



MINDSCAPES, PAISAGENS MENTAIS: ESPAÇOS DA RECORDAÇÃO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

184

TRADUÇÃO DO ARTIGO “MINDSCAPES: ERINNERUNGSRÄUME IM ZEITGENÖSSISCHEN FILM”.¹

BENJAMIN BEIL²

1. Publicado originalmente na revista *Rabbit Eye, Zeitschrift für Filmforschung*, número 2, p. 4-18. Texto original: http://www.rabbiteye.de/2010/2/beil_erninnerungsräume.pdf.

2. Benjamin Beil é professor de Estudos de Mídia e Cultura Digital no Departamento de Cultura de Mídia e Teatro da Universidade de Colônia, Alemanha. Seus atuais interesses de pesquisa incluem videogames, séries de televisão, transmidialidade e culturas participativas, tem formação em Ciência da Comunicação na Universidade de Siegen, com a tese de doutorado: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel* (Perspectivas em Primeira Pessoa: Ponto de vista e formas narrativas centradas no personagem em filmes e jogos de computador) (Münster: Lit, 2010). Seu projeto de pesquisa atual é: “Avatarbilder – Avatar als Bild. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels” (Imagens de avatar – avatar como imagem. Sobre a plasticidade dos jogos de computador contemporâneos) (Bolsa da Fritz-Thyssen-Stiftung).

TRADUTORES

GINA BRUSAMARELLO

Bacharel em Letras - Tradução do Alemão pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Email: ginabrusamarello@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-3773-236X>.

HEDY HOFMANN

Tradutora intérprete do alemão e docente adjunta aposentada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: hlhofmann@terra.com.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0881-6264>.

MILENA HOFFMANN KUNRATH

Doutora em Teoria Literária pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) e docente adjunta da Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

E-mail: milena.kunrath@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3335-1152>.

PEDRO THEOBALD

Doutor em Estudos de Literatura, professor de tradução e pesquisador aposentado da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

E-mail: pedro.theobald.pt@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6920-2669>.

INTRODUÇÃO

Mesmo que um conceito como *mundo da recordação* pareça indicar, via de regra, um componente espacial, a visualização de recordações parece, à primeira vista, ter relevância apenas limitada para a discussão de lógicas de representação formadoras de espaços de mídia cinematográfica. Embora os temas “espaço” e “recordação” possam naturalmente ser conectados em um plano narrativo (determinados lugares, que evocam determinadas recordações etc.), tal conexão entre as estruturas cinematográficas quase não tem efeito sobre as estruturas espaciais que, de modo geral, surgem através da técnica de composição de imagens e de edição, pois em geral encontram-se apenas duas formas de representação espacial nas imagens da recordação. Assim, em muitos casos, as técnicas formadoras de espaço do mundo da recordação assemelham-se simplesmente àquelas da realidade cinematográfica, ou ocorre uma dissolução abrangente das estruturas espaciais através da dominância dos aspectos temporais, de certa maneira uma “libertação do tempo em relação ao espaço” (Fahle, 2002, p. 103). Justamente este último caso recebeu muita atenção no debate sobre representações da recordação, sobretudo através do influente conceito da teoria cinematográfica da imagem-tempo (Deleuze, 1991), no qual “finalmente se desfazem os princípios da edição sensório-motora e as estruturas narrativas lineares” (Volland, 2009, p. 112).³

Precisamente no cinema contemporâneo encontram-se, contudo, sequências de recordações que divergem dessas variantes *típicas* e geram organizações espaciais complexas. Trata-se de formas de espaços da recordação *transitáveis*, ou seja, casos de uma *penetração* de elementos da realidade cinematográfica nas imagens mentais dos mundos da recordação de um personagem. Como tais representações estão fortemente orientadas para estruturas espaciais, será proposto para esse fenômeno o conceito paisagem mental.⁴

3. Ver também os comentários de Oliver Fahle sobre a imagem da recordação como imagem-tempo: “A construção da recordação no filme sofre uma reviravolta decisiva quando se torna parcialmente autônoma, se distancia da memória do sujeito ou dos acontecimentos já narrados e adquire uma atualidade própria, que já não continua nos movimentos do presente. Nesse caso, recordação e memória seriam momentos independentes, que não mais se fundem na sucessão lógica do filme. A organização das imagens no filme não deveria mais ser entendida como lógica sucessiva e casual, e sim simultânea, como uma penetração de camadas.” (Fahle, 2002, p. 99).

4. O conceito *mandscape* também é usado por Bernhard Lindemann, mas definido de forma diversa do que no presente texto (embora possa haver algumas sobreposições). Para Lindemann as *m Landscapes* são estruturas cognitivas que organizam o processo de recepção. Em seu ensaio “Readers and *m Landscapes*” (1993), Lindemann examina a história *The Babysitter* [A babá] (Robert Coover, 1969), um texto complexo, com planos de realidade em permanente mudança, mediadas por diferentes narradores e recursos focais. A questão inicial é: como um destinatário encontra seu caminho no interior desse plano textual em mudança? Para respondê-la, Lindemann desenvolve a metáfora “*mandscape*”: “O que permite aos leitores lidar com textos como “A babá” é a formação de uma estrutura cognitiva que eu sugiro chamar de *mandscape* (paisagem mental). [...] *Mandscape* é uma paisagem cognitiva na qual os leitores ingressam por um ângulo especial, na qual vivem por certo tempo, vagando sobre sua composição conceitual, uma cena cognitiva à qual acabam por acostumar-se devido a retornos repetidos e prolongados.” (Lindemann, 1993, p. 193, tradução nossa). ([W]hat allows readers to cope with texts such as The Babysitter is the formation of a cognitive structure which I suggest to refer to as a ‘mandscape’. [...] A *mandscape* is a cognitive landscape which readers enter from a particular angle, which they live in for some time by rambling through its conceptual make-up, a cognitive scene which they eventually become accustomed to by repeated and prolonged returns.) Ler um texto (complexamente construído) deve ser entendido como uma orientação entre diferentes *m Landscapes*, cada uma das quais é atribuída a diferentes fontes (autor/narrador/personagem). “Obviamente, os leitores são altamente sensíveis a irritações ou incoerências que possam prejudicar ou mesmo impedir a construção de uma paisagem mental coerente; mesmo dentro de um mesmo texto, eles são capazes de manter separadas diferentes paisagens mentais, de reconhecê-las, de recordá-las, de saltar de uma para outra e de voltar para a primeira, se necessário for” (Lindemann, 1993, p. 204, tradução nossa). (Obviously, readers are highly sensitive to irritations or inconsistencies which may impair or even prevent the construction of a coherent *mandscape*; they are able – even within a single text – to keep different *m Landscapes* apart, to recognize, to recall them, to switch from one to a second and back again, if need be).

