

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
DESIGN DE INTERAÇÃO

LARISSA PAES LEME JAQUEIRA
RODRIGO PAUPERIO DIFINI

NARRADORES NÃO-CONFIÁVEIS:
A NARRATIVA FANTÁSTICA DAS CRIANÇAS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SÃO PAULO
2020

LARISSA PAES LEME JAQUEIRA
RODRIGO PAUPERIO DIFINI

**NARRADORES NÃO-CONFIÁVEIS:
A NARRATIVA FANTÁSTICA DAS CRIANÇAS**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Orientador: Prof. Dr. Diogo Cortiz da Silva.

SÃO PAULO
2020

LARISSA PAES LEME JAQUEIRA

RODRIGO PAUPERIO DIFINI

**NARRADORES NÃO-CONFIÁVEIS:
A NARRATIVA FANTÁSTICA DAS CRIANÇAS**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Componente da Banca Examinadora – Afiliações

Componente da Banca Examinadora – Afiliações

Componente da Banca Examinadora – Afiliações

Ao professor Eliseu Lopes Filho (in memoriam), que nos inspirou imensamente e ampliou nossas mentes para o cinema e a animação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos que nos deram suporte tanto direta quanto indiretamente.

A Gabriela Mello, que fez parte do começo desse trabalho e ajudou imensamente, continuando a dar suporte posteriormente.

Ao professor Marcelo Prioste, que nos inspirou e auxiliou na concepção da narrativa e do visual do curta.

Ao professor Thiago Mittermayer, que também nos orientou para que o trabalho seguisse para seu melhor rumo.

A nosso orientador e coordenador, Diogo Cortiz, que esteve sempre presente para esclarecer dúvidas e nos ajudar a alcançar nosso melhor.

A Rafael Jaqueira, que mesmo com apenas 8 anos perdeu horas gravando áudios dentro de um armário para garantir que o som saísse com a melhor qualidade possível, e fez um trabalho excepcional.

A Julio Cesar Bassan, que auxiliou na edição de áudio para obtermos a melhor qualidade de som.

A nossas famílias e amigos, que nos deram suporte nesse ano complicado.

RESUMO

O narrador é uma das figuras de maior autoridade dentro do universo narrativo, é aquele que possui a capacidade e o conhecimento para enunciar os fatos que ocorrem dentro do enredo. A partir desta noção, surge o questionamento da possibilidade de distorção da informação que é transmitida para o ouvinte e aquilo que realmente ocorre, seja esta proposital ou não. Dado fato de que todo o conteúdo é passado por apenas uma perspectiva, poderia haver casos em que o narrador fosse alguém incapacitado, ou imaturo ou insuficiente para comunicar de maneira equivocada os acontecimentos de uma história? O termo “narrador não-confiável” foi definido pela primeira vez em 1961 como um narrador que não age em concordância com as normas da obra, e desde então vem sendo amplamente discutido e utilizado tanto em obras literárias quanto em filmes. Seus temas e motivos variam desde distúrbios psicológicos à simples ingenuidade no entendimento dos fatos. Este trabalho busca investigar como um narrador não-confiável afeta a perspectiva da narrativa, e como a criança atua como narrador não-confiável em produtos audiovisuais. A visão mais simples e a própria interpretação dos fatos e modo de se expressar da criança fazem com que ela tenha uma forma particular de construir uma narrativa. Por meio de pesquisas bibliográficas, e análises de obras cinematográficas que utilizam esse recurso, esse estudo aponta que a mescla de realidade e fantasia da criança, e sua dificuldade em seguir uma estrutura temporal, e gerar uma relação de ordem e causalidade, dentre outras características, podem construir um narrador não-confiável e mudar o tom da narrativa.

Palavras-chave: Narrativa. Narrador cinematográfico. Narrador criança. Audiovisual.

ABSTRACT

The narrator is one of the most important figures inside the narrative universe, it has the capacity and the knowledge to enunciate the facts that occur within the plot. Based on this idea, it comes to mind the possibility of a distortion between the information that is given to the listener and what has really happened, being it on purpose or not. Due to the fact that all the content is passed through only one perspective, would there be cases where the narrator is someone who's handicapped or immature enough to communicate in a mistaken way the events that happen throughout the story? The term unreliable narrator was specified for the first time in 1961 as a narrator that doesn't act according to the norms of the work, and since then it has been numerous times discussed and used in literature as well as in movies. It's themes and motivations range from psychological disorders to the simple ingenuity in comprehending facts. This paperwork seeks to investigate how an unreliable narrator impacts the perspective of the narrative and how a child assumes the role of an unreliable narrator in audiovisual products. The simpler view, the understanding of facts and the way children express themselves, impact on the way they tell stories. Through bibliographic research and analysis of movies that make use of those resources, this study points that the children's mixture of reality and fantasy and their struggle in following a time structure and creating order and causality relations, among other characteristics, may indicate an unreliable narrator and even change the tone of the narrative.

Keywords: Narrative. Cinematic narrator. Child narrator. Audiovisual.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Ferramentas de comunicação do narrador cinematográfico	17
Figura 2 – Cena do filme Ilha do medo (2010)	24
Figura 3 – Cena do filme Garota Exemplar (2014)	26
Figura 4 – Cena do filme Forrest Gump (1994)	29
Figura 5 – Cena do filme JojoRabbit (2019)	30
Figura 6 – Cena do filme As aventuras de Pi (2012)	31
Figura 7 – Cena do filme A Nova Onda do Imperador (2000)	34
Figura 8 – Cena do filme Com Amor, Van Gogh (2017)	35
Quadro 1 – Roteiro do curta	46
Figura 9 – Quadro do storyboard pronto para animação	51
Figura 10 – Painel de referência visual criado para o curta	52

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 MOTIVAÇÃO	11
1.2 HIPÓTESES	11
1.3 OBJETIVOS	12
1.3.1 Objetivo Geral	12
1.3.2 Objetivos Específicos	12
1.4 METODOLOGIA	12
1.5 RESULTADOS ESPERADOS	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 NARRADORES NÃO-CONFIÁVEIS	13
2.2 A CRIANÇA COMO NARRADOR	21
3. ESTADO DA ARTE	24
3.1 ILHA DO MEDO (2010)	24
3.2 GAROTA EXEMPLAR (2014)	26
3.3 ARTIGO DE LLORENTE (2016)	27
3.4 FORREST GUMP (1994)	29
3.5 JOJO RABBIT (2019)	30
3.6 AS AVENTURAS DE PI (2012)	31
3.7 A NOVA ONDA DO IMPERADOR (2000)	34
3.8 COM AMOR, VAN GOGH (2017)	35
4. PESQUISA	35
4.1 ANÁLISE DOS FILMES	35
4.2 PROPOSTA DE HISTÓRIA	42
4.2.1 Conceito	42
4.2.2 Argumento	43

4.2.3 Roteiro.....	46
4.3 O CURTA	50
4.3.1 Produção	50
4.3.2 Divulgação.....	52
5. RESULTADOS	53
5.1 REPRESENTAÇÃO DA NÃO-CONFIABILIDADE DA CRIANÇA.....	53
5.2 REFLEXÃO A RESPEITO DO POSSÍVEL IMPACTO DA FORMA COMO NARRA E CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM/PESSOA NA CONFIABILIDADE	56
6. CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
GLOSSÁRIO	61

1. INTRODUÇÃO

1.1 MOTIVAÇÃO

Desde o início da história até os dias atuais a narrativa se mostrou como um elemento essencial à sociedade, atuando como meio de transmitir conhecimento, gerar entendimento de conceitos e situações, criar tradições, formar opiniões, e até como uma forma de conscientização acerca de um tema. Uma boa narrativa pode impactar o público, gerar reflexões e evocar sentimentos. Seus personagens, a forma como é contada, sua estrutura temporal, e diversos outros elementos contribuem para formar significados e expor diferentes perspectivas.

A narrativa tem o poder de influenciar as pessoas, suas crenças, experiências, opiniões e comportamentos (HOEKEN et al, 2016) e dentre todos os elementos que compõem uma narrativa, aquele que mais se destaca nesse papel é o narrador. O narrador traz consigo a própria perspectiva da narrativa, e, apenas por seu papel em ser quem conta a história, já ganha certa confiabilidade nas informações que traz (TOOLAN, 2001), lhe dando certo poder em guiar a visão do espectador.

Conforme será apresentado posteriormente, alguns autores afirmam que a criança possui uma narrativa diferenciada do adulto, ela ainda é deficiente no uso de conexões causais e temporais, e ao construir uma ordem e relação entre os fatos, além de, dependendo da idade, ter dificuldade em discernir a romantização e a interpretação fidedigna de uma situação, muitas vezes acreditando na própria imaginação.

Mais à frente, no estado da arte, será analisado o filme *Jojo Rabbit*, que demonstra a influência que um personagem, ou um narrador – e principalmente uma criança – pode ter em todo o efeito da narrativa, o que torna importante a compreensão de como esse processo ocorre e até que ponto as características desse personagem podem alterar a perspectiva da narrativa de forma significativa.

1.2 HIPÓTESES

O trabalho de pesquisa procura responder algumas questões. A primeira e principal trata sobre como narradores não-confiáveis afetam a perspectiva da narrativa. Tendo em vista que uma narrativa pode ser moldada pelo narrador e que a

reação do público e identificação com os personagens é profundamente afetada por quem está narrando (HOEKEN et al, 2016).

Outra questão que busca ser abordada é como a criança atua como narrador não-confiável dentro de uma história, visto que a criança possui uma forma diferente de construir narrativas (VYGOTSKY, 2004).

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Compreender como a criança no papel de narrador atua na mudança de perspectiva da história e na confiabilidade dela, propondo um curta que aplique e demonstre a atuação desse tipo de narrador sobre a história.

1.3.2 Objetivos Específicos

Tendo em vista o objetivo principal, são necessários alguns objetivos específicos, como:

- compreender como é apresentada e os impactos da confiabilidade do narrador;
- estudar as formas de narrador não-confiável;
- procurar narrativas que mostrem uma abordagem fora do usual para temas mais sérios.

1.4 METODOLOGIA

Trata-se de um projeto teórico e prático. A parte teórica consistirá em pesquisas bibliográficas, por meio de livros e artigos acadêmicos acerca de temas envolvendo estrutura narrativa e produção audiovisual; estudos de caso de filmes com narradores não-confiáveis e do ponto de vista de crianças, como *Jojo Rabbit*. Na parte prática será produzido um curta que aplique os resultados encontrados a partir das pesquisas da parte teórica, que devem basear todo o processo de produção, incluindo o desenvolvimento de roteiro, personagens, *storyboard*, gravação e edição do produto.

Voltado para esse produto também serão realizadas pesquisas mais relacionadas a técnicas de produção e edição audiovisual.

1.5 RESULTADOS ESPERADOS

Criação de um produto audiovisual, em forma de curta metragem, que aplique os conceitos compreendidos durante o período de estudo sobre o narrador não-confiável e a criança como narrador, visando a utilização de abordagens não convencionais em temas de maior gravidade.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O trabalho presente é um estudo sobre a influência do narrador não-confiável na narrativa e da confiabilidade da história ao ter uma criança assumindo o papel de narrador, principalmente no que se refere a produtos audiovisuais como filmes e séries, tendo como resultado um curta produzido para demonstrar a problemática levantada em uma história acerca de temas de maior gravidade.

Dessa forma, os temas abordados dentro dessa pesquisa se relacionam a grandes estudos acerca da narrativa como os trabalhos de Wayne Booth (1961) e de Seymour Chatman (1978, 1990), que trazem tópicos como tipos de narrador, o papel do narrador, focalização, narrativas não-confiáveis, a narrativa da criança e o impacto do narrador no público. Estes pontos serão levantados nesse estudo dividindo-se em dois momentos, primeiro se relacionando aos narradores não-confiáveis, suas nuances e papéis na narrativa, e segundo tratando a confiabilidade da criança como narrador.

2.1 NARRADORES NÃO-CONFIÁVEIS

O termo “narrador não-confiável”, originalmente *unreliable narrator*, foi utilizado pela primeira vez na obra *The Rhetoric of Fiction* (BOOTH, 1961) para se referir a um recurso narrativo em que o narrador traz informações ou demonstra valores contrários à visão que o autor implícito traz na obra. Ele diz que:

[...] por falta de termos melhores, eu chamei o narrador confiável quando ele fala ou age em concordância com as normas da obra (que são por assim dizer, as normas do autor implícito), não-confiável quando ele não o faz. (BOOTH, 1961, p. 158, tradução nossa)

A presença de um narrador não-confiável traz um certo prazer ao leitor, e BOOTH (1961, tradução nossa) divide esses prazeres em três: “o prazer de decifrar”, “o prazer da colaboração”, e “a comunhão, conluio e colaboração secreta” com o autor implícito. Esses prazeres, principalmente o último, são atribuídos por ele ao recurso da ironia, que o autor faz uso para criar um aproximação do leitor e distanciamento do narrador e de todos aqueles que não foram capazes de entender a ironia. Essa aproximação e satisfação provém do orgulho em seu próprio conhecimento e ao sentimento de inclusão que o leitor experimenta ao ser capaz de captar as dicas deixadas pelo autor.

Toda vez que um autor transmite ao seu leitor um ponto não-dito, ele cria uma sensação de conluio contra todos, seja dentro ou fora da história, que não entenderam esse ponto. A ironia é portanto sempre em parte um artifício de exclusão tanto quanto de inclusão, e aqueles que são incluídos, aqueles que tem a informação necessária para compreender a ironia, não podem senão tirar ao menos algum prazer da ideia de que outros foram excluídos. [...] O autor e o leitor estão em conluio secreto, pelas costas do locutor, concordando com o padrão de que ele é alheio. (BOOTH, 1961, p. 304, tradução nossa)

A ironia é portanto um ponto importante da construção de um narrador não-confiável, mas Booth esclarece que esse não é apenas fruto do uso de ironia ou de mentiras contadas por ele, mas sim que esse tipo de narrador acredita no que informa, em algo que o autor implícito nega, nos revelando então os erros e incongruências do discurso do narrador em relação ao restante da história.

[...] ironia difícil não é suficiente para tornar um narrador não-confiável. Nem a não-confiabilidade é simplesmente uma questão de mentir [...] É mais frequentemente, um questão do que James chama de inconsciência; o narrador está enganado, ou acredita que tem qualidades que o autor nega a ele. Ou, como em Huckleberry Finn, o narrador declara ser naturalmente perverso enquanto o autor silenciosamente louva suas virtudes pelas suas costas. (BOOTH, 1961, p. 159, tradução nossa)

Booth utiliza muito o termo “autor implícito” ao se referir às normas e perspectivas da narrativa. Um autor implícito não é o narrador, nem o autor real, ele é o princípio que cria o narrador e é criado pelo autor real e na própria mente do leitor, ele dita as normas da narrativa e tudo o que acontece no mundo da narrativa, mas diferentemente do autor real ele é uma imagem implícita dele, que pode ser diferente de um trabalho para outro do mesmo autor e deve ser a mesma ainda que em um livro feito por vários autores (BOOTH, 1961; CHATMAN, 1978). Booth ainda diz que o

conceito de autor implícito está relacionado com o que chamamos de “estilo”, “tom” e “técnicas” da narrativa.

