

A narrativa cinematográfica não linear: O filme Cidade de Deus¹

Leonardo Oliveira DALLA PORTA²
Michele Kapp TREVISAN³
Universidade Franciscana, RS

RESUMO

A temática central deste estudo concentra-se na construção de narrativas cinematográficas, mais especificamente no filme Cidade de Deus (2002). O filme brasileiro de Fernando Meirelles apresenta uma narrativa não linear, devido à existência de mais de uma linha temporal. A partir disto, as linhas temporais retratam o mesmo grupo de protagonistas em diferentes épocas de suas vidas na favela do Rio de Janeiro.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; narrativa; não linearidade.

INTRODUÇÃO

A primeira exibição pública de um filme que se tem notícia, segundo Rosenstone (2010), aconteceu no Salon Indien do Grand Café, em Paris, na França, no ano de 1895, através do invento de Louis e Auguste Lumière. Os primeiros filmes dos irmãos franceses mostravam cenas cotidianas das sociedades da época, como por exemplo, o filme da locomotiva chegando à estação, fato histórico local do ano de 1836. Com o cinema, foi inaugurada uma era de predominância de imagens. Conforme Marcarello (2006), o início da cinematografia foi chamado de primeiro cinema, e se estendeu de 1895 até 1915.

As primeiras técnicas cinematográficas estavam sendo desenvolvidas e, sem muito aporte teórico e técnico, criou-se uma maneira comum de fazer filmes. Assim, as narrativas clássicas hollywoodianas surgiram e vêm sendo utilizadas até os dias de hoje, apresentando-se de forma simples, linear e com começo, meio e fim bem definidos. Ao longo de tempo, de acordo com Elsaesser (2009), estas narrativas tradicionais passaram a não contentar mais um grupo de espectadores, que se sentiam pouco desafiados frente algo que julgavam ser mais previsível. Esse grupo criou apego a um conjunto de filmes

¹ Trabalho apresentado na II 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

² Acadêmico do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana, RS, e-mail: leoliveira6@hotmail.com

³ Profª. Drª do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana, RS. Orientadora do Trabalho. E-mail: myxakapp@gmail.com

com construção não linear, ou seja, que não possuíam um começo, um meio e um final bem definidos, exigindo que o espectador ajude a desenrolar uma espécie de quebra cabeças da história.

Na América Latina, existem poucos exemplos do uso desta narrativa em filmes produzidos e originais destes países, embora alguns diretores latinos que foram exportados para Hollywood, como Alfonso Cuarón, Alejandro Iñárritu ou Guillermo Del Toro já tenham produzido filmes utilizando estas técnicas, como *Babel* (2006) ou *21 gramas* (2003), que contaram sempre com produção dos Estados Unidos. A partir disto, a pesquisa visa compreender como ocorre a construção da narrativa de Fernando Meirelles em filme *Cidade de Deus* (2002), um filme com produção brasileira, em torno deste formato não linear. O diretor Fernando Meirelles é, atualmente, o único diretor brasileiro que obteve uma indicação ao Oscar da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood, por seu trabalho neste filme, que é uma produção inteiramente nacional, sendo assim, sua cinematografia expõe a realidade da cinematografia latino-americana e também brasileira, ao contrário de diretores latinos que assinam produções norte americanas.

A NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

O processo de desenvolvimento da narrativa cinematográfica começa pelo enredo cinematográfico. Maciel (2003) afirma que a trama ou o enredo da história diz respeito a como ela vai ser testemunhada, sendo a forma como a ação se apresenta diante dos espectadores. É, nesse caso, a sucessão dramática dos eventos. Assim, o desenvolvimento do enredo contempla a construção da história, os personagens e o que acontece com eles, através de uma linha de acontecimentos e ações já determinadas. O enredo é cronológico, com início, meio e fim bem definidos e representa uma ideia abrupta e objetiva. É o que quer ser contado escrito de maneira direta através das ações. Gancho (2004) afirma que existem duas questões fundamentais a se observar no enredo: a estrutura, que são as partes que formam um todo e a sua natureza ficcional, ou seja, a verossimilhança, que nada mais é do que a lógica interna do próprio enredo, o que torna tudo o que estamos assistindo em algo confiavelmente verdadeiro. O autor alerta, porém, que os fatos contados não precisam ser verdadeiros no universo exterior ao texto, mas devem ser verossímeis, o que significa que mesmo que inventados, o espectador deve acreditar que a história é verídica. No caso de *Cidade de Deus* (2002),

o filme é baseado em uma história real, mas a partir deste ponto, ele pode ser baseado na história de apenas um personagem e o restante da obra ser completado por ações meramente ficcionais.