Uma paisagem mental é caracterizada pelo mundo da recordação e da realidade cinematográfica encaixados entre si, que resulta de uma complexa encenação de intersecções entre ambos esses planos (narrativos) e por uma tendência à sobreposição e amálgama de mundos reais e mentais. Dessa forma, o “círculo espacial” funciona, por um lado, através do enquadramento de plano (*shot space*) (Bordwell, 1985), pela combinação de elementos “reais” e “irreais” dentro de uma visão, e por outro, através do espaço de edição (*editing space*) (Bordwell, 1985, p. 117), pela conexão espacial de realidade cinematográfica e mundo da recordação sobre convenções de edição (plano e contraplano etc). Acresce que, para além desse plano de representação concreto, frequentemente ocorre uma mescla de topografias de realidade cinematográfica e mundo da recordação, isto é, diversos recortes de recordação não são (ou não mais exclusivamente) ligados de forma meramente associativa e sim – como será mostrado a seguir – unidos ou fundidos no espaço, parte realística, parte espetacularmente, tratando-se por assim dizer de *attempts of spatializing multiple simultaneous time-frames* (tentativas de espacializar quadros temporais simultâneos múltiplos, Dzhalo, 2009, p. 109).

CORPOS ESTRANHOS

A adaptação do romance *Spider – Desafie sua mente*, de David Cronenberg, representa um dos exemplos mais conhecidos no cinema contemporâneo para uma combinação entre mundo da recordação e realidade cinematográfica. O protagonista, Dennis “Spider” Cleg, vaga como um observador invisível pelos seus próprios mundos da recordação (supostamente distorcidos). Encontramos um recurso estilístico similar também em uma sequência de *Oldboy – Dias de vingança*, em que o protagonista, Dae-su Oh, integra como “testemunha” uma recordação de sua época de escola. As estratégias de integração espacial resultam mais espetaculares em *Being John Malkovich – Quero ser John Malkovich* e *Sunshine of the Spotless Mind – Brilho eterno de uma mente sem lembranças*. Assim são usadas nos mundos mentais de John Malkovich e Joel Barish toda uma série de estruturas conectadas, encenadas espacialmente de maneira brilhante, que vão desde relações de proporções e gravidade mutantes até construções de perspectivas impossíveis. Em todos esses filmes, os mundos da recordação não são simplesmente uma sequência solta de eventos mais ou menos isolados no espaço, antes vigora uma complexa interação de segmentos paradoxais e espacialmente consistentes.

Um famoso precursor dessas paisagens mentais encontra-se em *Morangos Silvestres (Smultronstället)* de Ingmar Bergman. Isak Borg, de 78 anos, sonha com a época em que ainda era jovem e (já velho) imagina-se nos

acontecimentos da sua juventude. “Vemo-lo como testemunha dentro de seu próprio sonho e também vemos os fatos passados que ele vê/lembra/infere.”⁵ (Branigan, 1992, p. 104, tradução nossa). Algumas das imagens oníricas no filme de Bergman são, em última análise, ainda mais complexas do que as sequências oníricas em *Spider* e *Oldboy*, pois Borg não é apenas um observador silencioso em suas próprias recordações, mas também pode interagir, em alguns sonhos, com os personagens de seus mundos da recordação (Regensburger, 2003). Na terceira de um total de quatro longas sequências de recordação/sonho, Borg adormece durante uma viagem de carro no banco traseiro de um automóvel – Borg (*voice-over*): “Adormeci, mas fui assombrado por sonhos vívidos e humilhantes”. No sonho, Borg encontra uma jovem de nome Sara, que repentinamente se dirige a ele. Borg já havia tentado falar com Sara num sonho anterior, porém lá os planos estavam separados, isto é, Sara não podia nem vê-lo, nem ouvi-lo. Contudo, neste cenário de recordação ou onírico, Sara fala com ele e segura diante dele um espelho, no qual Borg enxerga seu rosto (de 78 anos). Branigan descreve incisivamente como, nesta cena-chave do filme, não apenas colapsam os diversos planos de realidade, mas também os limites entre narrador e personagem:

A força da tomada deriva em parte da súbita aglutinação de narrações distintas a fim de criar a contradição e o paradoxo. Os diferentes quadros temporais, em que Isak Borg funciona como voice-over, ator e focalizador, são colapsados pelo reflexo do espelho, que os converte num tempo paradoxal, em que a noção de “Isak Borg” adquire uma complexidade inesperada (Branigan, 1992, p. 105, tradução nossa).⁶

188

Mas qual é a estratégia estética adotada por esse tipo de encenação dos mundos da recordação? Por que ocorrem tais agrupamentos estruturais relativamente *complexos*? Enquanto nos exemplos já mencionados há uma separação relativamente clara entre o mundo onírico e de recordação e a realidade cinematográfica,⁷ nos dois exemplos seguintes, a realidade cinematográfica e o mundo de recordação estão fortemente mesclados: *Sob Suspeita* e *Atriz Milenar* (*Sennen Joyū*). O objetivo da análise mais minuciosa de ambas as complexas paisagens mentais será apontar com maior precisão as variações estilísticas (e limites) das sobreposições espaciais e lógico-narrativas de planos de realidade e recordação. Posteriormente – já o sugere a citação de Branigan (1992) pela referência ao paradoxo narrador-focalizador –, em um excursus sobre imagens mentais, serão examinadas as estruturas espaciais do paradoxo da paisagem mental como forma de representação cinematográfica da subjetividade.