Seymour Chatman (1978) discute a definição de Booth sobre narradores não-confiáveis. Assim como Booth, ele considera a não-confiabilidade uma forma de ironia, mas cita também alguns dos elementos que geram a não-confiabilidade do narrador.

A não-confiabilidade do narrador pode prover de cupidez (Jason Compson), cretinismo (Benjy), credulidade (Dowell-, o narrador de *O Bom Soldado*), obtusidade psicológica e moral (Marcher, em “A fera na selva”), perplexidade e falta de informação (Marlow em *Lord Jim*) e inocência (Huck Finn), ou uma série de outras causas, incluindo algumas “misturas desconcertantes”. (CHATMAN, 1978, p. 233, tradução nossa)

Tanto Booth quanto Chatman destacam a dificuldade em determinar se um narrador é confiável ou não em algumas obras. “As vezes é quase impossível determinar se ou em que grau um narrador é falível; as vezes corroboração explícita ou depoimentos conflitantes tornam a inferência fácil” (BOOTH, 1961, p. 160, tradução nossa). Chatman (1978, p.234, tradução nossa) destaca com um exemplo que a “não-confiabilidade é geralmente constante ao longo da narrativa, mas que em alguns casos ela pode oscilar”.

Chatman vai mais além e faz uma diferenciação entre o narrador falível, chamado por ele de filtro falho, e o não-confiável. Em sua visão ambos diferem no foco da ironia e entre quem se estabelece a comunicação citada por Booth da qual se origina a não-confiabilidade.

Ambos filtração falha e narração não-confiável são formas de ironia, mas o alvo ironizado difere. Na filtração falha, a ironia existe em uma mensagem secreta entre o narrador e o narratário às custas de um personagem. Na narração não-confiável a ironia existe em uma mensagem secreta entre o autor implícito e o leitor implícito às custas do narrador. (CHATMAN, 1990, p. 152, tradução nossa)

Chatman (1990) traz a ideia de que o narrador falível é na verdade um filtro falho, ele não considera o considera em si um narrador mas apenas um personagem cujos pensamentos e ações são expostos pelo narrador. Para Booth (1961, p. 164, tradução nossa) entretanto, “qualquer visão interior constante, de qualquer profundidade, temporariamente torna o personagem cuja mente é exposta em um narrador”.

Outro termo importante para a compreensão do universo do narrador não-confiável é a focalização. Genette (1980 apud TOOLAN, 2001) define a focalização como a adoção de uma visão, de uma perspectiva, limitada na narrativa. Toolan (2001, p. 68, tradução nossa) propõe o uso do termo “orientação”, segundo ele menos visual que o primeiro, e que nos ajuda a lembrar das perspectivas cognitivas, emotivas e ideológicas, enquanto Chatman (1990, p. 143-144, tradução nossa) sugere o uso dos termos “viés” para o caso de exposição do ponto de vista do narrador e “filtro”, como vimos no termo “filtro falho” anteriormente, quando se trata do ponto de vista da personagem.

Os narradores não confiáveis estão não só presentes em narrativas literárias, mas também no audiovisual, adquirindo um efeito diferente, como diz Chatman (1978, p. 235, tradução nossa), “narração não confiável é um efeito adorável em filmes, visto que o *voice-over* retratando eventos e existentes na história podem ser desmentidos pelo que vemos tão claramente por nós mesmos.”

Chatman também indica que há diferença entre o autor implícito e o narrador cinematográfico no cinema assim como na literatura.

Em resumo, no cinema, assim como na literatura, o autor implícito é o agente intrínseco à história cuja responsabilidade é o projeto total da história – incluindo a decisão de comunicá-la a partir de um ou mais narradores. Narradores cinematográficos são agentes transmissores de narrativas, não seus criadores. (CHATMAN, 1990, p. 132, tradução nossa)

O narrador cinematográfico para Chatman não é apenas o que narra por meio de *voice-over* a história que se passa na tela, ele explica:

Filmes, ao meu ver, são sempre apresentados – principalmente e com frequência exclusivamente exibido, mas algumas vezes parcialmente contadas – por um narrador ou narradores. O agente geral que faz a apresentação eu chamaria de “narrador cinematográfico”. Esse narrador não é um ser humano. [...] É o narrador cinematográfico que apresenta o filme, embora em raras ocasiões (como em *Stage Fright*) ele possa ser substituído por uma ou mais vozes de “narração” dentro ou fora de cena. O narrador cinematográfico não deve ser identificado com o narrador de *voice-over*. Um *voice-over* pode ser um componente da apresentação total, um dos recursos do narrador cinematográfico, mas a contribuição do narrador de *voice-over* é quase sempre transitória. (CHATMAN, 1990, p. 133-134, tradução nossa)

Chatman (1990) declara o narrador cinematográfico com um complexo de ferramentas de comunicação, como exemplo o *voice-over* visto anteriormente seria

uma delas, mas existem muitas outras que atuam em conjunto para transmitir a história sob o controle do autor implícito. Ele propõe um diagrama para ilustrar a diversidade de canais utilizados por esse narrador:

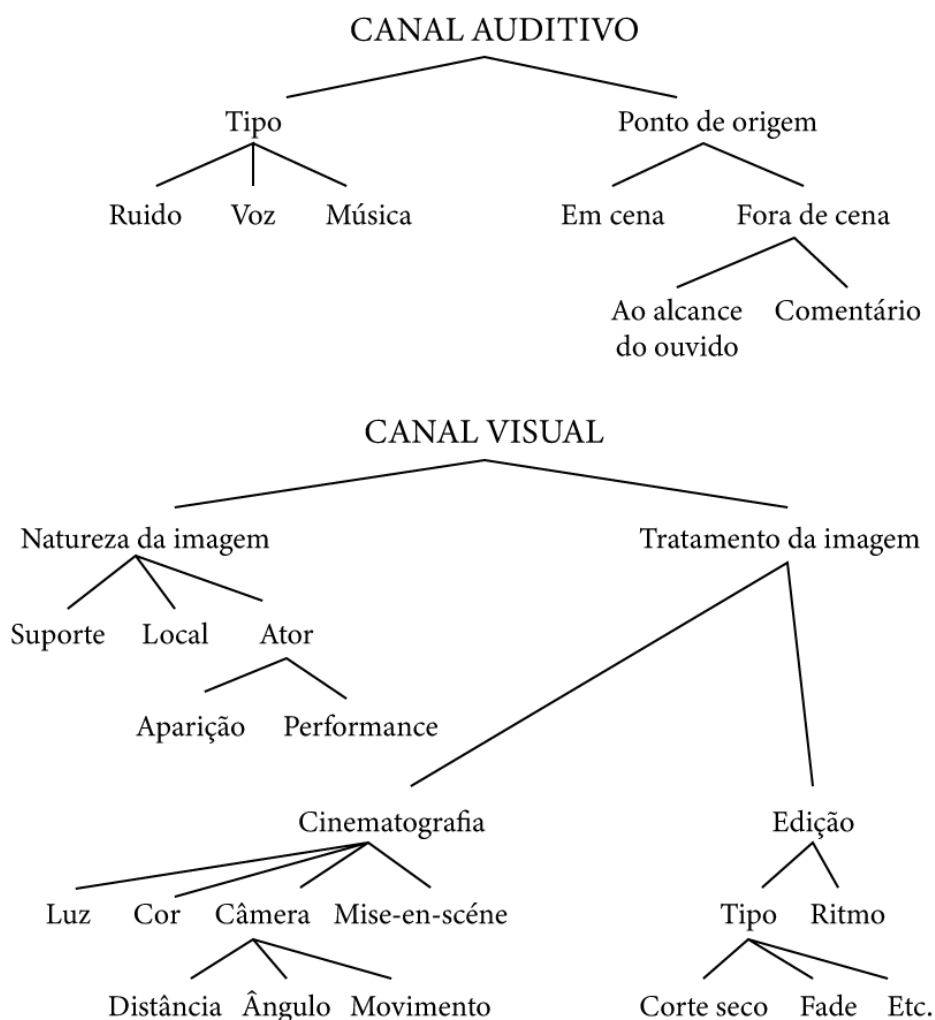


Figura 1 – Ferramentas de comunicação do narrador cinematográfico (Adaptado de CHATMAN, 1990, p. 135, tradução nossa)

Embora os componentes representados acima geralmente atuem em conjunto o autor implícito também pode criar uma tensão irônica entre eles, o que nos leva a questão da não-confiabilidade. Chatman esclarece boa parte de como ocorre essa tensão nos filmes, um meio diferente da literatura, acrescentando que o cinema, assim como outras mídias de duas faixas (imagem e som), permite trabalhar com uma não-confiabilidade parcial do personagem.

Não é incomum, mesmo em filmes de *Hollywood*, que a faixa visual anule a história contada pelo *voice-over* de um narrador-personagem. [...] Esse tipo de não-confiabilidade parcial é particular a mídias de duas faixas como o cinema. A disparidade não é entre o que o narrador cinematográfico diz e o que o autor implícito insinua, mas entre o que é dito por um componente do narrador cinematográfico e mostrado por outro. (CHATMAN, 1990, p. 135-136, tradução nossa)

Em um dos exemplos mais citados que Chatman (1978, 1990) analisa, está o filme *Stage Fright* de Alfred Hitchcock. Ele diz que a intriga se baseia em um flashback falso, que é apresentado ao espectador como real e só é descoberta a verdade posteriormente na trama. Ele diz que:

A câmera colabora com, auxilia o narrador deturpando, apresentando erroneamente, os fatos do caso. Aqui, ver é precisamente não acreditar. O que vemos é literalmente falso [...]. Nem é o caso que “a câmera” narra a sequência falsa “por si só”. Ao invés disso, tudo o que vemos e ouvimos segue o contexto de Johnny. Dessa forma, mesmo quando seu *voice-over* se silencia, ele permanece o controlador, se não-confiável, narrador do flashback. (CHATMAN, 1990, p. 131-132, tradução nossa)

Chatman levanta ainda a questão se um narrador pode ser não confiável se não possui uma personalidade, ao que ele responde:

A não-confiabilidade depende de uma claramente perceptível discrepância entre o relato do narrador e o significado implícito geral da narrativa como um todo. Mas essa discrepância parece depender em boa parte da personalidade: deve haver alguma razão para desconfiarmos do relato do narrador, e a única razão possível seria algo em seu caráter. Onde não há caráter – e conseqüentemente nenhum motivo para dar um relato questionável da história – como podemos sequer reconhecer que esse relato é não-confiável? (CHATMAN, 1990, p. 136-137, tradução nossa)

Em *Reconsidering Unreliability: Fallible and Untrustworthy Narrators* (OLSON, 2003), a análise do modelo de Ansgar Nünning sugere que o questionamento sobre um narrador não-confiável ocorre por parte da interpretação do leitor, onde sua bagagem cultural e vivências influenciam. Concluindo dessa forma, que a discussão sobre a credibilidade do narrador em textos específicos é algo instável, principalmente quando as leituras ocorrem em épocas distintas.

Nünning, durante sua argumentação para defender a importância da interpretação do leitor para a identificação de um narrador não-confiável, criou uma lista de sinais textuais que fazem com que o leitor desenvolva suspeitas sobre o narrador, e consigo surge um paradoxo.

Se a detecção de falta de confiabilidade funciona como uma qualidade da resposta individual do leitor, como podem existir sinais textuais estáveis para tipificar o fenômeno da falta de confiabilidade? (OLSON, 2003, p. 97, tradução nossa)

Segundo Olson (OLSON, 2003, p. 97-98), a lista de sinais textuais de Nünning inclui:

[...] contradições e discrepâncias explícitas do narrador durante o discurso da narrativa; discrepâncias entre as afirmações e ações do narrador; divergências entre a descrição do narrador de si mesmo em contraste com a descrição dos outros personagens sobre ele; contradições entre os comentários explícitos do narrador à outros personagens e a caracterização implícita dele mesmo ou a exposição involuntária do narrador; ações verbais corretivas ou sinais corporais de outros personagens; arranjos de múltiplas perspectivas de eventos e contraste entre várias versões dos mesmos eventos; um acúmulo de observações relacionadas à si próprio, bem como sinais linguísticos que denotam expressividade e subjetividade; um acúmulo de direcionamentos ao leitor e tentativas conscientes de direcionar a empatia do leitor; sinais sintáticos que denotam o alto envolvimento emocional do narrador, incluindo exclamações, elipses, repetições, etc.; discussões explícitas, auto-referenciais e metanarrativas da credibilidade do narrador; admissão da falta de confiabilidade, falhas de memória e comentários em limitações cognitivas; um preconceito confessado ou relacionado à situação; sinais paratextuais como títulos, legendas e prefácios. (NÜNNING, 1999 apud OLSON, 2003, p. 97-98, tradução nossa)

Olson (OLSON, 2003, p. 98-99), afirma que em ambos os modelos de Booth e Nünning, existem muitas similaridades no processo de identificação do tipo de narrador. Tudo inicia-se no momento em que ocorre o leitor reconhece uma falha na interpretação literal, notando uma discrepância por parte dos fatos apresentados pelo narrador. Em sequência, há a tentativa de reconhecimento do que o narrador realmente quis dizer, buscando referências dentro ou fora do texto. Resultando na releitura do trecho, que seguindo o modelo de Nünning, será compreendida de acordo com a bagagem cultural e a experiência do leitor. Em contraste, o modelo de Booth sugere que o leitor recorre ao autor implícito para que consiga compreender corretamente.

Olson (OLSON, 2003, p. 100), com o intuito de entender melhor os impactos da não-confiabilidade do narrador durante a leitura, sugere um entendimento melhor da definição de um narrador entre confiável e não-confiável. Tomando como base outros pesquisadores, foi possível notar que não é possível classificar de uma forma exata a credibilidade do narrador, tudo varia de acordo com o decorrer da história.

De acordo com Olson, Monika Fludernik aponta 3 possíveis causas da não-confiabilidade um narrador: a imprecisão factual, onde há a falta de informações, seja

por limitações do próprio narrador, ou por omissão; a falta de objetividade, por conta de o narrador também tratar-se de um personagem, está sujeito a sua própria maneira de pensar; e a não-confiabilidade ideológica, onde os fatos que ocorrem pelo ponto de vista do narrador diferem daqueles que realmente acontecem.

Olson, durante seu aprofundamento na diferentes identificações de narradores não-confiáveis apresenta também, Phelan e Martin, que descrevem duas formas em que há a possibilidade de detecção de um narrador não confiável: utilizar da implantação de um autor implícito, cujo refuta a interpretação do narrador; e o que chamam de “público ideal do autor”, onde os leitores aproveitam-se da falta de informação para pressupor coisas a fim de dar credibilidade à história do narrador. Utilizando como referência Stevens do livro *The Remains of the Day's*, foi possível notar a presença de seis tipos de não-confiabilidade.

