: Explicando a psicologia da memória por meio de filmes - Processos de memória e filmes de memória* [Curso]. Coursera. Obtido 9 de junho de 2024, de https://www.coursera.org/learn/memory-and-movies/home/welcome

. *Seminoles*. (sem data). Seminole Tribe of Florida - STOF. Obtido 26 de junho de 2024, de https://www.semtribe.com/history/introduction

. *Spontaneous Me. By Walt Whitman—Meaning, Themes, Analysis and Literary Devices—American Poems*. (sem data). Obtido 20 de junho de 2024, de http://www.americanpoems.com/poets/waltwhitman/spontaneous-me/

. Study Sonic Focus (Diretor). (2019, setembro 3). *A Deeper Meaning of Sucker Punch (2011)—The Ultimate Archetypes Movie*. https://www.youtube.com/watch?v=OjQVkAnZ8kA

. Study Sonic Focus, & Camp, E. (Diretores). (2023, maio 18). *Elisabeth Camp: Stories and Selves*. https://www.youtube.com/watch?v=22YZBZp75Dc

. *Sucker Punch*. (2020, julho 13). [FILMGRAB]. https://film-grab.com/2020/07/13/sucker-punch/

. *Suspension of disbelief*. (sem data). Oxford Reference. https://doi.org/10.1093/oi/authority.20110803100544310

Glossário

(*ordem correspondente à ordenação dos termos*)

. "alegoria", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/alegoria [consultado em 3-07-2024]

. "amanuense", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/amanuense [consultado em 3-07-2024]

. "arquétipo", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/arquétipo [consultado em 5-06-2024]

. "avatar", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/avatar [consultado em 3-07-2024]

. "*briefing*", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/briefing [consultado em 5-06-2024]

. "clichê", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/clichê [consultado em 5-06-2024]

. "curar", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/curar [consultado em 3-07-2024]

. "deus ex machina", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/deusexmachina [consultado em 1-07-2024]

. "estereótipo", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/estereótipo [consultado em 5-06-2024]

. "etologia", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/etologia [consultado em 10-04-2024]

. "génese", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/génese [consultado em 5-06-2024]

. *Homeostase*. (sem data). Biologia Net. Obtido 13 de janeiro de 2024, de https://www.biologianet.com/anatomia-fisiologia-animal/homeostase.htm

. "karma", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/karma [consultado em 3-07-2024]

. etymonline. (sem data). *meta-—Etimologia, significado e origem | etymonline*. Obtido 15 de junho de 2024, de https://www.etymonline.com/pt/word/meta-

. "metáfora", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/metáfora [consultado em 5-06-2024]

. "mitema", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/mitema [consultado em 5-06-2024]

. "mito", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/mito [consultado em 5-06-2024]

. *Define: Mitologia—Google Search*. (sem data). Obtido 3 de julho de 2024, de https://abrir.link/mkoEo

. *Montage | Film Editing, Visual Storytelling & Editing Techniques | Britannica*. (sem data). Obtido 3 de julho de 2024, de https://www.britannica.com/art/montage-filmmaking

. Porto Editora – *Narratologia* na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2024-07-03 18:05:43]. Disponível em https://www.infopedia.pt/$narratologia

. Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024, June 19). *Ouroboros*. *Encyclopedia Britannica*. https://www.britannica.com/topic/Ouroboros

. "parábola", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/parábola [consultado em 5-06-2024]

. "pícaro", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/pícaro [consultado em 3-07-2024]

. Porto Editora – *montagem cinematográfica* na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2024-07-03 18:10:10]. Disponível em https://www.infopedia.pt/$montagem-cinematografica

. "trauma", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2021, https://dicionario.priberam.org/trauma [consultado em 5-06-2024]

Porto Editora – *uróboro* no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2024-07-08 17:36:10]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/uróboro

. *Definition of WISHFUL THINKING*. (2024, julho 3). https://www.merriam-webster.com/dictionary/wishful+thinking