5. “We see him [Borg] as a witness within his own dream and we also see the past events he watches/remembers/infers”.

6. The power of the shot derives in part from its sudden knotting together of distinct narrations to create contradiction and paradox. The distinct time frames in which Isak Borg functions as a voice-over narrator, actor and focalizer are collapsed by the mirror reflection into a paradoxical time in which the notion of “Isak Borg” has an unexpected complexity.

7. Spider, Borg e Cia. sempre formam um “corpo estranho” claramente identificável – seja pela aparência, seja pelo comportamento – em uma sequência claramente marcada como um sonho. Assim como as alucinações não se tornam reais – excluídas as transgressões em cenários fantásticos como em *À Beira da Loucura* –, a *mindscape* não permite o colapso dos planos narrativos. Uma possibilidade seria ver as *mindscapes*, até certo ponto, como uma forma de alucinações estruturalmente “invertida”. Enquanto nas alucinações os elementos irreais são parte da percepção de realidade de um personagem, na *mindscape* são os aspectos de um personagem “real” que penetram nas imagens subjetivas da recordação.

O thriller *Sob Suspeita* (2000) se desenrola em Porto Rico. O advogado Henry Hearst, ao correr no parque, descobriu o corpo de uma menina. O capitão Benezet investiga o caso, que é o segundo infanticídio no intervalo de 16 dias. Benezet convoca Hearst à delegacia para esclarecer algumas inconsistências no seu depoimento. Nesse interrogatório (supostamente) de rotina, Hearst se envolve cada vez mais em contradições. Pequenos detalhes no depoimento de Hearst deixam dúvidas sobre sua inocência e permitem vislumbrar pouco a pouco sua vida pessoal desastrosa, com um casamento que acabou devido a seu fraco por mulheres jovens. Ao saber que sua esposa Chantal fizera pesadas acusações em um interrogatório em paralelo, Hearst finalmente confessa, mas é interrompido pela notícia da prisão do verdadeiro assassino (após um terceiro assassinato). Hearst é posto em liberdade, porém é um homem destruído.

Sob Suspeita é um *remake* do clássico *Guarda à vue* (1981) e consiste em grande parte de cenas de interrogatório. É verdade que o diretor Stephen Hopkins mantém o caráter de peça de teatro de câmara do predecessor, mas ele desintegra constantemente as cenas de entrevista através de estruturas da paisagem mental. Sem poder entrar, neste momento, em detalhes sobre o conteúdo do filme com base nas primeiras cenas do interrogatório, serão apresentadas exemplarmente as técnicas de encaixe entre realidade e (diferentes versões de um) mundo da recordação. Em alguns casos, o enredo deixa nitidamente em aberto quais modificações sutis nas declarações de Hearst correspondem à verdade.

O capitão Benezet e o detetive Owens interrogam Hearst a respeito de como exatamente ocorreu a descoberta do cadáver da menina (a partir de 00:11:30).⁸ Inicialmente a entrevista é mostrada sobretudo em enquadramento plano/contraponto até que, depois de cerca de três minutos, a encenação é completada por imagens da recordação. A primeira sequência da recordação é introduzida por uma marcação de transição quase clássica: um *close* do movimento dos olhos de Hearst (00:14:47). A primeira imagem da recordação mostra – novamente na forma de uma típica estratégia de subjetivação – o *point of view* do narrador (câmera subjetiva). As demais tomadas estão marcadas pela condução frenética da câmera. Hearst corre pelo parque até que, de repente, seu cachorro descobre algo nos arbustos à beira do caminho – o cadáver de uma menina. Subjacente à sequência está o *voice over* de Hearst, contudo essa técnica se alterna – e aqui já se anuncia a mistura de planos – com os comentários que Hearst (o personagem de Hearst no mundo da recordação) faz diretamente para a câmera.

8. Esta e as indicações temporais seguintes referem-se à versão alemã em DVD do filme (*Under Suspicion – Mörderisches Spiel, Splendid Film*).

Durante a sequência de recordação, Benezet faz diversas perguntas. Entretanto, o filme não retorna cada vez à delegacia de polícia, e sim integra Benezet, de repente, às imagens do parque (a partir de 00:16:12) – surgem com isso as primeiras intersecções no espaço de enquadramento. Hearst responde às perguntas e, ao fazê-lo, dentro das imagens da recordação, dirige-se à personagem de Benezet no parque. O processo plano/contraplano do início da entrevista agora também é usado no mundo da recordação. Assim, ocorre mais uma sobreposição espacial dos dois planos – digno de nota é que, de início, apenas através de técnicas de montagem que indicam, mas não realizam, uma conexão espacial, pois o posicionamento dos personagens na delegacia e no mundo da recordação ainda não coincide. Contudo, isso muda no desenrolar da cena de interrogatório. Alguns enquadramentos depois (00:16:30), Benezet está na delegacia, posicionado atrás e à esquerda de Hearst. Ele começa (na tomada da delegacia) a caminhar para a direita e continua esse movimento na imagem de recordação (00:16:33). Pouco depois se encerra a primeira imagem mental de *Sob Suspeita*.

Ao mesmo tempo em que há uma conexão entre o mundo da recordação e a realidade cinematográfica, entre o parque e a delegacia, a paisagem mental também já demonstra, através do plano de enquadramento e de montagem, uma tendência a uma espécie de desestabilização das sequências de recordação de Hearst. O fato manifesta-se, por um lado, em pequenas correções feitas pelo próprio Hearst após comentários críticos de Benezet e Owens. Por outro, o mundo da recordação também é colocado em dúvida pelo personagem de Benezet na paisagem mental. Pois aos poucos as reações de Benezet (no parque) já não se limitam ao diálogo com Hearst, mas de repente Benezet pode mover-se livremente na paisagem mental e examinar com maior precisão o cadáver da menina.