Os três primeiros tipos de falta de confiabilidade são agrupados com base em como o leitor responde a eles, substituindo a história do narrador por um relato menos contraditório de eventos ficcionais, e os três últimos sobre a necessidade do leitor de ampliar o conto incompleto do narrador. Em relação ao primeiro grupo, os narradores podem relatar falsamente eventos fictícios (“declaração incorreta”) ou cometer erros de percepção (“Leitura incorreta”) ou avaliar eventos falsamente (“consideração incorreta”). No segundo grupo, os narradores podem demonstrar falta de confiabilidade ao não dizer o suficiente sobre o que está acontecendo (“Subnotificação”), sua falha em captar completamente os eventos (“subnotificação”) ou fazer julgamentos de valor incompletos (“sub-consideração”). (OLSON, 2003, p. 100-101)

Olson (OLSON, 2003, p. 101), destaca a importância das limitações do narrador homodiegético para compreender a diferença entre narrador falível e indigno de confiança. O narrador homodiegético, como está presente no mundo onde contam a história, possui vivências e experiências, além de uma forma de pensar e um viés. Não possuem onisciência e conseqüentemente certeza do que virá a ocorrer, o que não necessariamente os torna não-confiáveis, mas auxilia no direcionamento da história através de uma perspectiva.

Os narradores indignos de confiança, são aqueles que manipulam os fatos em prol de seu benefício, que resulta em um ceticismo em seus personagens. Já os narradores falíveis, apesar de apresentarem inconsistências nas informações pelo fato de sua perspectiva diferir da que realmente aconteceu.

Olson (OLSON, 2003, p. 105), conclui que a ocorrência de narradores não-confiáveis trás ao leitor a oportunidade de transpor a leitura literal e propõe uma

investigação dentro da narrativa, através da de sinais textuais, que auxiliam na decisão do leitor sobre o tipo de narrador que está presente na história.

2.2 A CRIANÇA COMO NARRADOR

A criança possui uma forma diferente de narrar eventos, vários estudos foram feitos em relação ao desenvolvimento da narrativa das crianças. Em *Desenvolvimento do discurso narrativo* (PERRONI, 1983) foi possível ver diversos experimentos de contação de história de diversos pesquisadores. Kernan (1977 apud PERRON,1983) após fazer uma elaboração semântica e expressiva de narrativas com crianças de diferentes idades, observou que elas têm uma estruturação semântica diferente dos adultos. A maioria delas ao contar histórias, abrangem repetições de cláusulas, uso de paráfrase, alguns mecanismos de ênfase e ausência de informação de contexto. No livro *Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience 1* (LABOV; WALETZKY, 1997) os autores dizem que crianças e adultos menos verbais falham ao preservar a sequência temporal. Além disso, segundo eles as crianças mais novas fornecem informações sobre o contexto ou orientações com menos frequência e de formas diferentes de crianças mais velhas.

Outro ponto muito considerado acerca da narrativa de uma criança é o fato das crianças menores não saberem distinguir o que é ficção e real. A autora Perroni cita o livro *The child's concept of story* (APPLEBEE, 1978) onde o autor afirma que é perto dos 5 anos que a criança começa a questionar sobre o que é fato ou ficção.

Ele afirma que é perto dos 5; O que as crianças começam a questionar sobre fato e ficção, mas mais tempo, ainda é necessário para que reconheçam com segurança que as histórias são algo "construído" e não "real". Dessa forma, quando se perguntava às crianças pequenas: "Cinderela é uma pessoa real?", antes dos 6;0 de idade, elas tendiam a admitir que sim. Aceitar que os personagens e fatos que elas conhecem tão bem são só parte de um mundo de ficção não é um processo muito rápido. (PERRONI, 1983, p. 31)

Ao contrário de adultos e crianças mais velhas que diferenciam o real do "faz de contas", das crianças de 6 anos entrevistadas por Applebee, 73% mostraram estar incertas ao serem questionadas sobre a realidade de alguns personagens e eventos de histórias e 50% ficaram inclinadas a pensar que provavelmente é realidade.

No artigo *Crianças inventando mundos e a si mesmas: Ideias para pensar a autoria narrativa infantil* (GIRARDELLO, 2018) a autora ressalta a importância da

imaginação ao criar narrativas e cita Walter Benjamin (1984, p. 55, tradução Marcos Vinicius Mazzari) ao falar de imaginação infantil "Ao inventar histórias, as crianças são cenógrafos que não se deixam censurar pelo 'sentido' ".

No estudo *Aprendendo a contar mentiras* (PERRONI, 1991) a autora também escreve sobre o processo de imaginação e destaca que o processo de "mentir" faz parte do processo de criação e imaginação das crianças. Segundo ela as primeiras mentiras, antes dos 7-8 anos, devem ser consideradas pseudomentiras e vistas como expressões de sentimentos das crianças e não como crenças. Com esse ponto de vista, as crianças pequenas, devem ser vistas como absolutamente inocentes e suas pseudomentiras são apenas tentativas de transpor a realidade, expressando seu desejo de construí-la de forma idealizada.

O termo pseudomentiras foi utilizado também no livro *O Julgamento Moral na Criança* (PIAGET, 1994) onde o autor define o termo como:

[...] a pseudomentira, espécie de fantasia reservada aos outros, e destinada a tirar a criança de uma situação difícil, devida às circunstâncias, da qual lhe parece perfeitamente natural sair-se inventando uma história. (PIAGET, 1994, p. 132 tradução Elzon Lenardon)

Assim como Perroni, Piaget diz que as crianças mais novas não vêm mal em transpor a realidade de acordo com seus desejos e diz:

[...] a criança, até sete e oito anos, mais ou menos, experimenta uma dificuldade sistemática em se sujeitar à veracidade. Sem mentir por mentir, isto é, sem procurar o embuste nem mesmo tomar consciência clara dele, altera a realidade em função de seus desejos e de sua fantasia. (PIAGET, 1994, p. 131, tradução Elzon Lenardon)

A imaginação é um ponto importante a ser considerado na narrativa infantil. Vygotsky (2004) associa a imaginação e criatividade a processos ligados à memória, segundo ele o cérebro associa e retrabalha elementos de experiências passadas para criar novas propostas e comportamentos, ele destaca que a "fantasia não é o oposto de memória, mas depende dela e utiliza seu conteúdo em combinações sempre novas" (p.15-16, tradução nossa).

Fioretti et al. (2019) destacam que ao narrar acontecimentos reais estamos realizando um ato criativo e dessa forma ao realizar atividades de criatividade e imaginação também estamos realizando uma ação ligada à memória.

Fioretti et al. (2019) conduziram uma pesquisa com crianças de 8 a 10 anos em que pediram para crianças narrarem histórias relacionadas a uma viagem que elas fizeram e a uma que gostariam de fazer, e os resultados apontaram uma maior facilidade em narrar e narrativizar memórias pessoais em detrimento de ficcionais. Em relação às crianças eles dizem que em “narrativas autobiográficas, elas podem ser auxiliadas pela memória, mas nas ficcionais elas tendem a inventar eventos completamente extraordinários que não são uma violação “lógica” em relação ao que poderia ser esperado” (p. 213, tradução nossa). Eles explicam que quando se tratava de narrativas ficcionais sem nenhum suporte inicial a não ser um tema, elas mais se assemelhavam a listas de desejos, faltando quase totalmente conexões temporais e causais além de um enredo.

Quando elas recebiam algum ponto de partida para a história a situação porém, se alterava.

Crianças parecem menos capazes de dar um formato de história a narrativas ficcionais, mas apenas se elas não são guiadas. Com um trecho inicial que ative e de uma base para sua narrativa, as crianças produzem boas histórias, e também em uma dimensão maior que as narrativas pessoais; além disso, eles costumam construir suas narrativas ficcionais em diversas ações complexas. (FIORETTI et al., 2019, p. 213, tradução nossa)

O trabalho de Fioretti et al. aborda a questão de criação da narrativa com crianças de 8 a 10 anos, mas Piaget (1926) realiza um experimento com crianças de 6 a 8 anos em que devem lembrar uma história que acabou de ser contada a elas e recontá-la. O resultado aponta um número de falhas muito menos frequente em crianças maiores, principalmente em relação a ordem, causalidade e orientação. Piaget destaca uma diferença principal entre as crianças de 7 a 8 anos e as de 6 a 7 anos. Enquanto as mais velhas tentam reproduzir fielmente a história original, e “quando eles inventam, o que acontece raramente, eles sabem disso, e voluntariamente se responsabilizam” (PIAGET, 1926, p. 126, tradução nossa). Já em relação às crianças menores, de 6 a 7 anos, ele diz:

As crianças mais novas, por outro lado, consideram muito mais difícil discernir entre romantização e interpretação fidedigna. Quando a criança esquece algo ou o entende imperfeitamente, ela preenche a lacuna inventando com toda a boa-fé. Se for questionada quanto ao que ouviu, ela para de inventar, mas deixada por si só ela vai acreditar no que inventou. (PIAGET, 1926, p. 126, tradução nossa)

3. ESTADO DA ARTE

Dentre os filmes e artigos selecionados para análise neste trabalho, os primeiros, *Ilha do Medo* e *Garota Exemplar*, apesar de não apresentarem a criança como narrador, fortalecem a ideia do narrador não-confiável, com diferentes objetivos narrativos e causas para a não-confiabilidade. Os filmes *Forrest Gump*, e *Jojo Rabbit*, embora possuam narradores de idades muito diferentes, trazem algo mais próximo à visão de uma criança, pela inocência e ingenuidade do protagonista que dá origem à não-confiabilidade. Já *As Aventuras de Pi*, também traz alguém mais jovem como narrador – embora contado em *voice-over* por ele mais velho – e constrói uma dúvida em relação à veracidade da história de forma clara desde o começo do filme, implantada conscientemente pelo próprio narrador.

3.1 ILHA DO MEDO (2010)



Figura 2 – Cena do filme *Ilha do medo* (2010)

Ilha do medo (nome original *Shutter Island*), é um filme de 2010 dirigido por Martin Scorsese, que se passa na década de 50. A história se inicia com o *U.S. Marshall* Edward (Teddy) Daniels em uma balsa a caminho de um hospital psiquiátrico para criminosos, localizado em uma ilha. Ele foi designado para resolver o caso do misterioso desaparecimento de uma paciente de dentro de um dos quartos, Rachel Solando, presa por matar seus três filhos afogados. Teddy e seu parceiro Chuck

começam a investigar o caso, mas Teddy acaba encontrando pistas que levantam suspeitas em relação ao que é feito com os pacientes dentro o hospital.

No desenrolar do filme é apresentado o passado de Teddy por seus sonhos, flashbacks e conversas com Chuck, e descobre-se que ele é um veterano da 2ª Guerra Mundial, que perdeu a mulher em um incêndio, causado pelo piromaniaco Andrew Laeddis, e por isso está tão envolvido na investigação desse caso. Porém, o que se sabe sobre Teddy não é inteiramente verdade. Na virada final do filme descobre-se que Teddy é na verdade um paciente na ilha há dois anos, e que seu nome verdadeiro é Andrew Laeddis, um anagrama de Edward Daniels. Parte de sua história é verdade, ele foi um veterano da 2ª Guerra e depois um *U.S. Marshal*, mas depois de sua esposa, Dolores Chanal (sendo Rachel Solando um anagrama para esse nome) matar seus três filhos afogados em um lago, e pedir para que ele a “libertasse”, ao que responde a matando, ele entra em um processo de loucura que o leva a alucinações e criação de narrativas alternativas para fugir do trauma.

No filme se observa uma situação em que não se sabe em quem se pode confiar ou não. Teddy é considerado louco, logo não é confiável, mas todos os personagens a sua volta mentiram para ele portanto não podem também ser confiáveis. As teorias e suspeitas de Teddy, embora desconsideradas no final quando se descobre a respeito de seu passado, ainda permanecem com o espectador, ainda existe a sensação de perigo que foi construída ao longo do filme, e que faz com que qualquer um na ilha seja suspeito.

3.2 GAROTA EXEMPLAR (2014)



Figura 3 – Cena do filme Garota exemplar (2014)

O filme de 2014, *Garota exemplar* (título original *Gone Girl*), dirigido por David Fincher e baseado no livro de mesmo nome por Gillian Flynn, é um dos mais atuais e claros exemplos de narrador não-confiável no audiovisual. A história acompanha um homem, Nick, após o desaparecimento de sua esposa Amy. O filme intercala entre cenas de Nick nos dias seguintes ao desaparecimento, tentando descobrir o que aconteceu e acompanhando a investigação policial, e flashbacks de momentos narrados por Amy por *voice-over* enquanto ela os descreve em seu diário.

Ao longo da história Nick parece distante da esposa, ao ser interrogado a respeito dela — seus hobbies, o que faz e informações básicas — parece não saber muito sobre ela, mesmo sendo o aniversário de 5 anos de casados deles. Ele não parece expressar muita emoção em relação ao desaparecimento de Amy, enquanto Amy é apresentada como uma “garota exemplar”, inteligente, bonita, e que só queria a felicidade no casamento.

Conforme a investigação avança as suspeitas sobre Nick crescem, tanto por sua apatia em relação ao desaparecimento da esposa quanto diversos outros pontos da narrativa que reduzem sua credibilidade, como quando é revelada sua amante, ou pelo próprio diário de Amy quando deixa de contar apenas memórias felizes e mostra situações em que Nick a agrediu, e diz que ela passou a ter medo do marido.

No desenrolar da narrativa o espectador descobre que o narrador não-confiável não é apenas Nick que está mentindo ou ocultando alguns fatos da polícia, mas principalmente Amy, que fingiu seu desaparecimento e armou para incriminar Nick por sua suposta morte, estando na verdade viva e bem distante do local da investigação.

3.3 ARTIGO DE LLORENTE (2016)

Llorente (2016) faz uma análise de dois livros (que posteriormente se tornaram filmes) que possuem narradores não-confiáveis: *Desejo e Reparação*, por Ian McEwan, e *Garota Exemplar*, por Gillian Flynn; sendo o exame do segundo a ser abordado nesta pesquisa. Em seu estudo Llorente aponta a existência dos dois tipos de narrador não confiável:

[...] Eu cheguei à conclusão que tem pelo menos dois tipos diferentes de narrador não-confiável. De um lado poderíamos falar sobre um narrador inconscientemente não-confiável, no sentido de que ele pode não perceber sua não-confiabilidade. [...] Do outro lado, encontramos narradores que estão absolutamente conscientes de sua enganação, como os vistos em *Atonement* ou *Gone Girl*. (LLORENTE, 2016, p. 9, tradução nossa)

Em seu trabalho, Llorente (2016) também associa o narrador não-confiável à criação de outras identidades dentro da narrativa. Em sua análise de *Gone Girl*, a autora diz que “A Ficção também permite a Amy criar muitas personalidades diferentes, a ponto de impedir que o leitor reconheça qual é a original” (p. 27, tradução nossa). Embora a análise de Llorente seja baseada no livro por Gillian Flynn, ela pode ser também aplicada ao filme, que segue a história de forma muito similar.

