

Da Narração à *Mise-En-Scène*: A Presença da Morte em “A Lenda do Cavaleiro Verde” (2021)¹

Güinewer Inaê Bueno de QUEIROZ²
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Dentro da ficção temas de difícil discussão são amplamente desenvolvidos de forma mais fácil de se digerir através do uso de diversos artifícios. A narrativa cinematográfica facilita a discussão desses temas com o uso da imagem como ferramenta de narração. Entre esses temas está a morte, este trabalho visa compreender as diversas formas em que a morte é representada dentro da narração cinematográfica do filme “A Lenda do Cavaleiro Verde” (2021). Analisando não só o processo narrativo do filme como também a *mise-en-scène* como instrumentos utilizados para a composição interpretativa da morte dentro da história.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; narrativa; *mise-en-scène*; morte; ficção.

INTRODUÇÃO

A narrativa cinematográfica se diferencia da narrativa literária graças ao uso da imagem como instrumento de significação. Segundo, Christian Metz (1972, p. 39) “a imagem, longe de equivaler a um monema ou mesmo uma palavra, corresponde mais exatamente a um enunciado completo (...)”. Por isso, através dela e dos diversos significados por ela possivelmente inferidos, é possível discutir temas, como a morte, que intrigam a humanidade. De acordo com Bruno Pael dos Santos (2018), é através da morte dos outros que o ser humano tenta fazer sentido deste acontecimento já que ele mesmo não pode criar sentido através da própria morte.

Em “A Lenda do Cavaleiro Verde” (2021), filme do estúdio A24, dirigido por David Lowery, a morte é representada de diversas formas. O longa desenvolve sua história com grande apoio na imagem e na organização dos elementos na tela - o que é chamado de *mise-en-scène*, a qual Louis Giannetti (2013, p. 4) se refere como uma espécie de coreografia dos elementos visuais. Em análise tanto da narrativa quanto

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Cinema e Audiovisual: análise fílmica e estilo cinematográfico”, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 5 a 7 de junho de 2024.

² Estudante do Mestrado, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás.

desse aspecto mais visual, este trabalho visa compreender como o filme trata do tema da morte.

A ANÁLISE

O filme é dividido em períodos demarcados pela aparição de intertítulos que acompanham a jornada do protagonista, Gawain, o sobrinho do rei. Começando por sua introdução, o personagem é apresentado como imaturo e despreparado, como ele mesmo faz questão de frisar em suas primeiras cenas. Ele acorda em um bordel no dia de Natal e de lá faz seu caminho para casa antes de ir para o banquete celebratório com seu tio o Rei e os outros cavaleiros. A apresentação dessas figuras com a câmera em movimento de *travelling*, seguindo o protagonista enquanto entra no salão cegado pela luz forte que lá brilha sobre aqueles ao redor da mesa, - como analisado através dos conceitos de Intensidade de Iluminação e Proxêmica e Plano da Câmera (“*Lightning key*” e “*Shot and Camera Proxemics*” no original) apresentados por Giannetti (2013) - e as coroas que o Rei e a Rainha utilizam que se parecem auréolas, os colocam em uma posição quase santificada.

Quando o protagonista é convidado a se sentar junto a essas figuras, não se sente no direito, e quando é solicitado que conte ao Rei uma de suas histórias, diz não possuir uma. A Rainha frisa que ainda não tem histórias e com a interrupção do banquete pelo Cavaleiro Verde, há o nascimento desta história. O antagonista é a primeira representação de morte na história, não só por sua sugestão do jogo em que tem sua cabeça cortada, mas por toda sua apresentação visual. Um cavaleiro sem cabeça em um cavalo negro é referência visual ao personagem mitológico conhecido como *Dullahan*. Personagem este que, de acordo com a autora Marissa Harris (2017), aparece em poemas e lendas irlandesas geralmente antecedendo mortes, como um presságio.