À medida em que o filme avança, a descoberta do cadáver é sempre retomada com variações. Uma vez que a veracidade da cena, ou a credibilidade de Hearst, permanece na incerteza, muitas vezes não fica claro quem, em determinado momento, detém o controle sobre as imagens da recordação. Assim, perto do final do filme, há uma versão da descoberta do cadáver dominada pela voz de Benezet em *over* e Hearst é desmascarado como (suposto) assassino. Também aqui existem sobreposições espaciais, porém a montagem como um todo é mais frenética, e orientada antes para uma encenação o mais dramática e espetacular possível do que para uma clara representação do espaço.

Um tipo diferente de encaixe da realidade cinematográfica e do mundo da recordação, estruturado tanto em termos de conteúdo como de estilo, encontra-se no filme de animação *Atriz Milenar*, de Satoshi Kon. Mais uma vez, voltemo-nos brevemente para o enredo: O repórter de TV Genya Tachibana e seu câmera Kyōji entrevistam a atriz Chiyoko Fujiwara, outrora uma das mais importantes atrizes do cinema japonês, que agora vive reclusa em uma casa isolada nas montanhas. Chiyoko conta da sua carreira de atriz. Entretanto, sua narrativa é também uma viagem pela história do cinema japonês – e dos períodos da história japonesa do século XV até o final da Segunda Guerra Mundial, que fluem para o enredo de *Atriz Milenar* através dos cenários históricos dos filmes de Chiyoko.

Em suas narrativas, Chiyoko tende a misturar pouco a pouco realidade e ficção. Em seus quadros de recordação fundem-se temas e acontecimentos de seus filmes e de sua vida; frequentemente cenários de filmes não são reconhecíveis como tais, personagens individuais alternam constantemente entre os diversos planos de realidade e tempo. É verdade que os encaixes de planos, com sua mistura de quadros de recordação adulterados e não adulterados, não são em última análise mais complexos do que em *Sob Suspeita*, mas alimentam-se de múltiplas fontes e são motivados dramaturgicamente de forma diversa. Pois enquanto *Sob Suspeita* se dedica totalmente aos detalhes e inconsistências das declarações de Hearst, em *Atriz Milenar* a veracidade das cenas frequentemente se esconde atrás da personalidade deslumbrante de Chiyoko e dos grandes panoramas da história japonesa (ou do cinema japonês).

A fusão da realidade cinematográfica e do mundo da recordação em *Atriz Milenar*, como em *Sob Suspeita*, baseia-se na maior parte das vezes na encenação da entrevista e em modificações tanto de plano de enquadramento como de montagem. A conversa entre Chiyoko e Genya não constitui apenas o nó narrativo do filme, também a organização espacial se apresenta como motivo central. Assim ocorre uma “primeira” entrada no mundo da recordação de Chiyoko através do posicionamento dos personagens. Um grande plano total mostra Genya e Kyōji na casa de Chiyoko (00:10:00).⁹ Os três personagens estão sentados um diante do outro ao redor de uma pequena mesa de centro, enquanto a ex-atriz conta sobre sua juventude. No *close-up* frontal seguinte de Chiyoko, primeiramente o fundo (uma divisória)¹⁰ se transforma no quadro de recordação (uma janela) (00:10:05-00:10:10), e só então a velha Chiyoko se dissolve na jovem Chiyoko. Chiyoko está com sua mãe no escritório de um produtor de filmes. Um corte no plano geral mostra que Genya e Kyōji também estão presentes na imagem da recordação. Eles estão sentados ou em pé na frente de Chiyoko; a posição espacial dos personagens permanece praticamente igual, mesmo

9. Versão do DVD em alemão (*Millennium Actress*, UFA).

10. Trata-se de *shōji*, divisórias feitas de madeira e papel translúcido.

quando a mesa de centro e os assentos estão levemente modificados. Genya e Kyōji praticamente não recebem atenção dos personagens do mundo da recordação de Chiyoko, somente a jovem Chiyoko (como narradora e personagem oscilante) fala com eles pouco antes ou depois de determinadas cenas decisivas e comenta os acontecimentos.

Na continuação do enredo do filme, *Atriz Milenar* supera os “joguinhos de metamorfose” de *Sob Suspeita*, sobretudo no que diz respeito aos aspectos espaciais. É verdade que surgem bem poucas sobreposições espaciais em consequência de posicionamentos idênticos de personagens, em contrapartida Genya e Kyōji podem se movimentar livremente no mundo da recordação de Chiyoko e seguem a jovem atriz como a equipe de filmagem de um documentário (a partir de 00:12:10). Assim, os dois repórteres aparentemente não estão mais presos às instalações da casa de Chiyoko, mas sim a uma topografia mais ou menos realista do mundo da recordação, pois Genya e Kyōji não estão simplesmente presentes no local dos acontecimentos importantes – os momentos decisivos da recordação –, e sim seguem Chiyoko de perto. Kyōji comenta seu trabalho de câmera apropriadamente: “Tenho tudo aqui, chefe... Me sinto quase como um paparazzo!”

Genya e Kyōji são cada vez mais envolvidos pela narrativa de Chiyoko. Aqui é interessante notar que em alguns momentos os personagens têm noção do status irreal do seu entorno e refletem sua situação, mas que no momento seguinte eles fogem apavorados, com medo de um exército de guerreiros provindos de um filme histórico de Chiyoko. Por fim, Genya intervém até mesmo no enredo/narrativa e socorre Chiyoko em situações dramáticas – vestido com uma roupa apropriada a cada ocasião (p. ex. 00:29:50).

Uma única vez o filme separa as fusões de planos de forma (aparentemente)lógica. De uma cena de montaria, que mostra Genya e Chiyoko em trajes históricos, o filme volta à entrevista na casa de Chiyoko. Ela imita um movimento de montaria, Genya usa o mesmo capacete como na imagem da recordação – aparentemente trata-se de um adereço que ele encontrou na casa de Chiyoko – e realiza um movimento dramático de luta. O câmera Kyōji olha irritado e não sabe muito bem o que pensar do espetáculo dos dois. Uma tomada, mostrando cartazes de filmes distribuídos na mesa de centro, revela que a cena de montaria é de um filme de Chiyoko (00:31:25). Essa aparente clareza na mescla da narrativa de Chiyoko com a participação entusiástica de Genya é imediatamente transformada pelo filme em imagens da recordação encaixadas uma na outra.