Silva (2017) explica que há quatro partes que compõem um enredo clássico e todas elas são perceptíveis: a primeira é a apresentação, ponto em que os personagens são apresentados e temos acesso a algumas circunstâncias da história, como o momento e o lugar no qual as ações acontecem. É aqui que o espectador habitua-se na obra, a fim de se sentir incluído na mesma. A autora alerta que a primeira parte não é recorrente em todas as construções de enredos, já que há casos em que se começa com a ação em desenvolvimento, embora seja menos simples de ser compreendida. A partir disso, chegamos até a segunda parte, que é a complicação, momento que as ações e os conflitos são desenvolvidos, conduzindo o enredo até o clímax. É a parte mais longa de um filme e demanda bastante tempo e desenvolvimento dos personagens. Chegando ao clímax, a terceira parte, a ação atinge seu ápice crítico, o momento de maior tensão, precede ao desfecho. O clímax é o êxtase da história, o ponto de virada até o final do filme. O desfecho, a quarta parte, é onde os conflitos são resolvidos através das ações dos personagens.

A partir destes quatro pontos, a construção do enredo se dá de forma coerente e completa todas as ações, sendo estas, e os conflitos, partes essenciais para não resumir a obra a apenas um relato. Segundo Maciel (2003, p.22), “a ação é o que um personagem faz com o propósito de alcançar alguma coisa. Ela é essencialmente interna, embora sempre se manifeste exteriormente, de alguma maneira.” As ações pré-determinadas na construção do enredo não serão afetadas na construção da narrativa. Para isso, compete aos cineastas a construção de um argumento, o qual Maciel (2003) denota como uma sinopse da história. Cabe destacar, porém, que esta é diferente da sinopse utilizada comercialmente na promoção de filmes, em que temos até duas páginas de um resumo dos acontecimentos. A sinopse do enredo, utilizada como argumento, é também uma narrativa detalhada dos eventos que compõem a história, às vezes, com dezenas de páginas.

A etapa que sucede o enredo é a narrativa, ou seja, o modo que este vai ser contado. Há diferentes tipos de narrativas cinematográficas, sendo mais recorrente, a forma clássica de narrar os fatos do enredo. Segundo Bordwell (2005), os filmes hollywoodianos que apresentam essa construção clássica, trazem um ou mais indivíduos

empenhados em resolver um problema evidente ou em atingir determinados objetivos pressupostos, criando uma espécie de motivação para a história. A partir dessa motivação aparente, estes indivíduos, através de ações, conflitam, tanto com outros indivíduos ou com circunstâncias externas a eles, a fim de se dar as ações emotivas dos personagens. Nesse modo clássico, a história sempre finaliza e resolve os embates e problemas com uma vitória ou derrota, ou a clara consecução ou não consecução dos objetivos dispostos no início do filme.

O referido autor também afirma que o modo narrativo clássico conforma-se à história canônica, ou seja, a história normal, comum, pertencente à nossa cultura, e aqui a trama é composta pelos seguintes estágios: o equilíbrio, a perturbação, a luta e a eliminação do elemento perturbador. Para Zani (2009, p.132), essa forma tem a intenção de envolver o espectador ao ponto de ele acreditar que o que está sendo contado é verídico, eliminando-se as lacunas causadas pelo corte da edição e transmitindo a sensação de tempo corrido, ou seja, linear. Nesse caso, o modo clássico de contar uma história, utilizando o cinema, faz uso do simples. Isso resulta em uma narrativa linear, com soluções coerentes e de fácil entendimento.