Neste caso, ao ter a cabeça cortada por Gawain no jogo, se torna um presságio da morte do protagonista dentro de um ano ao receber o golpe de volta, mas também representa o nascimento da história deste que a partir daí se tornará um com as lendas ao redor daquela mesa. O próximo período se passa em um tempo não linear cronologicamente, o tempo dentro da narrativa é manipulado algumas vezes, embora não deixe de seguir o padrão de início e fim. Metz (1972) explica: “Um início e um final: quer dizer que a narração é uma sequência temporal. Sequência duas vezes

temporal, devemos acrescentar logo: há o tempo do narrado e o da narração (tempo do significado e tempo do significante)” (p. 31).

Dentro desse período nota-se que a história de Gawain se espalhou pelo reino e que o momento para o final do jogo em que sua cabeça deve ser cortada se aproxima. Ele recebe incentivo de seu tio para que vá, e quando o pergunta do porque quer que ele cumpra sua parte do jogo, o rei pergunta se é errado que queira grandeza para seu sobrinho. Esse ideal de grandeza juntamente com a possibilidade da morte de Gawain reforça a posição santificada/celestial daqueles que já possuem suas lendas. Leonardo Oliveira (2018), sobre os arquétipos de morte na história, apresenta a morte pressentida e esperada, como a idealizada pelo homem medieval: “O pressentimento da chegada da morte seria, nesse sentido, uma espécie de chamado, um convite divino feito ao homem para se juntar à sociedade celestial. O ato de morrer repentinamente representaria, portanto, a ausência do convite de Deus” (p. 80).

O protagonista é então preparado para sua jornada e entre as preparações, está um cinto, presente de sua mãe, que vem com a promessa protegê-lo enquanto o usar. A partir daí, os períodos que sucedem apresentam diversos signos de morte. Como o desmatamento de uma floresta, um esqueleto pendurado em uma encruzilhada, vários corpos em um campo de batalha e a própria morte do protagonista em sua imaginação são apresentados em sequência ou durante o processo de escolha do personagem principal. Seja a incapacidade de dar uma resposta a sua amante, a escolha do caminho que deverá seguir, se confia em um estranho ou se deve ou não desistir quando está preso. A morte está atrelada a uma escolha, a representação mais clara desta sendo o encontro com a figura de Winifred. Após ser roubado e deixado para morrer por um jovem ladrão, Gawain vaga sem nenhum de seus pertences até encontrar uma casa para passar a noite e lá encontra Winifred, a moça a quem a casa pertencia.

Ela questiona Gawain sobre sua presença e ele diz estar retornando para casa, que só estava perdido, parece decidido a não seguir em frente com sua missão. Ela então pede por sua ajuda para recuperar algo que perdeu e explica a ele como foi atacada no meio da noite, teve sua cabeça cortada e jogada na água, quer a ajuda do jovem para recuperá-la. Gawain escolhe ajudar mesmo sem uma recompensa de volta e salta no lago. Gabriel Kafure da Rocha (In Santos, Brahm, 2019), em sua análise sobre a morte em Bachelard, descreve o simbolismo de águas profundas como uma espécie de morte

dormente e imóvel. O lago é mais profundo do que aparenta na superfície e no fundo dele, Gawain encontra a caveira de Winifred. Ao emergir, não a encontra e retorna para a casa onde o esqueleto da mulher jaz sobre a cama e antes que possa colocá-lo, a cabeça toma vida por um momento, prometendo ajudá-lo em sua jornada e devolve a ele o machado do Cavaleiro Verde que havia sido roubado anteriormente.

Ao retornar a cabeça da mulher ao seu pescoço sobre a cama, a luz do dia entra pela janela iluminando o quarto escuro. Rocha (2019) ao descrever a dualidade entre diurno e noturno, água e fogo, aponta que enquanto a noite e a água remetem a morte, os elementos de luz e fogo estão ligados ao renascimento, mesmo que ainda possuam ligação com a morte. Significando assim o renascimento de Winifred e a retomada de Gawain a sua missão. A partir desse momento, inicia-se um período chamado “Intervalo” em que o uso de diálogo é mínimo e a Forma (“*Form*” no original de Giannetti (2013)) dos elementos na tela é usada para isolar o personagem, assim como a Proxêmica da câmera o diminui em relação ao ambiente, realçando sua solidão durante sua jornada.