Mas qual é o apelo de tal encenação de mundos da recordação em *Sob Suspeita*, *Atriz Milenar* e nos exemplos mencionados no início? Uma explicação óbvia poderia ser simplesmente a maior riqueza de mudanças estilísticas.

Sob Suspeita demonstra justamente como a monotonia das longas cenas de interrogatório sempre nos mesmos espaços é quebrada pela inclusão das *paisagens mentais*, sem, contudo, eliminar completamente o caráter de teatro de câmara do cenário. Mas surge ainda outro aspecto relevante: a *paisagem mental* como representação cinematográfica da subjetividade. Com isso abre-se mais uma categoria, que ultrapassa os “joguinhos estilísticos” e enfoca mais vigorosamente a questão das novas formas – espaciais – de uma estética de imagens filmicas da recordação.

EXCURSO: SUBJETIVIDADE NO FILME

A teoria do cinema tratou repetidamente da representação da subjetividade,¹¹ porém o debate encontra-se impregnado de imprecisões e contradições conceituais. Nas considerações a seguir, a discussão enfoca o caso da subjetividade dos personagens, isto é, técnicas subjetivas de marcação de formas de percepção de um personagem ou com tons subjetivos. Contudo, também esta área já exibe uma ampla gama de variações. Assim, a representação da subjetividade dos personagens é frequentemente definida de forma ou muito estreita – geralmente quando limitada a uma câmera subjetiva – ou muito ampla –, no sentido de uma ligação, em geral empática, com um personagem. A subjetividade dos personagens pode tanto ser reduzida ao processo de uma orientação espacial – a questão daquilo que o personagem vê, e de sua posição no espaço –, quanto funcionar no sentido metafórico, como uma postura intelectual na qualidade da expressão de um processo psicológico (Flückiger, 2001; Weber, 2008). Tal imprecisão já remete ao problema, a saber, que parece não existir algo como uma posição inequivocamente subjetiva no cinema (Branigan, 1984; Flückiger, 2001; Metz, 1997; Schweinitz, 2007), pois, ao contrário do que ocorre na literatura, as subjetivações se realizam, em última análise, apenas de forma contextual: “A marcação subjetiva não pode ser separada do bloco narrativo diegético e por isso é sempre contextual” (Metz, 1997, p. 102). A necessidade de tais marcos de transição fez com que Jean Mitry rejeitasse radicalmente as imagens subjetivas no cinema, já que uma imagem realmente subjetiva devia conter em si mesma as marcações da subjetividade:

A imagem subjetiva por si só é incapaz de fazer-nos tomar parte nas impressões e sensações de um personagem cujo lugar talvez possamos estar ocupando, pois ela não é subjetiva em si mesma. Eis por que o “subjetivismo absoluto” [...] é uma impossibilidade evidente (Mitry, 1998, p. 209, tradução nossa).¹²

11. Considerações sobre a representação de formas de percepção subjetivas já estão presentes em Hugo Münsterberg (*The Photoplay*, 1916), Béla Balázs (*Theory of the Film*, 1952) e Siegfried Kracauer (*Theory of Film*, 1960). Mais tarde o fenômeno foi discutido em detalhes por, entre outros, Jean Mitry (*L'Esthétique et psychologie du cinéma*, 1966), Jean Louis Baudry (*Idiologica Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, 1970), Christine Brinckmann (*Ichfilm und Ichroman*, 1981), Edward Branigan (*Point of View in the Cinema*, 1984), David Bordwell (*Narration in the Fiction Film*, 1985), Michel Chion (*Le son au cinéma*, 1985), Seymour Chatman (*Coming to Terms*, 1990), François Jost (*Le récit cinématographique*, 1990) e Christian Metz (*L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, 1991).

12. [T]he subjective image is incapable by itself of making us share in the impressions and sensations of a character whose place we might find ourselves taking, since it is not in itself subjective. This is why the “absolute subjectivism” [...] is an obvious impossibility.

Mas com tal argumentação – por mais “elegante” que pareça à primeira vista – Mitry apaga basicamente a medialidade do filme:

As categorias de Mitry dependem de categorias da consciência humana a priori (realidade vs. imaginação, memória, consciência) – reconhecidas por e em espectadores reais –, bem como de uma teoria do filme como um tipo especial de sistema de representação – uma certa duplicação da realidade visível e concreta. A subjetividade é definida e medida contra a (suposta) duplicação absoluta da realidade concreta (Branigan, 1984, 214, tradução nossa; destaque no original).¹³

A base problemática de uma comparação direta permeia todo o conjunto das explicações de Mitry (1998) sobre as representações cinematográficas da subjetividade dos personagens, como fica especialmente claro quando analisamos imagens mentais. Mitry define como imagem mental todas aquelas sequências para as quais não existe versão “objetiva” na realidade cinematográfica, imagens que são atribuídas à imaginação do personagem do filme – portanto também (com restrições) as sequências da recordação aqui discutidas. Mitry argumenta que essas imagens, no fundo, não alcançam o efeito pretendido, pois, embora se trate de imagens subjetivas por excelência, elas seriam percebidas pelo espectador, em última análise, como imagens objetivas.