Bordwell e Thompson (2001) teorizam que sempre que vamos acessar uma obra cinematográfica estamos indo ver um filme narrativo, um filme que conta uma história, sendo esta a função principal de uma narrativa, o modo em que a história é contada, a cronologia e a ordem que os fatos são passados a quem assiste. Essa cronologia, segundo Zani (2009), obedece às regras do cinema clássico hollywoodiano, que possui uma linearidade e uma divisão bem-estabelecidas nas três partes da obra (começo, meio e fim).

O cinema clássico possui uma curva dramática caracterizada por um começo, um meio e um fim bem-definidos, e sua segmentação respeita a distinção por blocos, estabelecendo uma divisão em etapas que permite uma visão clara dos acontecimentos narrativos, privilegiando-se uma tríade linear, que determina pontos distintos em um filme. (ZANI, 2009, p. 133)

A tríade destacada pelo referido autor detalha os passos de uma construção linear, simples, cronológica e objetiva. Essa construção padrão é definida desde o começo da obra, a partir da apresentação dos personagens, da definição dos protagonistas e antagonistas, do surgimento do problema principal e do conflito a ser

solucionado do desenvolvimento do filme, sendo finalizado pelo desenlace, ou seja, o momento de virada da narrativa, em que os problemas começam a ser resolvidos.

Cabe destacar, no entanto, que, por vezes, esse modo clássico e linear de construir a história recorre ao *flashback*⁴ para estabelecer a sua linha narrativa. Este recurso, uma técnica para trazer à tona algo do passado de determinado personagem, mostrando uma ação que já aconteceu com ele, é uma lembrança antiga, que não afeta a cronologia, então, na sequência, a narrativa, pode continuar acontecendo de forma linear.⁵ Com isso, notamos que o uso do *flashback* já fazia parte do clássico cinema hollywoodiano, mesmo que este seja mais engessado e coerente. A linearidade, assim, é percebida na sensação de tempo corrido, em que a transição das cenas e a maneira sequencial em que a narrativa conta os fatos do filme são mostradas em forma de tempo real.

Alguns cineastas utilizam-se mais do tempo na construção das suas obras, sendo este um dos artifícios usados para o espectador posicionar-se no espaço onde o filme acontece. Com o tempo sendo contado de forma linear, muitas vezes a transição temporal sequer é notada, dando continuidade para a trama com coerência. Como uma história linear é construída com início, meio e fim, mostrados de forma bastante perceptível, uma não linear é diferente, afinal, o espectador está sendo apresentado a uma narrativa não cronológica.

No oposto das narrativas clássicas, temos as construções não lineares, que, segundo Gosciola (2008, p. 99), têm como característica o “acesso direto a qualquer conteúdo ou parte da obra, em navegação aberta, sem que o usuário perca a continuidade da fruição da obra”. A não linearidade, então, não possui começo, meio e fim contados de forma perceptível e objetiva. Este modo de contar a história pode parecer de forma confusa, fazendo com que o espectador tenha a impressão de que está ajudando a montar uma espécie de quebra-cabeças da trama. A narrativa não linear permite que o cineasta conte de forma não cronológica, ou seja, o tempo pode significar que o enredo foi montado a partir de diferentes pontos de vista através de

⁴ Munsterberg (1991, p.38) define *flashback* como uma técnica cinematográfica de sucesso e bastante notada pelo espectador. O supracitado autor corrobora que a tela pode refletir não apenas as lembranças da nossa imaginação, mas as lembranças e imaginação dos personagens, a partir da própria mente deles. O *flashback* é utilizado para lembrar o passado dos personagens, que é desconhecido do espectador, mas que está extremamente vivo na memória de cada um deles em uma obra cinematográfica.

⁵ Os acontecimentos lembrados a partir de um *flashback* não surgem como um conjunto novo de cenas, e sim, ligam-se à cena através de lenta transição.

personagens, ou de uma mesma história, que foram colocados na narrativa de forma desconexa em termos de continuidade.

Desse modo, a narrativa não linear, embora menos comum, tende a deixar o espectador completar as lacunas da própria história, e na maioria das vezes, se bem construída, permite que o espectador fique em dúvida e crie suas próprias teorias para os fatos que foram contados no filme. Não significa que são narrativas mal preenchidas, e sim técnicas que instigam o espectador, como se este tivesse que resolver um labirinto sobre o que está assistindo. Nem tudo está claramente implícito nos filmes, e “por significado implícito entende-se que há algo a ser extraído além daquilo que é explicitamente exposto ou mostrado pelo filme.” (BATISTA, 2012, p.19).