Llorente divide a personalidade de Amy em várias ao longo da história, a primeira delas é “Incrível Amy” (*Amazing Amy*), a personalidade criada pelos pais de Amy que a tornam protagonista de sua série de livros. Incrível Amy era perfeita em tudo o que fazia, e embora fosse baseada na vida de Amy, parecia sempre alcançar o que ela não conseguia. Llorente acredita que essa personalidade, criada pelos pais da personagem, levou a Amy a se tornar alguém sem identidade, que não sabe quem realmente é, mas se adequa à necessidade.

A segunda personalidade de Amy apresentada é a “Descolada” (*Cool Girl*), uma máscara que ela usa quando conhece Nick, porque sabe que esse é o tipo de garota que agradaria ele. No filme Amy fala sobre essa personalidade: “Nick amou uma

garota que eu fingia ser: a Descolada [...] A descolada excita, faz jogo, é divertida, descoladas não brigam com seu homem [...] ela gosta do que ele gosta”.

A próxima personalidade é a “Amy do Diário” (*Diary Amy*), que se apresenta exatamente como a personalidade que escreve o diário encontrado pelos policiais e que, no filme, guia toda a parte inicial da narrativa para a inocência de Amy. A Amy do diário é uma mulher inocente e amável, que ama seu marido, mas sofre abusos dele, uma personalidade criada para gerar identificação e pena de Amy, sendo essencial para levar a culpa do suposto crime para Nick.

Em seguida é apresentada a “Amy Real” (*Real Amy*), ou o que se acha que é a real, manipuladora, vingativa, controladora, a Amy que foi capaz de criar um plano para culpar seu marido por seu desaparecimento e possível morte, para se vingar de sua infidelidade.

Por fim temos a “Amy Vingativa” (*Avenging Amy*), segundo Llorente uma mistura da Amy do Diário com a Amy Real, ela é a Amy que quando não está satisfeita se vinga, como no caso do falso acusamento de estupro, descoberto no filme quando Nick vai conversar com o suposto culpado.

Todas as personalidades de Amy ajudam a construir uma narrativa extremamente não-confiável, uma vez que o público não sabe qual das personalidades é real, qual está falando a verdade, ou se alguma delas está.

3.4 FORREST GUMP (1994)



Figura 4 – Cena do filme Forrest Gump (1994)

Dirigido por Robert Zemeckis, é um filme baseado no livro de Winston Groom, com o mesmo nome do filme. O filme retrata Forrest Gump, narrando sua própria história, quando mais velho. Uma criança que nasceu com certas peculiaridades, como seu Q.I de 75 e sua coluna torta, que o tornavam alvo de bullying durante sua infância. Apesar de todas as maldades pelo qual passava, sempre se manteve otimista e uma pessoa com grande compaixão.

No seu primeiro dia de aula, Forrest ao entrar no ônibus nota que a maioria das crianças não queria sentar ao lado dele, sempre falando que já tem alguém sentado ao lado delas, porém uma menina, Jenny Curran, deixou-o sentar ao seu lado. Com o passar do tempo, Forrest e Jenny tornaram-se grandes amigos e durante uma passagem sobre a vida de Jenny, Forrest, como o narrador da história, comenta que o pai dela era um homem carinhoso, que estava sempre beijando e tocando ela e suas irmãs, o que é desmentido pelos acontecimentos do filme, desde Jenny fugindo do pai e nunca querendo ir para casa até a polícia chegando para levá-la para morar em outro lugar.

Neste momento, podemos notar como a inocência do personagem narrador pode interferir na interpretação dos fatos que realmente aconteciam na casa de Jenny, contando com a maturidade e capacidade de interpretação mais avançada do espectador para compreender a realidade dos maus tratos e abusos que a menina sofria em casa, por meio de outros elementos do narrador cinematográfico como o que a

câmera apresenta, a fala de outros personagens, e os próprios acontecimentos da história.

3.5 JOJO RABBIT (2019)



Figura 5 – Cena do filme Jojo Rabbit (2019)

O filme Jojo Rabbit, dirigido por Taika Waititi, traz uma reflexão acerca da influência do narrador no tom da história. Na história, Johannes "Jojo" Betzler é um garoto de 10 anos, que vive na Alemanha Nazista durante o fim da Segunda Guerra Mundial. Ele é uma criança solitária, que busca se encaixar na realidade em que vive. Para isso, ele conta com a ajuda de seu amigo imaginário, Adolf Hitler, que dispunha uma figura descontraída e cômica, mas ainda assim guiava-o para ser um "bom nazista".

Para Jojo ele é uma referência a ser seguida, mas ao mesmo tempo em sua vida existem duas mulheres que entram em conflito com seu fanatismo, sua mãe e Elsa, uma garota judia que ele descobre estar se refugiando em sua casa. No decorrer da história, Jojo começa a questionar seu amigo imaginário à medida que é lentamente exposto aos ensinamentos de sua mãe e à realidade dos judeus, humanizando-os e notando as dificuldades pelas quais passavam. A consciência que Jojo vai desenvolvendo da situação pela qual sua nação está passando, faz com que ele gradualmente consiga se desvencilhar de seu comportamento preconceituoso e conseqüentemente de seu amigo imaginário, o que mostra o desenvolvimento pessoal

do protagonista principalmente pelo fato de ele observar com muito mais frequência os eventos horrendos que ocorriam à sua volta.

O grande diferencial de *Jojo Rabbit* é como a abordagem pelo ponto de vista de uma criança inocente, que ainda é inexperiente no âmbito da vida, sobre um período em que crenças e ideais absurdos governavam a Alemanha, mostra o quão fácil era o processo de alienação daqueles que viveram durante esta época. Como a bolha social na qual habitava, faz com que a visão do personagem acabe ficando um tanto distorcida da realidade, ainda era possível quebrar esta barreira por meio de elementos e outros personagens que destoam do padrão idealizado pela doutrinação, possibilitando que haja hesitação e consciência das suas ações.

3.6 AS AVENTURAS DE PI (2012)



Figura 6 – Cena do filme *As Aventuras de Pi* (2012)

Um escritor, por recomendação de um estranho que conhece em uma cafeteria em Pondicherry, na Índia, vai até a casa de Pi Patel (Piscine Molitor Patel), no Canadá, para ouvir sobre a sua incrível história.

Pi diz, antes de começar a contar sua história: “Você decidirá por si mesmo no que acreditar”, já incitando alguma suspeita sobre a veracidade de sua história.

Durante sua história, Pi conta sobre seu passado, que sua família era dona de um zoológico e de sua grande admiração pelos Deuses, que o fez adepto à três religiões. Depois aprofundou-se mais sobre a experiência que o marcou para sempre, viajando em um navio cargueiro junto dos animais do zoológico, estava de mudança

da Índia para o Canadá com sua família, quando o navio sofreu algum tipo de dano e começou a afundar. Com ajuda de alguns membros da tripulação, Pi consegue ir até um dos botes salva-vidas, que depois foi arremessado ao mar repentinamente, segundo ele, por conta de uma zebra que pulou no bote.

Após o bote já estar há algum tempo na água, alguns animais que conseguiram escapar do navio começaram a juntar-se no bote. Entre estes animais, alguns não eram nem um pouco agradáveis, como Richard Parker, o tigre; e a hiena. E outros eram inofensivos como, Orange Juice, o orangotango; e a zebra, que estava ferida.

Durante a descrição dos extraordinários eventos pelo qual o narrador personagem afirma ter passado, começa a ocorrer um sentimento dúvida no espectador, que ainda sim é combatido por conta de a situação pela qual estava passando também ser algo incrivelmente raro.

Pi afirma ter conversado com os animais, ter presenciado brigas de vida ou morte dentro do bote entre os animais. A hiena atacou e matou a zebra que estava ferida à bordo, depois, Orange Juice tentando defender Pi, foi atacada pela hiena também resultando em sua morte e finalmente o tigre, Richard Parker, atacou a hiena, sobrando apenas Pi e Richard Parker. O narrador também comenta sobre uma experiência durante o naufrágio pela qual começa a ter alucinações que conectam a sua história e passado com a natureza do tigre para que possam sobreviver, afirmando: “Só me restam as palavras para eu me agarrar. Tudo é confuso, fragmentado. Já não posso distinguir os sonhos da realidade”.

Ao finalizar a história, Pi reconhece que é difícil de acreditar e que até os homens da empresa do navio cargueiro, que o visitaram no hospital após o seu resgate, para preencher um relatório sobre o incidente, não acreditaram. Quando comentou que o orangotango veio flutuando em cachos de banana até o bote, um dos homens afirmou que bananas não flutuam, questionando a veracidade dos fatos. Atendendo ao pedido dos funcionários da empresa do navio, Pi conta uma história sem animais ou elementos fantásticos e como eles dizem “uma história que todos possamos acreditar”.

Quatro de nós sobrevivemos: o cozinheiro e o marinheiro já estavam à bordo. O cozinheiro me atirou uma boia salva-vidas e me subiu a bordo e minha mãe se atracou a umas bananas e conseguiu chegar ao bote salva-vidas. O cozinheiro era um homem desagradável, comeu um rato! Tínhamos comida para várias semanas, mas ele encontrou o rato nos primeiros dias e o matou. Ele o secou ao sol e o comeu. Era um homem malvado e selvagem, mas era

engenhoso, foi ideia dele construir a balsa para pescar, sem ele termos morrido nos primeiros dias.

O marinheiro foi o mesmo que nos trouxe arroz com molho, o budista. Não entendia o que dizia, mas estava sofrendo. Fraturou a perna terrivelmente na queda, tentamos acomodá-la, mas a perna infeccionou. O cozinheiro disse que tínhamos que fazer algo, ou ele morreria. O cozinheiro disse que ele mesmo faria, mas mamãe e eu termos que segurá-lo, e eu acreditava nele, precisávamos fazer isso. Então eu continuava dizendo: “Desculpe, desculpe” e ele continuava olhando para mim, seu olhar era muito... Eu nunca entendi o ponto do sofrimento daquele homem, eu ainda o ouço: “Estou feliz com isso. Vocês precisam de arroz com molho”. Lógico que não o salvamos, ele morreu.

No dia seguinte, o cozinheiro pescou seu primeiro dourado, à princípio não me dei conta do que ele tinha feito, mas mamãe sim e nunca a vi tão brava “Deixe de se queixar e seja feliz” ele disse. “Precisamos de mais comida ou morreremos. Essa é a razão!”. “Qual era a razão?”, perguntou mamãe. “Deixou esse pobre garoto morrer para conseguir isca, seu monstro!”. Ele se enfureceu, foi até ela com os punhos levantados, e a mamãe o esbofeteou com força no rosto! fiquei pasmo! Pensei que a mataria lá mesmo, mas não o fez. O cozinheiro não parou de usar a isca, não. O marinheiro... seguiu o mesmo caminho do rato. O cozinheiro era um tipo engenhoso.

Uma semana depois, ele... por minha culpa. Porque eu não consegui segurar aquela estúpida tartaruga, ela escapou das minhas mãos e fugiu, então o cozinheiro veio e me deu um golpe na cabeça, meus dentes estalaram e vi estrelas. Pensei que me daria outro golpe, mas mamãe começou a bater nele gritando: “Monstro, monstro!” e me levou à balsa.

“Nipola!”. Pensei que viria comigo senão nunca teria...! Não sei por qual motivo não a fiz subir primeiro, penso nisso todos os dias. Saltei e me virei bem quando tirou a faca de seu corpo. Não pude fazer nada, não podia deixar de olhar. Jogou seu cadáver pela borda e depois vieram os tubarões. E vi eles... Vi...

No dia seguinte, eu o matei. Ele nem se defendeu, sabia que havia ido muito longe, até para os seus próprios princípios. Deixou a faca sobre o banco e fez com ele o que ele fez com o marinheiro. Era um cara muito malvado, mas não deixava de ser humano. Ele trouxe o pior de mim e terei de viver com isso. Fiquei sozinho no bote salva-vidas, navegando pelo oceano Pacífico e eu sobrevivi. (AS AVENTURAS ... , 2012)

No final do filme, o escritor após processar ambas as versões da mesma história assimila os animais aos personagens humanos da segunda história, em que a zebra era o marinheiro; o orangotango, Orange Juice, era sua mãe; a hiena o cozinheiro; e o tigre, Richard Parker, à ele, Pi.

Para finalizar Pi pergunta, “Qual das duas histórias prefere?”, permitindo que o escritor interprete a história da forma que mais lhe interessa, o que também pode ser aplicado para o espectador. Levar como verdade uma história com elementos realísticos onde o remorso e responsabilidade sobre os acontecimentos horripilantes que acontecem são atribuídos sobre a existência do único sobrevivente, Pi; ou uma fantasia que permite com que o sobrevivente viva sem o sentimento de culpa por conta dos atos que cometeu, pois sua personalidade maldosa libertada pelo cozinheiro e

todos aqueles envolvidos nos fatos horríveis da história serem personificados como animais.

No filme a não confiabilidade é criada principalmente pela câmera, que apresenta a versão fantasiosa da história de Pi, as falas do personagem principal que criam uma dúvida sobre a veracidade da história, a condição em que ele se encontrava durante os acontecimentos citados, os elementos fantásticos que encontra e a existência de duas versões da mesma história contadas pelo mesmo personagem.

3.7 A NOVA ONDA DO IMPERADOR (2000)



Figura 7 – Cena do filme A Nova Onda do Imperador (2000)

O filme da Disney lançado em 2000 é uma animação 2D que gira em torno do personagem Kuzco, um imperador egoísta, mimado e completamente alheio ao sofrimento e necessidade de outras pessoas. Após demitir sua conselheira imperial, Yzma, ela resolve se vingar dele e tomar o poder, mas seus planos não funcionam exatamente como esperava e ao invés de dar veneno ao imperador, seu ajudante, Kronk, dá uma poção que o transforma em uma lhama. Preso em sua nova forma de lhama, Kuzco precisa da ajuda de Pacha, um camponês que está prestes a perder sua casa para servir de espaço para a casa de verão do imperador, a fim de voltar ao palácio e retornar a sua forma humana.

Por ao menos metade do filme Kuzco, além de ser um personagem, atua como narrador-personagem, tendo o controle para interromper uma cena como se estivesse interrompendo um filme, para fazer seus comentários e tentar explicar ou voltar o olhar do espectador para sua visão. As interações de Kuzco com a história contada ao

espectador não só trazem mais comicidade ao filme, mas também apresentam um exemplo claro de um narrador não-confiável.

3.8 COM AMOR, VAN GOGH (2017)



Figura 8 – Cena do filme Com Amor, Van Gogh (2017)

A animação conta a história do famoso pintor, Vincent Van Gogh a partir de investigações do personagem principal, Armand, personagem de uma de suas pinturas. A narrativa se inicia passado um ano após a morte de Van Gogh, Armand, a pedido de seu pai, carteiro e amigo de Van Gogh, parte em busca do irmão do pintor para entregar uma carta deixada por ele. Em meio ao caminho conversa com diversos personagens que fizeram parte da vida de Van Gogh e aos poucos descobre mais sobre ele e sobre sua morte, mas cada um parece ter uma versão sobre ela.