É totalmente impossível representar uma imagem mental, pois, tendo-se tornado visual, ela para de ser mental. [...] Em outras palavras, ela não é a objetificação de um ponto de vista subjetivo, mas, pelo contrário, a “subjetificação” de uma certa representação objetiva (Mitry, 1998, p. 209, tradução nossa).¹⁴

Uma tal *subjetificação* de uma certa representação objetiva (“*subjectification*” of a certain objective representation) naturalmente não pode destacar imagens subjetivas no esquema de Mitry, pois elas, por sua vez, só podem realizar-se através de contextos – por marcas de transição. Christian Metz apresenta as “dúvidas” de Mitry:

Jean Mitry [...] observa que o cinema não é muito adequado para oferecer uma tradução satisfatória dessas visões puramente “internas”. As tomadas que compõem o filme só dão conta do visível, sendo impotentes diante daquilo que ninguém jamais viu. [...] O cinema, portanto, é demasiado “real” para traduzir de forma eficaz as visões imaginárias de seus personagens (Metz, 1973, p. 46, tradução nossa).¹⁵

13. Mitry's categories depend on a priori categories of human consciousness (reality vs. imagination, memory, awareness) – recognized by and in real spectators – as well as a theory of film as a particular sort of representational system – a certain duplication of visible, concrete reality. Subjectivity is defined and measured against the (assumed) absolute duplication of concrete reality.

14. It is completely impossible to represent a mental image, since, having become visual, it ceases to be mental. [...] In other words, it is not the objectification of a subjective viewpoint but, quite the opposite, the “subjetification” of a certain objective representation.

15. Jean Mitry [...] observes that the cinema is not very suited to give a satisfactory translation of these purely “internal” views. The shots which make up the film can only render the visible, and they are helpless in the face of what no one has ever seen. [...] The cinema is thus too “real” to translate effectively the imaginary views of its characters.

A indicação de Metz mostra nitidamente que o argumento de Mitry deve ser entendido sobretudo também como contribuição para um debate sobre o realismo, que parece tender fortemente para as abordagens de aspecto normativo.

Quando Mitry afirma que as imagens mentais não têm um sentido satisfatório, revela uma suposição acerca da natureza da representação filmica. [...] O fato de Mitry falar de imagens subjetivas e não de estruturas subjetivas já implica uma teoria da semelhança, e talvez uma teoria idealista, da representação (Branigan 1984, p. 215; destaque no original).¹⁶

A abordagem aqui defendida não está interessada em tais pretensões supostamente ontológicas. Com isso, a subjetividade dos personagens deve ser vista sobretudo como estratégia retórica e não como um efeito imanente do aparato cinematográfico. Diante desse pano de fundo, lançaremos a seguir mais um olhar sobre a *mindscape* que, é verdade, não pode de forma alguma preencher o ideal de uma imagem subjetiva preconizado por Mitry, mas visualiza novas formas *estruturadas subjetivamente* de uma mescla de passado e presente, de irrealidade e realidade em um *espaço cinematográfico comum*.¹⁷

MINDSCAPES COMO IMAGENS SUBJETIVAS

Com imagens da recordação não se pretende aqui aludir constantemente a “meros *flashbacks* condicionados pela técnica narrativa” (Kühnel, 2004, p. 196); pelo contrário, essas imagens “estão vinculadas a um personagem do filme, à subjetividade dele, e representam a realização de uma imagem armazenada, disponível, potencialmente atuante, virtualmente presente na memória do personagem” (Kühnel, 2004, p. 196). Dessa maneira, sequências de recordação, em geral, e *mindscape*, em especial, podem ser entendidas como formas de representação cinematográfica da subjetividade. São “processos intra-subjetivos” (Schmitt, 2003, p. 85) que, de fato, mostram uma realidade filmica (passada), mas como imagens mentais possuem um status irreal, por isso encontrando-se em última análise mais próximas das representações oníricas.¹⁸

Dessa forma – como já problematizado quando discutimos a abordagem de Mitry (1998) –, as imagens da recordação podem, por um lado, retratar uma técnica eficaz para a representação da subjetividade no cinema,

16. When Mitry asserts that mental images have no satisfactory meaning, he reveals an assumption about the nature of filmic representation. [...] For Mitry to speak of subjective images rather than subjective structures already implies a resemblance theory and perhaps an idealist theory of representation.

17. Agradeço a Oliver Schmidt por esta indicação.

18. Para a classificação das imagens da recordação pode ser usada a distinção feita por Béla Balázs entre “the mind in the world” (a mente no mundo) e “the world of the mind” (o mundo da mente, Balázs, 1970, p. 179). A mente no mundo refere-se a uma representação que mostra o mundo tal como aparece ao personagem do filme; o mundo da mente, no entanto, para Balázs, é uma imagem puramente mental para a qual não há um equivalente objetivo na realidade do personagem do filme. Christine Brinckmann usa a mesma divisão e fala simplesmente de “subjetivação” e “subjetividade” (1997, p. 115s.).

porém, por outro, as sequências de recordações – na medida em que não se desviam da realidade cinematográfica em sua representação – não são imediatamente reconhecíveis como subjetivas, tornando-se identificáveis como ato da recordação apenas pelo comentário deslocado no tempo. Por isso as imagens da recordação (tal como as sequências oníricas) são convencionalmente caracterizadas por marcações de transição contextuais (“Eu me lembro ...”) e/ou estilísticas (efeitos evidentes de desbotamento de imagens, movimento em direção ao rosto da pessoa que recorda, estilização da imagem recordada) (Schneider, 1995, p. 78; Schmitt, 2003, p. 84). No entanto, justamente os *flashbacks* mais longos tendem a sofrer um “desgaste” rápido de seu caráter subjetivo, que na realidade pode ser revitalizado por meio de marcações adicionais, porém dificilmente será sustentado por elas. Em regra, isso vale também para técnicas de estilização constantemente utilizadas e tendentes ao clichê, como os filtros sépia ou preto-e-branco. Pois também neste caso a estilização, em última análise, é somente uma “remodelação subjetiva de material contingente” (Klippel, 1997, p. 171).