Esse período tem seu fim quando, após muitos problemas em seu caminho solitário, o protagonista encontra asilo em um castelo. No local vivem três pessoas, o Lorde da casa, a Lady - sua esposa -, e uma terceira personagem, uma senhora de branco vendada. Gawain é convidado a descansar na propriedade até o Natal, já que a Capela Verde não fica longe dali e acaba aceitando. A morte neste período se apresenta em três formas diferentes, a primeira em forma de morte animal, duas vezes vista em um animal morto em tela pelo Lorde da casa, a primeira como presente à Gawain. A segunda forma é através de um monólogo feito pela Lady que apoia o entendimento do personagem principal, quando descreve as diversas maneiras em que a cor verde se apresenta. Embora relacione a cor com a terra e com a vida, também faz analogia à morte quando diz que tudo sucumbirá ao verde. Não se pode escapar do verde, e por extensão o Cavaleiro Verde. Os autores Boltaboyeva U. e Khalilov Yu (2021) ao analisarem o monólogo na mise-en-scène apontam uma das funcionalidades deste como: “*During the performance of such monologues, the inner world of the protagonist should be exposed, as well as the original face of the creator*” (p. 73, tradução nossa)³. A atenção do espectador é trazida para Gawain, a quem é perguntado a razão de estar

³ “Durante a performance de tais monólogos, o mundo interior do protagonista deve ser exposto, assim como a face original do criador.” (U, Boltaboyeva; Yu, Khalilov, 2021, p. 73, tradução nossa)

seguindo essa jornada e que ainda é incapaz de dar uma resposta clara sobre suas motivações.

A terceira representação da morte neste período vem em uma forma diferente, “*La petite mort*” ou “a morte pequena” é um eufemismo para o orgasmo utilizado pela primeira vez em 1882⁴. Significa a rápida perda de consciência, e neste caso da moral, instigada na cena pela aproximação da Lady de Gawain com a proposta sexual e com o retorno de seu cinto, que havia sido roubado previamente junto a suas outras coisas. A Lady promete que este possui um encantamento que o manterá seguro e Gawain sucumbe à tentação. A mulher o abandona em seguida e diz que ele não é um cavaleiro, o que faz com que o protagonista deixe a casa e retorne a sua jornada. Embora ainda seja tentado a dar meia volta, decide seguir em frente com o cinto em sua cintura, para alcançar a Capela Verde.

Apesar do nome, a cor predominante no caminho para o local do encontro final entre o protagonista e seu antagonista não é o verde, é o amarelo. Jessica Hemming (2017) em seu estudo sobre o termo galês *Glas*, que representa uma cor que pode ser considerada diversas matizes, entre elas o amarelo, verde e azul, expôs que pode parecer contra-intuitivo aproximar essas cores consideradas “frias” de uma cor considerada “quente”. No entanto, nem o entendimento de amarelo em *Glas* nem no filme é considerado “quente”, já que na cena é uma presença sufocante que se sobrepõe sobre as outras. Transculturalmente, *Glas* se aproxima de um termo grego *γλαυκός* que se refere a uma cor clara, transparente, que também pode ser compreendido como “ameaçador” ou “perigosamente poderoso”.