Esse tipo de narrativa pode deixar pontas soltas, propositalmente, para que a obra siga sendo discutida e teorizada, mesmo após o seu fim. Assim sendo, uma construção narrativa não linear exige que o espectador preste bastante atenção ao que está sendo contado em todos os momentos do filme, faça suas próprias conclusões, instigue a montar sua própria cronologia dos fatos, e forme um todo a partir das partes que assistiu, criando a sua própria experiência do filme (BORDWELL; THOMPSON, 2001).

Porém, o modo de ser contado que for diferente do habitual pode fazer com que o público perceba a obra radicalmente diferente das suas expectativas prévias, o que pode acarretar, segundo Batista (2012), em uma sensação de desconforto e estranhamento. O supracitado autor também nota que a forma fílmica precisa de estabilidade e repetição, muito embora também necessite que diferenças sejam criadas, fato que qualquer espectador, mesmo que leigo no assunto perceba as peculiaridades destacadas entre cada um dos personagens de um filme, incluindo também o confronto de interesses e ideais presentes entre eles, como por exemplo, as ideias opostas que existem entre o vilão e o protagonista da história.

O TEMPO E O ESPAÇO NA NARRATIVA

Diferentes, mas dependentes um do outro, o tempo e o espaço na narrativa são como âncoras na construção destas, e não apenas determinam o lugar ou a demanda dos acontecimentos, mas sim, são técnicas aprofundadas que auxiliam na construção e montagem do filme. Bordwell (2005) afirma que em obras cinematográficas a primeira coisa a que somos apresentados é ao tempo, ao lugar e aos personagens relevantes,

também fazendo a relação de suas posições espaciais e seus estados mentais atuais, que normalmente são percebidos através de cenas passadas anteriormente. Para Gaudreault e Jost (2009, p134), as questões cronológicas ou não cronológicas da narrativa dizem respeito ao tempo na construção destas, levando em consideração que “toda narrativa estabelece duas temporalidades: a dos acontecimentos relatados e a que depende do ato de contar”.

As noções de tempo podem ser subdivididas em categorias, e para melhor entendimento, Gancho (2004) divide o tempo no cinema em quatro escalas. A primeira é a época em que a história se passa, que nem sempre coincide com o tempo em que ela foi publicada. Aqui, as questões de tempo dizem respeito à época, e interferem também no espaço. Em *Cidade de Deus* (2002), o tempo época é o trunfo da narrativa não linear, dividindo a história em no mínimo três linhas do tempo-época diferentes, que são reconhecidos através dos elementos visuais que situam o espectador neste determinado espaço.

Segundo o mencionado autor, a segunda escala de tempo diz respeito à duração da história, sendo então, o tempo que será contado dentro de determinada narrativa. Em *Cidade de Deus* (2002), podemos acompanhar teoricamente toda a vida dos protagonistas, desde crianças até o amadurecimento adulto. Isso só é possível uma vez que “o tempo da narrativa é mais curto do que o tempo da história” (GAUDREULT e JOST, 2009, p.151-152).

O terceiro tempo faz referência ao tempo cronológico, nome que se dá ao tempo que conta os fatos e ações na ordem natural, do começo para o final. Nesse caso, o objetivo empírico de estudo retrata um filme acronológico, não linear, que intercala diferentes tempo-época. O quarto tempo, na escala de Gancho (2004), diz respeito ao tempo psicológico. O tempo psicológico acontece quando o andamento transcorre em ordens indeterminadas, que são escolhidas na narrativa e, no filme, este incentivo pode partir dos personagens. Nisto a ordem natural dos acontecimentos é alterada, caracterizando uma narrativa não linear.