Diante dessa problemática, é possível agora resumir a função da *mandscape* como *subjective structure* (estrutura subjetiva), pois aqui, através do/dos “corpo/os estranho/os” da realidade filmica, uma objetivação da sequência de recordação é impedida ou no mínimo amplamente enfraquecida por meio de paradoxos espaciais e narrativos permanentes.¹⁹

Na verdade, encaixes mais complexos como em *Sob Suspeita* e *Atriz Milenar* levam esse processo ainda mais longe, ao desestabilizar e colocar cada vez mais em dúvida esse mundo da recordação – seja de forma dramática ou nostálgica. Pois nenhum dos dois filmes mostra os mundos de recordação de seus personagens simplesmente como sequências de histórias, mas sim como arranjos complexos – ou ainda melhor: interpretações – de quadros mentais, que se movem em um campo de tensão de parâmetros ao mesmo tempo paradoxais e consistentes no tempo e no espaço, fundindo o passado e o presente em um espaço de imagem em parte espetacular, em parte sutilmente artística.

As sobreposições espaciais talvez pareçam inicialmente como um “joguinho de encenação”, porém elas são elementos centrais de uma forma de fragmentação. Por um lado, a *mandscape* utiliza representações espaciais convencionalizadas para ligar diferentes planos, mas, por outro, recusa a síntese completa de um *master space* (Branigan, 1992, p. 44, 56), isto é, de uma representação espacial consistente e contínua. Tal forma apresenta paralelos com uma lógica de função descrita por Thomas Elsaesser, de *Mindgame Movies*, que [quebram] “um conjunto de regras (realismo, transparência, linearidade), a fim de abrir espaço para outro conjunto de regras”

19. Veja também os comentários de Fabienne Liptays sobre *Spider - Desafie sua mente*: “No caso de *Spider* [...], a presença daquele que recorda na imagem da recordação nos impede constantemente de esquecer o status da subjetividade visual” (2006, p. 212).

(Elsaesser, 2009, p. 260). A *mandscape*, portanto, não dissolve simplesmente a espacialidade do quadro da recordação – não permite que ele se coagule na imagem-tempo –, mas sim gera um novo conjunto de regras, que reagrupa espacialmente elementos reais e irreais.²⁰

Esse quadro também evidencia um déficit na argumentação precedente deste ensaio, pois, de modo especial no que tange a tal “regularidade”, o conceito *mandscape* exige uma sistematização ampla, que não será realizada aqui, mas pelo menos indicada. Assim, seria necessário distinguir se a *mandscape* oferece um espaço para interações ou apenas permite uma posição de observador; se este observador/ator vagueia pelas próprias memórias ou pelas de um outro; se a *mandscape* é gerada a partir de uma situação narrativa (entrevista, interrogatório) ou através de recursos técnicos (ou mágicos) (como em *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças*). Todos esses fenômenos influenciam as possibilidades de conexões espaciais, de fusão visual.

A essa questão em aberto na pesquisa se acresce outra: a classificação do conceito da *mandscape* na história do cinema. Também aqui é necessário apontar para os limites de um ensaio dessa natureza, bem como salientar que o que se segue é apenas uma perspectiva. Já foi apontado um parentesco estrutural com a categoria dos *mindgame movies* de Elsaesser (2009), e, com isso, também com o cinema pós-clássico.²¹ Contudo, é possível registrar pontos em comum não só estruturalmente, mas também tematicamente na forma de “interesse na identidade, no passado, no trauma e na memória” (Elsaesser; Hagener, 2007, p. 189), pois pelos paradoxos espaciais e lógico-narrativos a *mandscape* torna-se igualmente acessível a meios estilísticos como, por exemplo, a não confiabilidade narrativa.²²

No que diz respeito aos precursores históricos das *mindscape*s, já no exemplo de *Morangos Silvestres*, mencionado no início deste artigo, se anuncia uma pista no sentido do “novo surrealismo no filme dos anos 60” (Koebner, 2003). Enquanto Bergman, e ainda mais Resnais, como representantes do cinema autoral europeu, transformaram aos poucos os limites entre elementos reais e irreais de seus filmes em um “fluxo de consciência visual” (Schneider, 1998, p. 43), que tendia à revogação completa de uma coerência no espaço e no tempo, os exemplos de *mindscape*s aqui anteriormente apresentados se localizam “naquela zona cinzenta entre *mainstream* e *arthouse*” (Elsaesser; Malte, 2007, p. 207). Nessa zona, é verdade, formas do cinema de arte europeu são continuadas e desenvolvidas, mas combinadas com os recursos estilísticos do cinema narrativo clássico e com isso também com determinadas convenções de representação espacial. Assim, a *mandscape* se apresenta como um híbrido não apenas estilístico e temático, mas também do ponto de vista da história cinematográfica, que é preciso seguir pesquisando não só, mas especialmente quanto a suas (ir)regularidades espaciais altamente interessantes.

20. A discussão de imagens da recordação tem sido dominada por princípios psicanalíticos e de filosofia cinematográfica (devem ser mencionadas aqui as já citadas imagens-tempo deleuzianas, especialmente as imagens de cristal, (Deleuze, 1991; Schmidt, 2005)). É justamente diante de tal pano de fundo que essa transformação estrutural evidencia mais uma vez o quanto é relevante uma análise prática do material de sequências isoladas, a qual em muitos casos exige um distanciamento radical dos princípios de interpretação estabelecidos. Conforme já exposto, parecem adequadas a essa finalidade sobretudo as abordagens neoformalistas (Bordwell, 1985; Branigan, 1984).

21. Uma questão que deve permanecer sem resposta no âmbito desta argumentação abreviada é se a *mandscape* não poderia ser integrada exatamente da mesma forma no conceito do filme pós-moderno (como por exemplo em Eder, 2002; Felix, 2002), do cinema de uma segunda modernidade (Fahle, 2005) ou dos Mindfuck-Movies (Geimer, 2006).

22. O que não implica que os *flashbacks* e as sequências de recordações normalmente não possam “mentir” (sobre isso, ver as famosas sequências em *Pavor nos Bastidores* ou *Rashomon* – Às portas do inferno). O que há de novo, porém, é que a *mandscape* pode retratar a falta de confiabilidade narrativa por assim dizer de modo estrutural, por meio de um número crescente de encaixes e sobreposições que em parte não podem mais ser (claramente) dissolvidos.