4. PESQUISA

4.1 ANÁLISE DOS FILMES

Foram apontados alguns filmes no tópico anterior que tem relação com o tema desta pesquisa, agora eles serão analisados em maior detalhe, abordando diretamente como se apresenta, a construção e os efeitos do narrador não-confiável

na história, bem como as diferenças entre os narradores desses filmes. Para essa análise será levada em conta a ideia de Booth de que todo personagem que tem suas ideias e pensamentos expostos durante algum tempo se torna temporariamente um narrador, podendo, portanto, ser classificado como confiável ou não.

Em Ilha do Medo, vê-se um suspense construído gradualmente pela não confiabilidade. No começo do filme há alguma sensação de que algo está fora do lugar, que não é o que parece, mas ela é principalmente relacionada ao ambiente da prisão e às pessoas que lá trabalham. Com o passar da história, porém, as alucinações e sonhos de Teddy, bem como sua obsessão com o caso, levam o espectador a desconfiar de algo mais, mas ele é sempre trazido de volta a confiar no personagem até o ponto de virada final em que se confirma a não-confiabilidade de Teddy.

A não-confiabilidade nesse filme é construída por diversos elementos, tanto pelo próprio Teddy que passa informações falsas a seu parceiro sobre si mesmo, e em seus sonhos, quanto pelos outros personagens que, ao tentar continuar com a fantasia de Teddy como uma tentativa de tratamento de seu problema, acabam por enganar o espectador também. Na cena em que Teddy e seu parceiro se encontram em uma mesa interrogando pacientes é evidente que algo ali está sendo ocultado, porém a forma como todos os personagens atuam dando suporte à história de Teddy dirige a suspeita para o próprio hospital, e até para seu parceiro, mas não para o protagonista.

Apesar de ao final Teddy aceitar que é um paciente e revelar seu passado real, ainda restam dúvidas a respeito disso. Diversos elementos e momentos da narrativa deixam essa dualidade, como a associação que Teddy faz do farol com a lobotomia quando investiga o caso, que parece absurda quando se descobre a verdade sobre sua loucura - revelada no próprio farol - mas se apresenta como verdadeira ao final do filme quando, ao aceitar ser lobotomizado, Teddy, médicos e enfermeiros se dirigem ao farol para realizar o procedimento.

Os diálogos também guiam o espectador a pensar que os profissionais do hospital fariam qualquer coisa para Teddy ser considerado louco, a própria mulher que ele encontra na caverna que diz ser Rachel Solando, mas é provavelmente mais uma de suas alucinações, revela em uma conversa que ela foi vítima desse sistema, e explica que não há como convencer os outros do contrário uma vez que você é

considerado louco, e diz que eles vão tentar convencer Teddy de que ele é louco agora que sabe a “verdade” sobre a ilha, o que acontece na virada final da narrativa.

Ao longo do filme as visões e sonhos de Teddy misturam a realidade com sua fantasia, o espectador não tem certeza até o fim do que realmente aconteceu e o que não. O encontro com Rachel Solando, a conversa com George Noyce e toda a história anterior que ele conta a respeito do homem, a carona que o delegado Warden dá a ele, todos são momentos incertos, em que não se tem certeza se aconteceram ou não, e, se aconteceram, se realmente foi da forma que foi mostrado.

Teddy, como dito anteriormente, não é o único ponto de não-confiabilidade na narrativa. Chuck, seu parceiro, em diversos momentos atua fortemente como um elemento de não-confiabilidade. Em sua tentativa de tratamento, como médico de Teddy, de compactuar com suas histórias, ele muitas vezes é um dos elementos que, ainda que algo que o protagonista diga ou faça pareça sem sentido ou suspeito por um momento, traz o espectador de volta a confiabilidade ao confirmar as histórias de Teddy, concordar com suas teorias e seguir suas opiniões e vontades.

Algumas visões de Teddy, como Rachel Solando, também atuam da mesma forma, reafirmando a sanidade dele ao dizer, em um momento que temos certeza de que ele está alucinando, que isso é culpa dos comprimidos e cigarros que deram a ele e estariam supostamente com drogas. Outras visões justificam seu comportamento estranho pela necessidade de vingança pela morte da mulher, então apesar de serem sonhos ou alucinações servem a um propósito contrário do que normalmente teriam, ao invés de criar uma dúvida a respeito do protagonista, reafirmam suas ações e as justificam fazendo com que o espectador confie nele por mais tempo.

O narrador cinematográfico aqui atua por diversos elementos para criar essa disparidade entre as informações apresentadas: as ações dos personagens, o discurso, a câmera e os flashbacks são alguns deles, que ajudam a manter o espectador incerto do que é verdade e o que não é até o fim.

A câmera, por exemplo, ao apresentar as visões e alucinações de Teddy, desvia o espectador da realidade, ela atua em conjunto com Teddy, focando nos elementos que ele vê, em sua perspectiva, até o fim, quando ele descobre a verdade junto com o espectador. As ações dos personagens e o discurso atuam da forma apresentada anteriormente, ao dar suporte à narrativa falsa do protagonista ao invés de contestá-la.

Um ponto comum nas narrativas não confiáveis, apontado por Booth e Chatman, e que não falta em *Ilha do Medo*, é a dificuldade em determinar até que ponto o que é apresentado é verdade, até que ponto é confiável ou não.

No segundo filme apresentado, *Garota Exemplar*, a não-confiabilidade passa de um personagem para outro desde o começo da história de Nick e Amy. Logo no início do filme percebemos que há algo de errado no casamento dos protagonistas. A primeira fala de Nick é “Quando penso na minha esposa, penso na cabeça dela. Me imagino abrindo seu lindo crânio e desenrolando o cérebro, na tentativa de obter respostas para questões básicas de qualquer casamento: ‘No que você está pensando?’, ‘Como está se sentindo?’, ‘O que fizemos um ao outro?’. Essa curta cena já intriga o espectador a respeito do que vai acontecer entre os dois personagens principais, mas acima de tudo, ela cria uma suspeita sobre Nick já no começo do filme. Ao mostrar o que se passa em sua cabeça e apresentá-lo como algo um tanto agressivo e macabro, o narrador cinematográfico cria uma estranheza e uma suspeita inicial em relação ao personagem.

Quando se ouve a voz de Amy em *voice-over* contando sobre o passado em seu diário, o narrador cinematográfico procura criar a imagem de alguém inocente, gerar simpatia com a personagem, enquanto ela conta suas memórias felizes de casamento em que o espectador acredita inteiramente, principalmente por ser contado em um lugar que a personagem normalmente não esperaria que outras pessoas tivessem acesso, que é seu diário, portanto não teria motivos para mentir nele.

O filme permanece até aproximadamente a metade nessa dúvida de quem estaria falando a verdade, mas o verdadeiro narrador não-confiável é revelado quando os policiais encontram o diário de Amy, em que o espectador percebe que o que ele ouviu de Amy até o momento por cenas de momentos anteriores e *voice-over* não eram apenas flashbacks e representações do que estava escrito no diário, mas sim a própria Amy contando o que aconteceu. Com a simples frase “Estou tão feliz agora que estou morta” toda a situação construída até o momento é invertida, e Amy não só revela não ser confiável ao aparecer fugindo e deixando o marido assumir a culpa por seu desaparecimento, mas ao contar para o espectador os detalhes de um plano muito bem arquitetado para fazer o marido ser punido por sua traição, ela assume o papel de alguém que engana conscientemente, e isso a torna mais imprevisível.

Em *Garota Exemplar*, a não-confiabilidade se constrói pela tensão entre vários elementos do filme, o depoimento de Nick e suas ações, a investigação policial, o *voice-*

over de Amy, a intervenção de outros personagens como a irmã e a amante de Nick, etc. Também nesse filme, a câmera atua como um elemento não confiável, pois ao mesmo tempo em que apresenta o que está acontecendo durante a investigação de forma verídica, mostra também os flashbacks de Amy, e não só os reais, mas os que a própria personagem admite posteriormente serem falsos, contados apenas para criar suspeitas sobre Nick e tornar sua história mais crível e fácil de simpatizar.

A não-confiabilidade é utilizada com diferentes objetivos e para criar efeitos distintos sobre o espectador em *Ilha do Medo* e *Garota Exemplar*. Enquanto no primeiro, ela cria uma sensação de confusão, de não saber o que é verdade, o que é imaginação ou alucinação, e explora a loucura inconsciente do protagonista, no segundo ela é controlada, planejada cuidadosamente por Amy, que sabe que está enganando, o oposto de Teddy, que é enganado pela própria mentira. Em *Garota Exemplar* ela cria uma sensação de perigo, de uma personagem dissimulada, que tem o controle do que está acontecendo, de uma psicopata. Enquanto o espectador chega quase a ter pena de Teddy, ele tem medo de Amy.

Como apontado por Llorente (2016), todas as personalidades de Amy, apresentadas anteriormente, ajudam a construir uma narrativa extremamente não-confiável, uma vez que o público não sabe qual das personalidades é real, qual está falando a verdade, ou se alguma delas está.

Apesar de a não-confiabilidade ser muito utilizada para criar suspense, ao trazer sensação de tensão, confusão, espanto e até medo ao espectador, esse não é seu único propósito. Ela também pode ser utilizada para alívio cômico, como uma forma de libertar a imaginação ou de demonstrar inocência.

Com uma atmosfera e objetivo mais leve do que os filmes anteriores, *Forrest Gump* utiliza a narrativa não-confiável para construir um personagem inocente e cativante, ao demonstrar sua visão diferenciada e mais infantil do mundo mesmo diante de acontecimentos mais graves como guerra e abuso. A não-confiabilidade de *Forrest Gump* está principalmente no contraste entre suas falas e descrições ingênuas das situações que ocorrem durante o filme em relação ao que o espectador vê e consegue associar à realidade, assim como às falas de outros personagens.

Além disso, o fato de ser o próprio personagem, no início caracterizado como alguém com um QI baixo, contando sua história para outras pessoas, em que acontecem coisas incríveis e quase inacreditáveis, contribui para gerar alguma não-confiabilidade em relação ao que ele diz.

Entretanto, a não-confiabilidade nunca é claramente exposta ou fortemente sugerida como nos filmes anteriores. O ponto central na história não aborda diretamente esse aspecto em si, da ilusão ou da mentira como nos filmes anteriores, mas sim a visão de Forrest do mundo e como ele reagiu aos acontecimentos de seu passado e sua história até chegar ali, naquele ponto de ônibus, sendo ela real ou não.

As Aventuras de Pi também trás a não-confiabilidade de forma mais leve. Embora na história ela seja um ponto importante na narrativa, a forma como é construída deixa o espectador escolher se a narrativa é confiável ou não, como o próprio Pi fala durante o filme. A história, também é narrada pelo próprio personagem que a vivenciou e seus acontecimentos fantásticos e absurdos, tornam o protagonista um possível narrador não-confiável.

A não-confiabilidade aqui, além de servir ao propósito de despertar a imaginação e deixar a história mais interessante e fantástica, também pode ser uma forma de Pi fugir da realidade, como Teddy em Ilha do Medo.

Assim como em As Aventuras de Pi, a não-confiabilidade em Jojo Rabbit é sugerida principalmente pela existência de um elemento fantástico, o seu amigo imaginário que interage diretamente com o protagonista e o cenário em alguns momentos. Outro elemento que causa esse questionamento deve-se principalmente ao teor da ambientação descontraída do filme dentro do contexto histórico em que se passa, que foi extremamente tenso e movimentado principalmente pelo ódio.

Considerando que o personagem principal é uma criança, chegou-se a conclusão que estes mesmos elementos que geram a dúvida sobre a não-confiabilidade também servem como alívio cômico de um tópico sensível não somente para o público, mas também para Jojo, resultante de um mecanismo de defesa para uma realidade que a criança ainda não está preparada para absorver.

Em A Nova Onda do Imperador há uma não-confiabilidade muito ligada a um teor cômico. A visão distorcida e narcisista de Kuzco a respeito de si mesmo poderia ser considerada como focalização, mas por ser contrariada a todo momento e até ridicularizada, mostrando que não está de acordo com a realidade da história, percebe-se que se trata de um narrador não-confiável. No filme percebemos claramente, como diria Booth, o conluio do “leitor”, ou no caso espectador, com o autor implícito às custas do narrador, no caso Kuzco.

A não-confiabilidade de Kuzco fica clara logo no começo do filme, quando ele comenta sobre uma cena de um momento posterior, em que ele está sozinho e triste,

em forma de lhama em uma floresta. Ele diz: “Meu nome é Kuzco, imperador Kuzco. Eu era um cara maneiro e acabaram com a minha vida sem motivo”, o que é claramente contrariado pelas cenas seguintes, em que uma de suas primeiras ações marcantes é mandar jogar um senhor idoso pela janela depois de Kuzco esbarrar nele enquanto dança, interrompendo a música do imperador.

A visão enviesada de Kuzco, tanto de si mesmo quando das pessoas ao seu redor, é contrariada a todo momento pelo que o espectador vê na tela e pelas ações e falas de outros personagens, como dito anteriormente. A própria noção do imperador de que voltando ao palácio poderia pedir ajuda a Yzma para se transformar em humano novamente é extremamente equivocada, já que foi ela que o transformou em lhama por engano ao tentar matá-lo.

Kuzco em nenhum momento põe o espectador em dúvida ao que ele está vendo, ao que realmente está acontecendo, é evidente desde o princípio da narrativa e o contraste entre as informações que o narrador cinematográfico apresenta é o que traz o humor. Apesar de controlar, de certa forma, o filme, interrompendo para fazer comentários, o personagem não muda a visão do espectador da realidade da situação.

A não-confiabilidade em animações, em muitos casos, serve para trazer mais um toque cômico à narrativa, geralmente pela própria natureza e gênero dos produtos audiovisuais em que ela aparece, além de, em sua maioria, ter crianças como público-alvo, e portanto tratar de temas de uma forma mais voltada para a comicidade e a fantasia, menos complexa do que são geralmente os casos de narradores não-confiáveis.

Em *Com Amor, Van Gogh*, entretanto, a não-confiabilidade não traz comicidade à narrativa, mas acrescenta maior gravidade a ela, já que, embora se trate de uma animação, o público-alvo do filme não são crianças. O narrador não-confiável aqui se apresenta por meio dos depoimentos dos diversos personagens que conheceram Vincent acerca de sua vida e sua morte. Armand, o protagonista que pouco sabe sobre o pintor, conversa com várias pessoas a fim de saber para quem deve entregar a carta endereçada ao irmão de Van Gogh, após saber que ele também morreu.

As falas dos personagens e os flashbacks que mostram seus pontos de vista fazem com que o protagonista e o próprio espectador a cada momento seja guiado para uma versão diferente para a morte de Vincent e a relação com as pessoas a seu redor, criando maior dinâmica dentro da narrativa enquanto Armand busca pela

verdade, e maior gravidade ao gerar suspeitas sobre a morte do pintor não ser um suicídio.

Como é comum em histórias com narradores não-confiáveis, até o fim o espectador não tem certeza de até que ponto alguns depoimentos são reais, e da relação de alguns personagens com o pintor, mas há um desfecho aceito pelo protagonista que, apesar de aberto para contestação, conclui a história.