Segundo Bordwell (2005), no meio de cenas de um filme, os personagens estão agindo como na vida real, sempre no sentido de alcançar seus objetivos: eles almoçam, fazem escolhas, planejam ações futuras, marcam encontros. Essas cenas se sucedem concluindo os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes nas cenas anteriores, criando assim novas linhas casuais para as cenas futuras, trazendo a sensação

de tempo corrido, ou seja, uma determinada linha de ação fixa deve existir e ser deixada suspensa para servir como motivação às próximas cenas, que pode retornar para a linha de ação principal.

A forma de contar impacta diretamente no estilo de narrativa que cada cineasta possui, já que um dos elementos chaves da narrativa é a montagem. Segundo Tocantins (1978, p 15) montagem é a continuidade ilimitada que nos faz saltar de uma visão para outra, unida por tempos, ritmos, espaços, coisas, sentimentos configurados. A partir disto, notamos que a montagem é parte importante na construção da história, já que combina planos e sequências diferentes, e pode partir de um princípio linear ou não linear que o cineasta quer transparecer.

A NARRATIVA DE CIDADE DE DEUS

Para realizarmos o estudo do objeto, o método que recorreremos é a análise fílmica que, segundo Alves (2010), permite a observação da forma e do sentido do filme, buscando encontrar sugestões heurísticas importantes e que causem curiosidade crítica. Conforme Penafria (2009), a apreciação deste método se dá por meio da análise da imagem e do som, entendendo o filme como uma forma de expressão. É especificamente uma análise cinematográfica, pois recorre a conceitos do cinema, como por exemplo, verificar o uso de diferentes planos e enquadramentos, por diferentes cineastas ou em diferentes obras.

Além de informações como ficha técnica, sinopse e tema(s) do filme, são alguns pontos deste tipo de análise dinâmica da narrativa: necessidade de decompor o filme por partes (sequências); pontos de vistas no sentido visual/sonoro, no sentido narrativo, ou no sentido ideológico do filme; e as conclusões. Com base nisso, como o filme apresenta uma construção não linear, realizaremos a decomposição da cena principal de cada linha do tempo que é apresentada na história, começando pela primeira cena do filme.

No início da obra somos apresentados a um jovem carregando uma máquina fotográfica (Figura 1) que, de um lado, se vê cercado por traficantes da favela onde vive, e de outro lado, por policiais militares do estado do Rio de Janeiro. A primeira cena mostra apenas alguns precedentes, motivada pela caça a uma galinha que havia fugido das mãos dos traficantes. É neste momento que descobrimos que o jovem com a máquina fotográfica na mão se chama Buscapé, e é também o narrador da história. A

primeira cena é curta, mas importante, mostra a favela, a pobreza, a criminalidade e o poder dos traficantes até mesmo com as crianças que vivem lá. Assim sendo, levando em consideração a primeira escala de tempo retratada por Gancho (2004), através da direção de arte observada na primeira cena, notamos que o tempo época da história nesta linha temporal é equivalente ao ano de lançamento de Cidade de Deus (2002), passando a impressão de que a história se passa em tempo real. A primeira cena (Figura 1) cria uma ligação para retornar ao passado de Buscapé, que é tratado como o protagonista “do bem” na trama de Fernando Meirelles. Neste ponto, não sabemos qual é a relação de Buscapé com os outros personagens, mas somos apresentados também aos antagonistas, Zé Pequeno e Bené.

Figura 1 – Personagem Buscapé cercado por traficantes



Fonte: Reprodução

Na segunda linha temporal, que discorre na cena seguinte à primeira, somos apresentados à infância daqueles personagens que estavam na primeira linha temporal. A direção de arte neste ponto faz jus à primeira escala de tempo de Gancho (2004), afirmando através das imagens que não estamos mais assistindo à história em tempo real, assim sendo, a narrativa aqui acontece alguns anos antes do que assistimos na primeira linha temporal, ou seja, aqui a história não coincide com o ano em que ela foi publicada. Buscapé (Figura 2) é disposto como uma criança que tem princípios, é honesto, tem o sonho de virar fotógrafo, conhece os traficantes, mas não se relaciona com eles, e nem é influenciado pelo seu irmão, Marreco, que é traficante de um grupo que se denomina Trio Ternura, grupo que faz ataques e divide o dinheiro com a população da Cidade de Deus.