FILMES

BEING John Malkovich. Direção de Spike Jonze. Estados Unidos: USA Filmes, 1999. (112 min.).

ETERNAL Sunshine of the Spotless Mind. Direção de Michel Gondry. EUA, 2004. (108 min.).

GARDE à Vue. Direção de Claude Miller. França: Ariane Films; Groupe TF1, 1981. (86 min.).

IN THE MOUTH of Madness. Direção de John Carpenter. EUA: New Line Cinema, 1995. (95 min.).

SENNEN Joyû. Direção de Satoshi Kon. Japão: Madhouse; Instituto Mexicano de Cinematografia; MAIS, 2001. (88 min.).

RASHŌMON. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Daiei Film, Kadokawa Daiei Studio, Daiei Motion Picture Company, 1950 (88 min.).

STAGEFRIGHT. Direção de Alfred Hitchcock. Grã-Bretanha: Transatlantic Pictures; EBS Los Angeles; Iceman Productions, 1950. (110 min.).

UNDER Suspicion. Direção de Stephen Hopkins. França/EUA: Revelations Entertainment; TF1 International, 2000. (111 min.).

SMULTRONSTÄLLET. Direção de Ingmar Bergman. Suécia: AB Svensk; Filmindustri, 1957. (91 min.).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALÁZS, Béla. *Theory of the Film; Character and Growth of a New Art*. Translated from the Hungarian by Edith Bone. New York: Dover, 1970 [1952].

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press, 1985.

BRANIGAN, Edward. *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film (Approaches to Semiotics)*. Berlin: De Gruyter Mouton, 1984.

_____, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992.

BRINCKMANN, Christine N. "Der Voice-Over im Film Noir". In: LEWINSKY, Mariann; SCHNEIDER, Alexandra (eds.). *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürich: Chronos, 1997 [1985], p. 115-129.

BRÜTSCH, Matthias. Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung". In: KARRER, Leo; MARTIG, Charles (eds.). *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*. Marburg: Schüren, 2003, p. 59-89.

DELEUZE, Gilles. *Kino 2: Das Zeit-Bild*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.

DZIALO, Chris. "Frustrated Time' Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman". In. BUCKLAND, Warren (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009, p. 107-128.

EDER, Jens. "Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre". In. EDER, Jens (ed.). *Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik der 90er Jahre*. Münster: Lit, 2002, p. 9-62.

ELSAESSER, Thomas. *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer, 2009.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2007.

FAHLE, Oliver. "Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze". *montage/av* 11, Berlin, Heft 1, 2002, p. 97-112.

_____, Oliver. *Bilder der Zweiten Moderne*. Weimar: VDG, 2005.

FELIX, Jürgen. "Die Postmoderne im Kino (revisited)". In. FELIX, Jürgen. *Die Postmoderne im Kino*. Marburg: Schüren, 2002, p. 7-10.

FLÜCKIGER, Barbara. *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren, 2001.

GEIMER, Alexander. "Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre". Disponível em: <https://x.gd/qiKgP>. 2006. Acesso em: 20 de junho de 2010.

KLIPPEL, Heike. *Gedächtnis und Kino*. Basel: Stroemfeld, 1997.

KOEBNER, Thomas. "Erzählen im Irrealis: Zum Neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze". In. MARTIG, Charles; KARRER, Leo (eds.). *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*. Marburg: Schüren, 2003, p. 71-92.

KÜHNEL, Jürgen. *Einführung in die Filmanalyse. Teil 2: Dramaturgie des Spielfilms*. Siegen: Universi, 2004.

LINDEMANN, Bernhard. "Readers and Mindscapes". *Journal of Literary Semantics*, Kingston UK, Nr. 22, 1993, p. 186-206.

LIPTAY, Fabienne. "Spinn' es noch einmal Spider". In. HELBIG, Jörg (ed.). *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: WVT, 2006, p. 189-223.

METZ, Christian. "Current Problems of Film Theory". *Screen* 14, Glasgow, n. 1-2, 1973, p. 40-87.

_____, Christian. *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster: Nodus, 1997 [1991].

MITRY, Jean. *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. London: Athlone, 1998 [1963-1965].

REGENSBURGER, Dietmar. "Träume. Ängste. Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergman". In. MARTIG, Charles; KARRER, Leo (eds.). *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*. Marburg: Schüren, 2003, p. 119-148.

SCHMIDT, Stefanie. *Film und Erinnerung. Das Kristall-Bild von Gilles Deleuze als Verschränkung von Sagbarem und Sichtbarem oder Psychoanalyse und Zeitphilosophie*. Berlin: Avinus, 2005.

SCHMITT, Johannes. *Spielfilme im Vergleich. Hitchcocks Psycho und die Tradition der rollensubjektiven Perspektive*. Münster: Lit, 2003.

SCHNEIDER, Hasko. *Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen*. In. 1. Film und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium. Münster: MAkS-Publ., 1995, p. 75-81.

SCHNEIDER, Irmela. Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug". In: MARTIG, Charles; KARRER, Leo (eds.). *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*. Marburg: Schüren, 2003, p. 23-46.

SCHWEINITZ, Jörg. Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe". *montage/av* 16, Berlin, Heft 1, 2007, p. 83-100.

VOLLAND, Kerstin. *Zeitspieler. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2009.

WEBER, Thomas. *Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*. Bielefeld: Transcript, 2008.

DISPONIBILIDADE DE DADOS

Os autores confirmam que os dados que apoiam os resultados deste estudo estão disponíveis no artigo.

CONFLITO DE INTERESSE

Os autores declaram que não há conflito de interesse.

EDITOR(A)(ES) RESPONSÁVEL(ES)

Marina Cavalcanti Tedesco

ASSISTENTE EDITORIAL

Vanessa Maria Rodrigues

DADOS EDITORIAIS

Recebido em 18/07/2024

Aprovado em 22/07/2024



Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CCBY).

Os autores retêm todos os direitos autorais, transferindo para a Revista A Barca o direito de realizar a publicação original e mantê-la sempre atualizada.