Por ser baseado em uma história real, sendo um filme bibliográfico, para os conhecedores da história de Van Gogh o efeito do narrador não-confiável é menos impactante, mas ainda serve para criar uma dinâmica para a história já que leva o protagonista a agir e procurar diferentes pessoas para descobrir as faces do pintor.

4.2 PROPOSTA DE HISTÓRIA

Anteriormente foi apresentado que as crianças possuem uma forma muito particular de contar histórias ou narrar fatos, e algumas das características dela, como a falta de informações de contexto, a sequência temporal e a associação e mescla da fantasia com o real, podem ser associadas a um narrador não-confiável.

A melhor forma escolhida para entender e abordar esse assunto foi propor um curta com uma narrativa em que a criança pode ser entendida como um narrador não-confiável.

4.2.1 Conceito

A história do curta foi resumida em duas frases: “Como consequência da COVID-19, a quarentena foi estabelecida.” e “Agora, um menino de sete anos tenta achar uma explicação do por quê da sua dinâmica do dia-dia ter mudado tanto em tão pouco tempo.”

Nos estudos de Fioretti et al. (2019) trazidos anteriormente, é apontado que as crianças têm maior facilidade em contar histórias quando tem um ponto de partida, ou uma base em eventos reais, já que costumam ser mais coerentes se apoiando na memória. Como era importante para a narrativa ter uma estrutura compreensível a partir da qual se pode construir uma não-confiabilidade, foi escolhido como base para a narrativa um evento real, que é o período de pandemia de coronavírus em 2020.

A forma de não-confiabilidade escolhida para o curta foi principalmente a relação com a fantasia e o preenchimento das lacunas de conhecimentos que a criança não possui ou não se lembra com a sua imaginação. A história portanto, foca na visão e no entendimento do menino desse período tão confuso e novo para ele.

Além disso, a escolha desse tema também demonstrou uma vantagem estratégica na produção do curta em meio ao período de pandemia, tornando mais fácil abordar e de produzir com os materiais disponíveis.

A escolha da idade do menino também foi essencial, pelas pesquisas de Fioretti et al. (2019) e Piaget (1926), já que é uma idade em que a criança ainda não tem discernimento suficiente do que é real ou não, e costuma ainda misturar fantasia à narrativa, mas já possui uma estrutura narrativa um pouco melhor que crianças de 6 ou 5 anos por exemplo.

Ao longo da história o protagonista narra as situações como que explicando ao espectador o que aconteceu durante o período de pandemia, e no meio da história acrescenta elementos criados por ele, aumentando sua interferência na história real até ela se tornar absurda e não crível. Ao fim, porém, um elemento, que seria uma foto do acontecimento real descrito pelo menino na história, traz de volta uma parte da confiabilidade, deixando a dúvida de até que ponto aquele personagem é ou não confiável em seu universo narrativo.

Para a produção do curta foi escolhido o método de animação 2D com uso de recortes e desenhos que imitam o estilo de desenho de uma criança, tanto por facilidade de produção durante o período de pandemia quanto pela adequação do método à história proposta, em que é mais fácil manipular a imagem. O personagem conta a história por *voice-over* enquanto desenhos e recortes animados se misturam e representam tanto fatos reais quanto os imaginados pela criança, acompanhando o fluxo de seu pensamento.

4.2.2 Argumento

Foi desenvolvido o argumento do curta, que consiste basicamente em toda a parte narrada em *voice-over* pelo menino, como segue abaixo.

Em 2020 antes tava tudo normal. Assim, tipo, todo mundo ia pra escola, saia pra comer, pra visitar os outros, podia abraçar os amigos, a família... mas aí o coronavírus chegou. De repente todo mundo teve que se esconder, ficar em casa, e

usar máscara. Não podia mais abraçar, apertar a mão e nem visitar meus amigos ou a vovó. E tinha que lavar a mão toooda hora.

Acho que você não sabe, assim, o que é o coronavírus né. Então eu vou explicar. Eu vi falando no jornal, lá na televisão, que o coronavírus veio de muito longe, e isso é porque ele veio de outro planeta, de uma galáxia muito distante.

Ele é muito perigoso, e ninguém consegue ver ele sem óculos especiais e por isso que ele consegue ir pra todos os lugares, mas eu acho que ele tem três olhos, duas antenas na cabeça, pernas de aranha, porque são as coisas mais assustadoras que existem, e usa meias em todas as pernas. Também tem um monte de espetos em volta dele, não, espetos não, pelos. E tem garras gigantes!

Eu acho que ele é assim, pelo menos, ou parecendo um alienígena, com aquele olhão preto e um cabeção, com a pele tipo, sabe? verde assim, e ele tem uma arma que atira várias bolinhas com espetos que aparecem no jornal todo dia.

Mas ele é muito chato e por causa dele que a gente não pode sair de casa, porque ele é malvado, e tem que esperar ele voltar pro planeta dele, e vai demorar muuuuito. Aí a gente tem que ficar o dia todo sem poder sair e não tem nada pra fazer. Eu tenho que brincar com os meus amigos no computador sempre. O meu amigo, Miguel, ele me liga sempre que acaba a nossa aula, que é no computador, aí depois da aula a gente fica colocando música e jogando. Mas eu queria ver meus amigos, tipo, de verdade sabe? Faz um tempão que eu não vejo ninguém sem ser o papai e a mamãe. Eu tô com saudade da escola, era muito legal lá, a gente sempre brincava de pique esconde e lutava com sabre de luz.

Teve um dia que o Miguel faltou a aula, ele não entrou e eu achei bem estranho, porque ele é bem esperto e nunca falta, aí a minha mãe falou que era porque a tia dele tava no hospital por causa do coronavírus. Eu fiquei muito bravo com o coronavírus, mas ela, sabe, a tia dele, vai voltar depois do hospital aí a gente vai poder brincar de novo.

O coronavírus, assim, ele é ruim, mas pelo menos a mamãe fica mais comigo agora. A gente faz bolo, assim, quase todo dia, e biscoito também, e também jogamos carta no jogo do mico, e eu sempre ganho porque eu sou o melhor, mas da próxima eu vou deixar ela ganhar pra ela não ficar triste. O papai também brinca mais comigo e a gente sempre vê meu filme favorito juntos.

Mas eles não são sempre legais não, eles também mandam eu limpar a bagunça e estudar toda hora e isso é muito chato. Eles falaram que eu tenho que

estudar pra poder ser o que eu quero quando eu crescer. Eu queria ser um astronauta pra poder ir pra Marte e ser amigo dos alienígenas que são bonzinhos, diferente do coronavírus. Ou um carteiro. Parece ser legal entregar as cartas.

Eu sei como dá pra derrotar o coronavírus, eu fiz um plano. A gente pega uma arma gigante e coloca tipo, sabão dentro dela, porque é a fraqueza dele, e aí atira em todo o lugar planeta e aí ele não vai ter onde se esconder e vai acabar morrendo. Aí a gente vai poder sair de casa de novo e todo mundo vai ficar feliz.

A minha mãe falou que era besteira o meu plano e que o coronavírus não era um alien que era uma coisa “microspotico” ou alguma coisa assim, que não dava pra ver e eu fiquei muito bravo com ela, porque ela achou que eu tava mentindo. Eu sei que não dá pra ver ele porque a gente não tem os óculos especiais, e ele não é um “microspotico”, a moça do jornal disse que ele era uma “ameaça invisível” e eu sei o que é invisível, e não é essa palavra que a mamãe falou.

Eu disse pra ela que eu ia provar que eu tava certo e um dia eu entrei no computador do papai e mandei uma mensagem pra uma moça chamada Nasa. Eu sei que o nome dela é um pouco estranho, mas ela sabe das coisas do espaço, porque ela que ensina os astronautas a ir pra lá, eu li na revista de astronauta que a vovó me deu, e um dia ela vai me ensinar também. Eu contei pra Nasa o meu plano pra derrotar o coronavírus com a arma gigante de sabão e ela respondeu que era um plano muito bom e que eu podia ajudar a fazer ele de verdade.

No outro dia, sei lá, eu acordei e os amigos da Nasa ‘tavam’ aqui casa. Aí entrei num carro super chique, me ofereceram até suco de uva. A gente foi num avião até ‘Sazunidos’ (os EUA) e fomos até a estação espacial, tinha um monte roupas de astronauta e umas televisões gigantes, AHHHHH E TINHA UM FOGUETE IRAAAAADO, sério era maneiro pra caramba. Ah é, e teve uma coisa muito chata, eles me colocaram pra ficar ouvindo um monte de coisa chata sobre o coronavírus e como ele é malvado, mas na verdade era muito chato, e depois de ficar esperando lá um tempão, eles no final me deram uma medalhazinha, mas sério, eu queria muito um foguete daqueles.

Aparece foto do menino usando a medalha de honra da NASA.

Foi decidido por uma abordagem da não-confiabilidade menos claramente exposta do que costuma ocorrer em animações, quando utilizada para efeito cômico. Apesar de o espectador poder entender que alguns dos elementos da narrativa não

são reais, isso não é claramente contradito na história, como em A Nova Onda do Imperador por exemplo.

Além disso, as próprias representações absurdas de alguns elementos e ideias fazem com que o espectador conteste a veracidade daquele depoimento, considerando-o uma “fantasia de criança”.

4.2.3 Roteiro

O roteiro foi feito após a gravação do voice over, havendo modificações em relação ao argumento de acordo com o que o ator conseguiu reproduzir do texto inicial, ele serviu de base para o desenvolvimento do curta. Na coluna à direita vê-se alguns elementos visuais e cenas que são associados ao trecho da narração em voice over destacada na coluna da esquerda. Há uma mistura de elementos reais e fantasiosos buscando seguir o fluxo de pensamento da criança.

Narração <i>voice-over</i>	Descrição da cena
Em 2020 tava tudo normal. Tipo, as pessoas podiam visitar os parentes, se abraçar, ver os avós, ir pra restaurantes, ir pra escola... mas o coronavírus chegou.	1 - Cena ao ar livre com uma casa, dia claro 2 - Menino desenhado entra em cena, seguido de avó e avô, todos dão as mãos 3 - Imagens de hambúrguer e de um caderno com contas matemáticas surgem no ar em sincronia com a fala 4 - Nuvens escuras entram cobrindo o céu e porta da casa suga todos os personagens para dentro
Tivemos que esconder em nossas casas, e não podia abraçar, e visitar parentes, e nem ir pra escola, e nem visitar restaurantes. Tivemos que ficar de máscara toda hora e lavar a mão toda hora.	1 - Dentro da casa, por trás do sofá surge o garoto e seus avós 2 - Avós se afastam e saem da cena 3 - Zoom na janela, do lado de fora surgem a escola e um restaurante que são cobertos por um X 4 - Rosto do menino é coberto por máscara 5 - Mãos com sabão em uma pia e bolhas subindo
Eu acho que você não sabe bem o que é o coronavírus, vou explicar. Eu vi no jornal da Tv	1 - TV com reportagem vai aumentando em direção à tela 2 - Interferência

<p>que ele veio de uma galáxia mega super ultra mega ultra distante.</p>	<p>1 - Céu estrelado 2 - Planeta aparece na tela durante uma panorâmica 3 - Tela preta</p>
<p>Ele é muito perigoso, ninguém consegue ver ele sem óculos especiais. Eu acho que ele tem três olhos, três antenas, dez pernas, e ele é verde. E ele é todo cheio de espetos, espera, espetos não, ele é cheio de pelos. E todas as pernas dele tem meias.</p>	<p>1 - Olhos malvados surgem no escuro 2 - Óculos passam pela frente dele revelando olhos mais abertos em um fundo branco 3 - Partes do monstro vão aparecendo enquanto a criança fala delas</p>
<p>Pelo menos eu acho que ele é assim, ou ele tem um cabeção verde gigante e olhos cinzas. E ele tem uma bazuca que atira bolinhas com espetos, e isso aparece toda hora no jornal.</p>	<p>1 - Primeiro monstro sai pela esquerda, surgindo um alien em seu lugar 2 - Arma surge na mão do alien (close up) 3 - Arma atira "bolinhas com espetos" que entram na televisão</p>
<p>O Miguel sempre me ligava depois da aula pelo computador e a gente sempre ficava brincando, jogando, ouvindo música...</p>	<p>1 - Janela de ligação no computador 2 - Tela de jogo, Gartic, Zoom in</p>
<p>Eu queria ver os meus amigos, tipo, ver eles normalmente, pra brincar com eles, assim, de verdade.</p>	<p>1 - Desenho do menino e de seu amigo aparecem em um parque 2 - Travelling vertical, por trás das árvores do parque surgem prédios de cada lado do quadro uma mão segura um brinquedo gigante, balançando ele.</p>
<p>É porque eu só vejo meu pai e minha mãe, e também quando a gente brincava lá a gente brincava de pique pega e sabre de luz.</p>	<p>1 - Menino por trás de uma janela, preso em casa 2 - Travelling para direita, O desenhos dos dois meninos surge por um lado correndo um atrás do outro e saem pelo outro lado 3 - Meninos voltam com sabres de luz</p>
<p>Um dia o Miguel faltou a aula e eu achei bem estranho, porque ele é um menino inteligente.</p>	<p>1 - Computador aparece com tela similar à uma vídeo chamada da aula com um espaço vazio no meio. 2 - Várias provas com nota 10 surgem tapando a tela</p>
<p>Aí a minha mãe disse que era porque a tia dele tinha pegado o coronavírus e aí o Miguel teve que ficar lá.</p>	<p>1 - Desenho do coronavírus passa rindo 2 - Miguel entrando em um hospital</p>

<p>O coronavírus é chato, mas pelo menos agora eu posso ficar mais com a minha mãe, e a gente pode fazer bolo, biscoito...</p>	<p>1 - Primeira frase aparece grande na tela 2 - Menino e mãe aparecem desenhados um ao lado do outro em uma cozinha 3 - Bolo e biscoitos aparecem na frente dos personagens</p>
<p>E também a gente joga cartas e a gente sempre joga jogo do mico, e eu sempre sou o campeão mundial, mas na próxima eu vou deixar ela ganhar pra ela não ficar triste. E eu sempre vejo o meu filme favorito com o meu pai.</p>	<p>1 - Fundo muda da cozinha para a sala, os personagens sentados à mesa 2 - Um mico passa em um cipó e deixa cartas nas mãos dos personagens 3 - Troféu aparece na mão do protagonista 4 - Troféu é teletransportado para mão da mãe, que fica com um sorriso 5 - Menino levanta e vai até o sofá onde está seu pai 6 - Cena escurece e uma sombra do personagem Darth Vader surge enquanto se ouve a frase “Eu sou seu pai”</p>
<p>Mas eles não são sempre legais e bonzinhos, de vez em quando eles mandam eu arrumar minha bagunça, fazer dever,</p>	<p>1 - Cena anterior é desmontada, só sobrando o protagonista 2 - Montes de roupas surgem aos pés do menino 3 - Mesa com caderno aparece à sua frente</p>
<p>e eles dizem que eu tenho que estudar pra eu ser o que eu quero quando eu crescer. Eu quero ser um astronauta pra ir pra Marte e conhecer os alienígenas são bonzinhos, diferente do coronavírus.</p>	<p>1 - Protagonista estudando na mesa e pilhas de livros aparecem na mesa. 2 - Protagonista começa a imaginar e câmera segue o balão de imaginação</p>
<p>Mas eu tenho um plano pra derrotar o coronavírus. Primeiro, eu pego uma arma gigante com sabão e aí eu atiro no mundo inteiro, que ele não vai ter onde se esconder e ele vai morrer, e todos vão poder sair de casa e ficar feliz.</p>	<p>1 - Blueprint se desloca por cima da cena anterior 2 - Protótipo da arma é desenhado 3 - Pote de sabão aparece abastecendo a arma 4 - Fundo de blue print sai, revelando uma arma de água no espaço, que atira sabão em direção à Terra 5 - Terra brilha 6 - Plano detalhe do coronavírus morto no meio de sabão</p>
<p>Aí a gente vai poder sair de casa de novo e todo mundo vai ficar feliz.</p>	<p>1 - Plano Geral de uma rua e pessoas comemorando</p>
<p>A minha mãe falou que meu plano era besteira, que o coronavírus nem era um alien, era uma coisa “microscópica” “micloscópica”, sei lá, e ela disse que não dava pra ver ele, que eu tava mentindo, aí eu fiquei muito bravo com ela. Não é bobagem, é verdade, eu sei que não dá pra ver ele, isso é porque a gente não tem os óculos especiais.</p>	<p>1 - Blueprint do plano surge novamente e é amassado e jogado para fora do quadro 2 - Coronavírus aparece e palavra microscópico surge em diversos lugares atrás dele, escrita sempre errado.</p>