Figura 2 – Buscapé, quando criança, na Cidade de Deus



Fonte: Reprodução

Esta linha temporal tem a intenção de apresentar a vida na favela, as oportunidades do tráfico e o crime. Na narrativa, a importância desta linha temporal se dá na observação do desenvolvimento dos personagens, tendo em vista que, em uma obra cinematográfica, segundo Batista (2012), precisamos que em algum momento os personagens tenham conflitos e interesses e escolham um lado da história. No caso de Cidade de Deus (2002), é nesta linha temporal que percebemos as ideias opostas entre Dadinho, que viria a se tornar traficante, e Buscapé, que nunca pensou em entrar para o crime. Assim sendo, o Trio Ternura representa o que havia de mais perigoso para o grupo de crianças na época, inclusive para Dadinho e Bené (Figura 4), estes que, se inspiraram no Trio Ternura. O uso de um narrador que também é um personagem do filme auxilia na transição entre as linhas temporais, sendo um dos trunfos do diretor Fernando Meirelles, levando em consideração o conceito não linear de Gosciola (2008), que destaca a inexistência de um começo um meio e um final da história bem definidos neste tipo de narrativa, esta que se dá no acesso direto a qualquer parte da história em ordens indeterminadas.

Figura 4 – Dadinho, à esquerda e Bené, à direita, quando crianças



Fonte: Reprodução

O ponto mais notável e explícito de amadurecimento entre as linhas temporais é retratado pela história de Dadinho, que viria a se tornar Zé Pequeno (Figura 5), protagonizando a cena mais conhecida do filme ao se intitular Zé Pequeno. A criminalidade na favela interfere na infância de todos os personagens, sendo mais notada na presença de Bené, que também era uma criança com princípios, mas que acabou sucumbindo pelas oportunidades do tráfico, e pelo seu amigo Zé Pequeno.

Figura 5 – Dadinho, ou Zé Pequeno, o futuro rei do crime



Fonte: Reprodução

Voltando à história em tempo real, é nesta linha temporal que Zé Pequeno torna-se o principal antagonista da história. Descobrimos através do narrador, que anos antes, após o assalto ao motel em que o trio ternura foge com o dinheiro, Dadinho, escondido, invadiu o local e assassinou todas as pessoas que estavam lá.

Esta linha temporal é a mesma em que se passa a primeira cena, porém, a primeira cena faz parte da finalização desta linha temporal, ou seja, muitos fatos aconteceram antes de chegar até aquele momento da história. É a linha temporal mais importante e também a que tem maior tempo de tela, afinal, serve, em grande maioria, para situar o espectador na história.

O filme discorre por 110 minutos e as linhas temporais intercalam na narrativa, apresentando o passado dos protagonistas e voltando para a história em tempo real. Através da segunda escala de tempo de Gancho (2004), notamos que o tempo de duração da história que está sendo contada retrata a vida inteira destes protagonistas. Temos então, uma obra de cento e trinta e cinco minutos retratando um tempo de duração da história de aproximadamente trinta anos. A narrativa não linear contribui

para que isto seja possível e para que a história seja entendida, tendo em vista que a cena número um volta à tona no final do filme, sendo também a cena final da trama. Através da construção não linear que o filme proporcionou, na cena final do filme, que também é a cena inicial, o espectador tem conhecimento de toda a história dos personagens, e o que os levou até aquela situação. Podemos assistir, por partes, ao amadurecimento dos personagens centrais da obra, como por exemplo, o garoto Buscapé, que se transformou em um fotógrafo de um renomado jornal da cidade do Rio de Janeiro e tem a missão de fotografar o crime e a disputa do tráfico na favela onde vive, a Cidade de Deus. Na cena final do filme, em que Buscapé ficou cercado por traficantes de Zé Pequeno e Bené e por policiais, a polícia acabou sendo complacente com o crime, e fugiu do local que estava tomado por traficantes. Em determinado momento, Zé Pequeno vai preso, paga propina à policiais corruptos, e acaba morto por rivais. Tudo isso é registrado pelas lentes de Buscapé, que termina o filme entregando apenas a imagem de Zé Pequeno morto ao jornal, ignorando as imagens de corrupção, por medo de retaliações da polícia.