Na Capela Verde, o amarelo é substituído pelo verde das plantas que cercam o protagonista e o Cavaleiro. Na manhã de Natal, durante o jogo, o protagonista recua na hora de receber o golpe do machado três vezes: alega não estar pronto, questiona o Cavaleiro e na terceira, seu recuo dá início a uma sequência de eventos que dura até os minutos finais do filme. Sem diálogo e com uma temporalidade completamente diferente, a sequência mostra toda a vida do protagonista, com mortes ocorrendo diversas vezes, sempre antecedendo mudanças. E em momento algum Gawain retira seu cinto, a não ser em seu momento final quando aceita a própria morte e tem sua cabeça cortada. Então a trama retorna para o presente, demonstrando que tudo aquilo passou na

⁴ Informação da revista online Anabel Magazine, 2021. Link: <<https://www.anabelmagazine.com/news/56301/la-petite-mort-pse-orgazma-ndryshet-njihet-si-vdekja-e-vogel/eng>>

mente do personagem enquanto ele decidiu aceitar seu fim e se viu pronto. Com isso o Cavaleiro se ajoelha ao seu lado, traça um dedo por sua garganta e diz: “Lá se vai sua cabeça”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizando principalmente dos elementos visuais para desenvolver sua narrativa, o filme *A Lenda do Cavaleiro Verde* (2021) retrata a morte de diversas formas, buscando tratar do tema da finitude da vida não como algo a se ter medo e sim como parte natural da existência. Ao apresentar a morte como o nascimento de uma história, uma forma de alcançar a grandeza, ela é vista como um rito de passagem do menino para o homem. Mas com o desenvolver da história, os signos de morte e a própria morte dos personagens ao redor do protagonista são apresentados como símbolos de escolhas e mudanças, assim como testes de sua motivação.

Por fim, Gawain, que passa a trama perdido e com medo de seu destino, aceita a inevitabilidade da própria morte, que não é mostrada em tela. Isso pois o filme não se trata da morte em si do protagonista, mas de seu processo de crescimento e aceitação. Processo em que se entende a morte não como um ponto definitivo de finalidade, mas como ponto de mudança.

REFERÊNCIAS

Giannetti, Louis. *Understanding Movies*. 13ª Edição. Pearson Education, Inc. 2013. Link: <https://nbrdesignstudio.com/wp-content/uploads/2015/09/UNDERSTANDING-MOVIES.pdf>

Harris, Marissa. *Daoihe Sidhe: Celtic Superstitions of Death within Irish Fairy Tales Featuring the Dullahan and Banshee*. Honors Thesis. Texas State University. 2017. Texas, Estados Unidos. Link: <https://digital.library.txst.edu/server/api/core/bitstreams/1f9f0b28-87e0-4e39-afcc-e53ad7850dd7/content>

Hemming, Jessica. *Pale horses and green dawns: elusive colour terms in early Welsh heroic poetry*. *North American journal of Celtic studies*. Vol 1, No. 2. Ohio, Estados Unidos. Novembro, 2017.

Metz, Christian. *A Significação do Cinema*. Tradução: Jean-Claude Bernardet. Editora Perspectiva. 1972. São Paulo.

Oliveira, Leonardo. Arquétipos da morte: uma breve análise visual. Revista Estética e Semiótica. Vol. 8, núm. 2, p. 77-88. Universidade de Brasília. 2018. DOI: <<http://dx.doi.org/10.18830/issn.2238362X.n2.2018.6>> Link: <<https://periodicos.unb.br/index.php/esteticaesemiotica/article/view/23893/21338>>

Rocha, Gabriel Kafure da. Bachelard e o imaginário da morte. In. Santos, Amanda Basilio; Brahm, José Paulo Siefert. Morte e Simbolismo na Cultura Ocidental. 1º edição. Pelotas, Rio Grande do Sul. BasiBooks. 2019. Link: <<https://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/6882>>

Santos, Bruno Pael dos. A morte como um evento semiótico. Revista Odisseia, v.3, n. 2, p. 163-182. 2018. Natal, Rio Grande do Norte. Link: <<https://periodicos.ufrn.br/odisseia/article/view/15781>>

U, Boltaboyeva; Yu, Khalilov. The Director's Work on Monologue and Mise-en-scènes. Current Research Journal of Pedagogics. Outubro de 2021. DOI: <<https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-02-10-14>>. Link: <<https://masterjournals.com/index.php/crjp/article/view/409/361>>