	3 - Óculos desenhados aparecem em frente à tela se deslocando de um lado a outro revelando o monstro ao fundo
A moça do jornal disse que ele era uma “ameaça invisível” e eu sei o que é invisível, e não foi isso que a mamãe falou.	1 - TV ligando 2 - Trecho de reportagem com interferência 3 - TV desliga
Eu disse pra ela que eu ia provar. E aí eu entrei no computador do papai e mandei um email pra uma menina chamada Nasa, ela ensina os astronautas a ir pro espaço, eu li isso na revista que a minha tia me deu, e um dia ela vai me ensinar também!	1 - Tela de computador escrevendo um email para Nasa 2 - Plano geral, desenho de uma mulher em frente a um quadro negro ensinando astronautas 3 - Plano médio, menino em traje de astronauta ao lado de outros astronautas
Aí eu contei pra Nasa o meu plano da arma gigante de sabão, e aí ela disse que era um plano muito bom e eu podia ajudar.	1 - No computador, email para Nasa acaba de ser escrito e é enviado 2 - Ícone de mensagem recebida 3 - Email de resposta da Nasa falando que é um bom plano
Aí no dia seguinte, os amigos da Nasa, eles chegaram aqui, e tinha um carro super chique e me ofereceram até suco de uva.	1 - (Câmera baixa, somente da metade da porta para baixo) Hall de entrada da casa 2 - Pessoas com terno entram na casa, cabeça fora do quadro 3 - Plano Geral, exterior da casa, carro chega 4 - Dentro do carro, menino recebe caixinha de suco de uva
E daí a gente pegou um avião, e fomos pros Estados Unidos, e fomos pro centro espacial.	1 - Avião sai do aeroporto 2 - Avião atravessa o céu 3 - Avião pousa em prédio da Nasa
E tinha um monte de coisa irada! Tinha roupas iradas de astronauta, telas iradas de astronauta, e também tinha um foguete super irado!!	1 - Aparece roupa de astronauta 2 - Diversas telas aparecem 3 - Foguete passa voando
Aí quando a gente tava lá na verdade era muito chato, eu tinha que ficar ouvindo como o coronavírus era chato, malvado, e na verdade era muito chato. E no final só ganhei uma medalhinha. O que eu queria mesmo era aquele foguete irado.	1 - Aparece ‘Blá blá blá’ escrito sobre uma imagem de um evento na Nasa 2 - Menino desenhado aparece dormindo 3 - Menino desenhado ganha medalha 4 - Foguete passa faz transição para tela branca 5 - Aparece foto do garoto real com a medalha da NASA.

Quadro 1 – Roteiro do curta.

4.3 O CURTA

Além de aplicar os conceitos aprendidos com as pesquisas acerca do narrador não-confiável na história do curta, também foi dada uma atenção especial ao processo de produção do vídeo, levando em consideração a animação, a estruturação visual, direção de arte, o uso da imagem e de sons, e a divulgação. O curta pode ser acessado por [este link](#).

4.3.1 Produção

Para a criação de uma identidade visual e a fim de delinear melhor e fortalecer as ideias transmitidas na história, o *storyboard* se mostrou como um elemento essencial na produção. Essa ferramenta permitiu definir como as ideias são representadas no plano visual, deixando mais fácil criar pontos com maior ou menor confiabilidade.

No curta, a parte visual acompanha as informações que o *voice-over* traz, as vezes as exibindo literalmente, outras mesclando com a imaginação do menino ou complementando com informações que sua fala não trouxe. Dessa forma, pode-se dizer que ela acompanha o fluxo de pensamento do menino, quase como se estivesse dentro da cabeça do protagonista, apresentando o que ele pensa, suas opiniões e crenças, sem compromisso forte com a verdade.

A fim de representar essa ideia de estar dentro da cabeça do protagonista, ou de pelo menos ele ter o controle total sobre a história, a sincronização dos elementos visuais com a fala foi uma solução importante. Quando o personagem diz como o coronavírus se parece, os elementos surgem na tela conforme ele os cita (ou pensa), e isso se reflete inclusive quando ele volta atrás e decide que ao invés de ter “espetos”, o monstro vai ter pelos, sendo o desenho apagado e substituído por outro. E assim ao longo de toda a narrativa as coisas surgem e desaparecem conforme o protagonista decide como devem ser contadas, sendo assim moldadas à sua vontade.

Para criar uma unidade visual a forma escolhida para representar as ideias da narrativa foi uma mistura entre recortes de fotos e desenhos em estilo infantil. Essa forma de representação foi muito útil devido ao período atual de quarentena, em que se torna muito difícil gravar com pessoas em ambientes reais. Além disso, constitui

uma forma que se relaciona melhor com a ideia de algo imaginado pelo menino do que gravações reais, e que permite relacionar elementos ao real e ao imaginário.

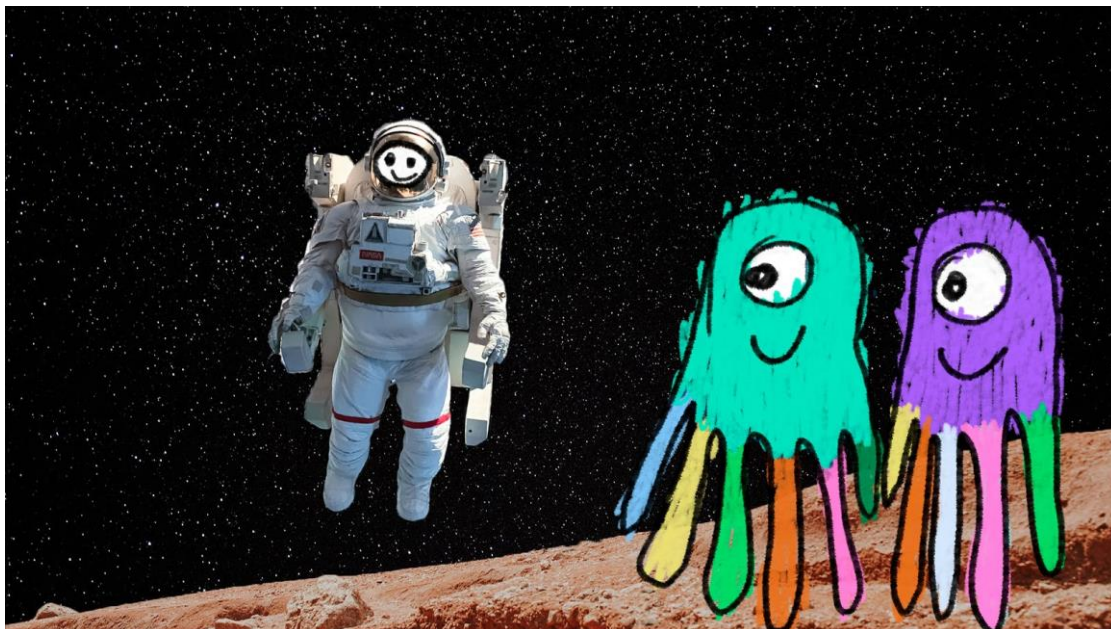


Figura 9 – Quadro do storyboard pronto para animação

A principal divisão feita nesse sentido foi a de fazer coisas que são mais próximas ao protagonista, ou que são imaginadas por ele, como desenhos, por exemplo, seus pais, avós e sua casa - próximos a ele - e os óculos especiais ou coronavírus - imaginados por ele. Já os elementos de recorte seriam coisas mais distantes para ele, mais reais, ou que ele provavelmente conhece por revistas, propagandas, etc. Podemos citar a esse exemplo os astronautas, lugares que não sua casa, reportagens na televisão e objetos como a máscara.

O esquema de cores do curta foi escolhido tendo em vista a relação com a criança, com o infantil, o alegre. Algumas cores também podem ser relacionadas com personagens, o verde mais claro é relacionado ao coronavírus, principalmente por sua relação com os conceitos de venenoso, extraterrestre e monstro, já o laranja por exemplo representa o protagonista, sendo associado à diversão, sociabilidade e o lúdico. O azul é uma cor muito presente no curta, principalmente por ser uma cor mais comum e que grande parte das pessoas gosta, por sua associação com fantasia, e por ser complementar do laranja (HELLER, 2013), ajudando a compor o visual da história.

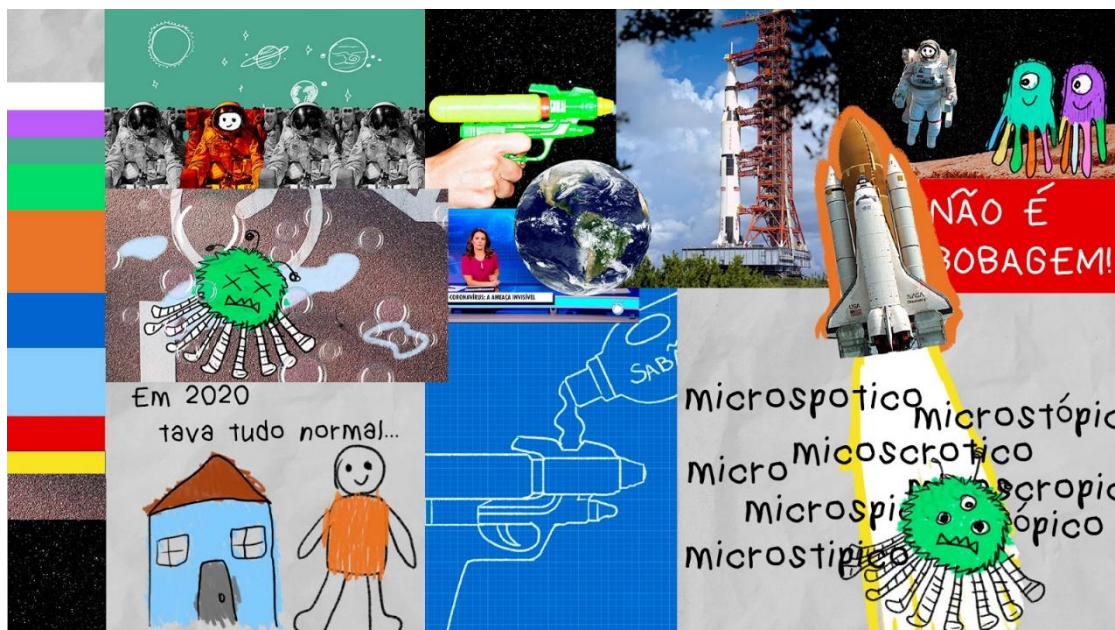


Figura 10 – Painel de referência visual criado para o curta

A fonte escolhida foi Kindergarten, que imita caligrafia infantil, torna mais forte a impressão de que o que se vê na tela foi imaginado ou criado pela criança.

Após a produção do *storyboard*, gravação do áudio e reestruturação do roteiro no modelo apresentado anteriormente, partiu-se para a edição e animação, seguido da aplicação dos efeitos visuais e sonoros. Na seleção de imagens para recorte foi tomado um cuidado para uso de imagens com direitos livres.

O resultado foi um vídeo com pouco mais de 6 minutos, composto inteiramente de animações de desenhos e recortes sobre *voice-over* para demonstrar o conceito do narrador não-confiável infantil.

4.3.2 Divulgação

Apesar de o foco do trabalho não ser um produto para divulgação, tendo um direcionamento mais de pesquisa e experimental, foi decidido que um suporte nesse sentido poderia agregar valor ao projeto.

O público-alvo do vídeo foi dividido em dois grupos principais, o primeiro sendo crianças de 6 a 12 anos, que se identificariam com a linguagem e o visual do trabalho, e o segundo jovens adultos que possuem maior interesse na área da animação como caminho profissional e de estudo.

Tendo em vista esses grupos, o vídeo foi publicado na plataforma do Youtube, muito popular entre crianças e jovens e de livre acesso.

5. RESULTADOS

5.1 REPRESENTAÇÃO DA NÃO-CONFIABILIDADE DA CRIANÇA

Como comentado anteriormente, a não-confiabilidade na história do curta é construída principalmente pela fantasia e preenchimento de lacunas do que o protagonista desconhece com informações inventadas, além da falta de noção de tempo e repetição de palavras, características da forma de narrar da criança. A falta de entendimento completo do que está acontecendo, e o ponto de vista diferenciado e mais inocente, tornam a criança um possível narrador não-confiável.

Apesar disso, o narrador não pode ser considerado não-confiável se não houver um conflito entre os elementos do narrador cinematográfico de Chatman. Pode-se pensar que o narrador seria não-confiável pelo absurdo das informações que ele trás quando comparadas com a realidade do espectador, porém, isso não condiz com a verdade. O que é real no universo do espectador pode não ser no universo da narrativa, e vice versa.

A esse exemplo pode-se pensar em personagens de desenhos animados, que ainda que sejam atropelados, esmagados ou partidos ao meio voltam ao normal na cena seguinte. Não se pode crer que o mesmo aconteceria no mundo real, porém também não se considera o narrador como não-confiável pelos absurdos dos acontecimentos da história, os acontecimentos são reais dentro da história que fazem parte. Em diversos filmes de ação também se observa manobras e explosões que fisicamente não poderiam acontecer na vida real, mas dentro da história parecem verídicos porque fazem parte daquele universo.

Dessa forma, ainda que o protagonista traga informações absurdas para o mundo real, elas podem, e, no caso, se mostram como potencialmente verdadeiras dentro da história ao fim do curta quando algumas fotos do menino com a medalha e acompanhado de um astronauta aparecem na tela junto aos créditos.