Assim sendo, destaca-se a não linearidade na narrativa de Cidade de Deus (2002) a partir da presença de mais de uma linha temporal da história, embora ambas contemplem os mesmos personagens, o tempo época em que as linhas temporais se passam é o que as difere. A não linearidade é caracterizada pela não existência de um começo, um meio e um final bem definidos, sendo, neste caso, explícito na primeira e na última cena do filme, ambas idênticas, ou seja, o filme começa exatamente no ponto onde termina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da não linearidade, embora pouco habitual, tem a intenção de causar curiosidade no espectador, que é apresentado aos fatos de ordem acronológica. No caso do objeto empírico de estudo, o filme Cidade de Deus (2002), assistimos a história de, em média, vinte anos da vida dos personagens, que são apresentados aos poucos. Por vezes descobrimos algo sobre eles na fase adulta, e por vezes descobrimos algo sobre eles na fase jovem, mas nunca sabemos o passo seguinte, sempre há algo a descobrir.

A ideia social da obra ajuda na produção da narrativa, apresentando personagens complexos, em uma realidade existente no Brasil. Evidentemente, no filme, toda a situação aparenta ser um pouco escrachada, aumentada, mas a maioria das pessoas não

conhece e tampouco convive nessa realidade. Ao decidir contar um tempo de história tão grande sobre a vida destes personagens, de cerca de vinte anos, o uso da não linearidade foi uma técnica que contribuiu para dar algo maior à obra, não reduzindo ela a apenas um filme que poderia ser documental. A obra de Fernando Meirelles tem sentido ficcional, mas é baseada em uma história real, do fotógrafo Wilson Rodrigues, o Buscapé, muito embora diversos enfrentamentos, personagens e histórias sejam meramente ficção.

A dificuldade em encontrar um filme brasileiro que use deste tipo de narrativas não é o único motivo que torna Cidade de Deus (2002) um dos filmes de maior bilheteria do país até hoje. A produção contou com um elenco inexperiente, em sua grande maioria, moradores da favela, sendo esta uma das exigências do cineasta Fernando Meirelles, que enxergava assim, a possibilidade de retratar a realidade social do espaço em que o filme se passa e, mesmo nestas condições, o trabalho para uma montagem de narrativa não linear é célebre. Esta produção rendeu o momento de maior prestígio do cinema brasileiro, com a transmissão do filme em cinemas norte-americanos, e quatro indicações ao Oscar da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood.

A importância de Cidade de Deus (2002) para a cinematografia brasileira, e também latino-americana reflete até hoje e exalta as dificuldades das produções nacionais, mas também destaca a relevância que uma produção pode ter. Evidentemente que com muito mais dificuldade de reconhecimento do que filmes que são produzidos por grandes centros do cinema mundial, como Estados Unidos e França, mas serve como incentivo e também como exemplo para novas produções que decidam explorar o não usual.

REFERÊNCIAS

- BATISTA, Lucas Ravazzano de Matos. **Mágica, sonho e lembrança:** O cinema de Christopher Nolan, 2012, 134p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea), Programa de Pós-Graduação em Comunicação Cultura Contemporânea, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.
- BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão (org.). **Teoria contemporânea do cinema**, v. 2, São Paulo: Senac, 2005.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. New York: McGraw-Hill, 2001.
- CIDADE DE DEUS**. Direção: Fernando Meirelles. Brasil: Miramax, 2002. (130 minutos)
- ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In: BUCKLAND, Warren (org.). **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Malden/Oxford: Wiley Blackwell, 2009.
- GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2004.
- GAUDREULT, Andre; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Editora UnB, 2009.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: SENAC, 2008.
- MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes-conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM. 2009, Lisboa. **Anais SOPCOM 2009**, 2009.
- ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. Tradução Marcello Lino. São Paulo: Paz e Terra, 2010, 262 p.
- SILVA, Marina Cabral da. **A Construção do Enredo**; Brasil Escola. s/d. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/redacao/construcao-enredo.htm>>. Acesso em 26 de setembro de 2017.
- TOCANTINS, Leandro. **A técnica da montagem cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.
- ZANI, Ricardo. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. Caxias do Sul: **Conexão – Comunicação e Cultura**, v. 8, n. 15, 2009.