A verdadeira tensão irônica de Booth, que torna o narrador um possível narrador não-confiável está no conflito de informações entre o que o menino diz, e o que ele declara que sua mãe diz, ou que a televisão transmite. O protagonista diz que

o coronavírus é um alienígena invisível, que só pode ser visto com óculos especiais, sua mãe, porém, diz que ele não é um alien e que é microscópico e por isso não pode ser visto. A reportagem na televisão também diz que se trata de uma “ameaça invisível”, ao que o menino entende literalmente.

Outro momento que impacta fortemente na confiabilidade do personagem é quando ele volta atrás no que diz e muda sua versão, quase como se estivesse inventando na hora o que relata. Além disso, a forma escolhida como representação, utilizando desenhos e recortes para contar a história, tornam mais forte essa sensação de não-confiabilidade, uma vez que não apresentam imagens reais, mas sim manipuladas, modificadas e criadas pela vontade do protagonista. Esses dois aspectos se unem para deixar a impressão de que o que está sendo mostrado ao espectador é o que a criança pensa, e não necessariamente o que está acontecendo de verdade.

Como é comum em histórias com narradores não-confiáveis, não é possível determinar até que ponto a história contada pelo menino é real ou não, até onde vai sua confiabilidade quanto narrador. Pode-se admitir que nada é real, mas como dito anteriormente isso seria tomar o universo da narrativa como igual ao universo real. A foto ao final do curta serviria como uma evidência da veracidade da história do menino, sendo uma foto real em meio a tantos desenhos e recortes. No entanto, se for considerado que tudo mais no curta foi manipulado para se moldar à vontade do protagonista e essa foto poderia ter sido manipulada também, o narrador volta a ser não-confiável.

A fim de avaliar o impacto do curta no público foram realizadas entrevistas com nove pessoas entre 19 e 25 anos. Foi perguntado a elas o que acharam do vídeo no geral, se achavam que a história que o menino contou era verdade dentro do universo dele, e qual parte do curta deixou mais claro se era ou não verdade o que estava acontecendo.

A partir das entrevistas foi possível constatar que a não-confiabilidade do personagem era evidente para os espectadores, e a maior parte deles destacou o momento em que fica claro que o que o protagonista diz não é a verdade como quando ele distorce as informações que vê na televisão, ou quando sua mãe tenta explicar para ele que o coronavírus é um ser microscópico e ele nega.

Quase todos os entrevistados, no entanto, disseram que a história era real para o menino, que ele acreditava que isso realmente estava acontecendo. Eduardo

Jaqueira, de 19 anos, quando perguntado se a história contada pelo menino era verdade no universo dele disse que acha que “sim, mas não no sentido que ele realmente lembre de viver isso, mas no sentido que ele foi elaborando e extrapolando enquanto contava e então passou a pensar nisso como uma verdade”. Isabele Martins, de 21 anos, respondeu à mesma pergunta dizendo que acredita que “sim, é o modo inventivo que as crianças vêem o mundo e mais brando da forma que tem um jeito fácil de resolver tudo com uma arma gigante de sabão”.

Pode-se perceber, portanto, que a não-confiabilidade da criança está distante de ser relacionada com uma mentira, mas sim com a própria forma de ver o mundo da criança. Para as pessoas é comum que uma criança entenda o mundo de forma diferente e mais fantasiosa, de forma que essa é a realidade para ela. Tal característica da narrativa da criança é muito comum em um narrador não-confiável, como vemos em *Forrest Gump*, por exemplo.

Alguns dos entrevistados trouxeram, porém uma associação ao mundo real para justificar a não-confiabilidade do personagem. Andre Jabur, de 20 anos, disse que para ele “o narrador não é confiável, apesar de a história fazer sentido para ele, ela é composta de informações fictícias criadas pelo próprio narrador, como na parte em que ele diz receber um email da nasa citando sua ideia para salvar o mundo do corona como uma ideia muito boa”.

Foi observado que apesar de essa associação com mundo real para justificar a veracidade da história contada pelo narrador não fazer parte da classificação do narrador não-confiável por Booth e Chatman, ainda impacta muito os leitores principalmente quando se tem como base um acontecimento real, no caso a pandemia de coronavírus.

O efeito da criança como narrador não-confiável para a história também foi avaliado nas entrevistas, e muitos dos entrevistados disseram que a narrativa é leve, mesmo se tratando de um tema grave. Gabriela Mello, de 23 anos, disse que “o modo da criança contar o tempo atual que estamos vivendo é bem engraçado e leve, mesmo sabendo que se trata de um momento até bem pesado”.

Leonardo Antunes, de 21 anos, contou ter se emocionado com a história por ter se imaginado no personagem. Ele diz: “Eu fiquei bem emocionado (...) tendo um irmão mais novo e me imaginando como seria ser criança nesse tempo maluco que a gente tá vivendo, sabe. E o fato das ilustrações terem movimento o tempo todo de tudo ser muito ilustrado é quase entrar na imaginação da criança e viver, e de fato

acreditar junto com ele que tudo aquilo que ele tava planejando seria possível, sabe? E ver leveza, ver o carinho, e que mesmo nesses momentos as crianças pensam em coisas que a gente não se dá conta, sabe? Na importância de estar com os pais, do qual a visão de mundo das crianças é sempre tipo, em busca de resolver um problema também, e a leveza, sabe? O carinho na forma de pensar.”

A partir do depoimento de Leonardo pode-se observar que a parte visual também teve o impacto esperado ao transportar o espectador para a mente do protagonista, e mostrar as coisas do ponto de vista dele. Gabriela também disse a esse respeito “Gostei muito que dá pra perceber o quanto a criança é ingênua e o quanto a fantasia e o real se misturam. A animação feita também ajudou muito nessa percepção, porque quase parece que você está de frente para uma criança e ela está lhe contando uma história”.

5.2 REFLEXÃO A RESPEITO DO POSSÍVEL IMPACTO DA FORMA COMO NARRA E CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM/PESSOA NA CONFIABILIDADE

Algumas questões, ainda que não exploradas diretamente, surgem a partir desse estudo da criança como narrador não-confiável, abrindo espaço para pesquisas futuras nesses tópicos. Elas tratam a respeito da possível influência das características do narrador e como uma espécie de preconceito ou a associação com situações do mundo real podem fazer o narrador ser compreendido como não-confiável, ainda que não o seja.

Viu-se que a criança tem uma forma particular de narrar e que isso pode impactar em sua confiabilidade, tornando-a um narrador não confiável ao misturar fantasia com a realidade para contar uma história. Entretanto o simples fato do personagem ser uma criança já impacta em sua confiabilidade inicial ainda que sua narrativa seja coerente?

Hoeken, Kolthoff e Sanders, dizem que a “identificação com um personagem é um importante mecanismo de persuasão narrativa” (2016, p. 1, tradução nossa) e em outro momento acrescentam que “ainda que um personagem de história tenha uma opinião contrária à dos leitores, a identificação com esse personagem leva à aprovação das atitudes desse personagem” (p. 3, tradução nossa).

Se a identificação com um personagem pode afetar a perspectiva do leitor, o preconceito com esse personagem poderia também afetar essa perspectiva e até a confiabilidade dele? Nesse caso uma criança pequena perderia a confiabilidade como narradora logo a princípio em uma história pela própria associação do leitor com a confiabilidade das crianças como narradoras no mundo real, em que costumam fantasiar ou interpretar os acontecimentos de forma diferente por sua inocência e ignorância.

Em outro exemplo um personagem que fosse conhecido por ser um mentiroso, ainda que não houvesse conflitos entre o que ele diz e outras informações apresentadas dentro da história, poderia estar dizendo a verdade, mas sua confiabilidade estaria arruinada logo no começo por sua reputação.

Essas e outras questões são deixadas para explorações em trabalhos futuros e requerem pesquisas mais aprofundadas nesse tema.

6. CONCLUSÃO

A partir desta pesquisa, foi possível entender que a própria forma como as crianças narram já oferece base para um possível narrador não-confiável. A dificuldade na diferenciação entre fantasia e realidade, a falta de contexto, de estrutura temporal, e relação de causa e efeito são características da narração da criança que podem intensificar ou ajudar a construir a não-confiabilidade do narrador.

No curta produzido pode-se identificar algumas dessas características na narração do protagonista, principalmente no preenchimento de lacunas de conhecimento com imaginação e fantasia. Entretanto, não são elas que tornam o narrador da história não-confiável, ainda que tenham um forte papel na redução da confiabilidade aos olhos do espectador.

Como comentado acima nos resultados, o narrador do curta pode ser considerado não-confiável não pelas coisas que diz, absurdas para o mundo real, mas sim pelo conflito evidente entre seu depoimento e o de outros personagens. Vê-se assim que é importante para a classificação de um narrador como não-confiável que haja, como trouxeram Booth e Chatman, uma tensão irônica entre elementos da narrativa, entre o narrador e o autor implícito, entre os canais do narrador cinematográfico, ou ainda um desacordo do narrador com as normas da obra.

Entretanto, por entrevistas observou-se que quando se trata de uma história com base em algum acontecimento real, a associação com o mundo real acaba sendo muito forte para o espectador e pode fazê-lo classificar um narrador como não-confiável ainda que não o seja.

Os narradores não-confiáveis no geral tem o poder de trazer um outro efeito para a história, seja um sensação de gravidade como em *Com Amor, Van Gogh* (2017), suspense como em *Ilha do Medo* (2010), inocência como em *Forrest Gump* (1994), comédia como em *A Nova Onda do Imperador* (2000), ou até uma perspectiva diferente acerca de um tema como em *Jojo Rabbit* (2019).

Conclui-se ainda pela pesquisa e pelo vídeo, que a forma de narrar da criança também pode suavizar a história e trazer um novo olhar a um tema mais grave. No curta produzido vê-se, por exemplo, que pandemia do coronavírus, um tema de grande peso e gravidade atualmente, se torna parte de uma história engraçada e leve.

A partir de entrevistas foi possível constatar que o curta cumpre bem seu papel de demonstrar uma aplicação de uma criança como narrador não-confiável, também tendo o poder de trazer uma visão diferente e mais branda de um acontecimento grave.

Os resultado desse estudo abrem espaço para uma pesquisa mais aprofundada acerca do tópico da influência das características psicológicas e físicas do narrador em sua confiabilidade percebida pelos leitores, a fim de compreender até que ponto a criança como narrador pode ser percebida como não-confiável apenas por se tratar de uma criança, ainda que diga a verdade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Trad. Marcos Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BOOTH, Wayne C. **The rhetoric of fiction**. University of Chicago Press, 1961.

CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Ithaca: Cornell UP, 1978.

_____. **Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film**. Cornell University Press, 1990.

FIORETTI, Chiara; PASCUZZI, Debora; SMORTI, Andrea. Narrative and Narrativization of A Journey: Differences between Personal and Fictional Narratives. **The Open Psychology Journal**, v. 12, n. 1, 2019.

GIRARDELLO, Gilka. Crianças inventando mundos e a si mesmas: ideias para pensar a autoria narrativa infantil. **Childhood & Philosophy**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 14, p. 71-92, 26 abr. 2020.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. Maria Lúcia Lopes da Silva.

HOEKEN, Hans; KOLTHOFF, Matthijs; SANDERS, José. Story perspective and character similarity as drivers of identification and narrative persuasion. **Human Communication Research**, v. 42, n. 2, p. 292-311, 2016.

KERNAN, KEITH T. **Semantic and expressive elaboration in children's narratives**. Ed. Susan Ervin-Tripp e Claudia Mitchell-Kernan, Academic Press. N.Y, 1977.

LABOV, WILLIAN E J. WALETSKY **Narrative analysis: oral versions of personal experience** University of Washington Press. Washington, 1967.

LABOV, WILLIAN **The transformation of experience in narrative syntax** University of Pennsylvania Press. Philadelphia, 1972.

LLORENTE, Alicia Muro. **Lie to me: The Unreliable narrator as creator of identities**. 2016.

OLSON, Greta. **Reconsidering Unreliability: fallible and untrustworthy**. Ohio: The Ohio State University Press, 2003.

PERRONI, Maria Cecilia. **DESENVOLVIMENTO DO DISCURSO NARRATIVO**. 1983. 213 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências, Unicamp, Campinas, 1983.

_____. **APRENDENDO A CONTAR MENTIRAS**. Cadernos De Estudos Lingüísticos, 21, 5-24, 2012.

PIAGET, Jean. **The Language and Thought of the Child**. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co. Ltd, 1926.

_____. **O Julgamento Moral da Criança**. Ed. Mestre Jou, São Paulo: Summus, 1977.

TOOLAN, Michael. **Narrative: A critical linguistic introduction**. Routledge, 2001.

VIYGOTSKY, Lev Semenovich. Imagination and creativity in childhood. **Journal of Russian & East European Psychology**, v. 42, n. 1, p. 7-97, 2004.

As Aventuras de Pi. Direção de Ang Lee. [S.I]: Fox 2000 Pictures, 2012. (127 min.), son., color. Legendado. Título original: Life of Pi.

Com Amor, Van Gogh. Direção de Dorota Kobiela e Hugh Welchman. [S.I]: Good Deed Entertainment, 2017. (95 min), son., color. Legendado. Título original: Loving Vincent.

Forrest Gump. Direção de Robert Zemeckis. [S.I]: Paramount Pictures, 1994. (142 min.), color. Legendado.

Garota Exemplar. Direção de David Fincher. [S.I]: The 20th Century Fox, 2014. (149 min.), son., color. Legendado. Título original: Gone Girl.

Ilha do Medo. Direção de Martin Scorsese. [S.I]: Phoenix Pictures, 2010. (139 min.), son., color. Legendado. Título original: Shutter Island.

Jojo Rabbit. Direção de Taika Waititi. [S.I]: Fox Searchlight Pictures, 2019. (108 min.), son., color. Legendado.

A Nova Onda do Imperador. Direção de Mark Dindal. [S.I]: Buena Vista Pictures, 2000. (78 min.), son., color. Legendado. Título original: The Emperor's New Groove.

GLOSSÁRIO

Fade: transição mais suave na edição de vídeo em que um vídeo se mistura a outro gradualmente, até desaparecer, geralmente utilizando uma redução de opacidade.

Mise-en-scène: termo originalmente francês usado para se referir à disposição dos elementos no palco, no cinema ela geralmente se refere à aparência geral do filme, o que pode incluir cenografia, iluminação, figurino, maquiagem, atores, etc, tudo o que é visto na tela.

Narratário: entidade narrativa a quem o narrador dirige seu discurso.

Narrativizar: apresentar algo como experiência, acontecimento, etc. na forma de uma narrativa ou interpretar algo na forma de narrativa.

Storyboard: Conjunto de imagens sequenciais que são organizadas para a pré-visualização de um filme ou animação.

U.S. Marshal: membro do *United States Marshals Service*, traduzido literalmente como “Serviço de Delegado de Polícia dos Estados Unidos”, é um funcionário administrativo do sistema judiciário federal dos Estados Unidos, com tarefas como garantir a segurança de instalações do judiciário federal, proteção de indivíduos que prestam testemunho, e prisão de fugitivos federais.

Voice-over: técnica de tradução audiovisual onde as vozes dos atores são gravadas sobre a faixa de áudio original que podem ser ouvidas em segundo plano.