

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Anderson Carlos Ribeiro de Castro

**ESTRUTURA NARRATIVA COMO POTENCIALIZADORA DO ENVOLVIMENTO
COM A PERSONAGEM EM FILMES DE CHRISTOPHER NOLAN**

Belo Horizonte

2018

Anderson Carlos Ribeiro De Castro

**ESTRUTURA NARRATIVA COMO POTENCIALIZADORA DO ENVOLVIMENTO
COM A PERSONAGEM EM FILMES DE CHRISTOPHER NOLAN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de pesquisa: Cinema

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade.

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2018

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Castro, Anderson Carlos Ribeiro de, 1965-
Estrutura narrativa como potencializadora do envolvimento com a
personagem em filmes de Christopher Nolan / Anderson Carlos Ribeiro
de Castro – 2018.
103 p. : il.

Orientador: Ana Lúcia Andrade.

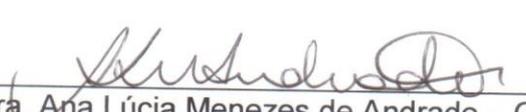
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.

1. Nolan, Christopher, 1970- – Teses. 2. Diretores e produtores de
cinema – Teses. 3. Narrativa no cinema – Teses. 4. Indústria cinemato-
gráfica – Teses. I. Andrade, Ana Lúcia, 1969- II. Universidade Federal
de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

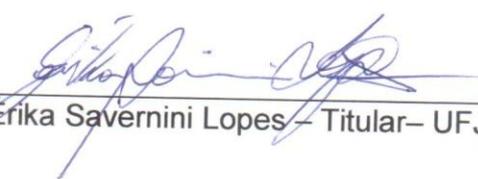
CDD 791.430233

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **ANDERSON CARLOS RIBEIRO DE CASTRO** Número de Registro **2016657930**.

Título: **“ESTRUTURA NARRATIVA COMO POTENCIALIZADORA DO ENVOLVIMENTO COM A PERSONAGEM EM FILMES DE CHRISTOPHER NOLAN”**



Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Orientadora – EBA/UFMG



Profa. Dra. Erika Savernini Lopes – Titular – UFJF



Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Titular – EBA/UFMG

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pelo apoio incondicional, sempre.

À Edilene, Leonardo e Gustavo, por me apoiarem, confiarem e incentivarem em cada momento, e por serem as minhas maiores inspirações.

A todas as professoras e professores que passaram por minha vida, deixando sempre uma sementinha de curiosidade e sabedoria, despertando e desenvolvendo em mim a busca pelo conhecimento.

Aos professores, funcionários e colegas da Escola de Belas Artes da UFMG, que ajudaram a tornar esta caminhada mais leve e agradável.

E, em especial à Ana, minha eterna professora de cinema que, com muita sensibilidade e sabedoria, compartilha seu conhecimento e sua forma única de percepção sobre cada cena, fazendo crescer ainda mais o meu amor por esta arte maravilhosa.

Obrigado!

RESUMO

Esta pesquisa analisa filmes da obra do cineasta britânico Christopher Nolan (1970-), refletindo sobre as estratégias narrativas empregadas, construídas no sentido de suscitar o envolvimento do espectador com os sentimentos mais intrínsecos de suas personagens. Para isso, o cineasta elabora complexas estruturas narrativas que, em diversos casos, fogem do convencional, com montagens fragmentadas e não cronológicas, exercendo a função de potencializar a identificação do público com a história e os dramas dos protagonistas. Verifica-se esta característica como uma constante na filmografia do diretor. Como recorte, optou-se por investigar mais profundamente duas obras em que estas características aparecem de forma mais marcante: *Amnésia* (*Memento*, EUA, 2000) e *A Origem* (*Inception*, EUA/Reino Unido, 2010).

Palavras-Chave: Cinema Industrial. Christopher Nolan. Estratégias Narrativas. Personagem.

ABSTRACT

This research analyzes some of the movies of the British filmmaker Christopher Nolan's (1970-) work, thinking about his narrative strategies, built in order to incite the involvement of the viewer with the characters innermost feelings. For that, the filmmaker creates complex narrative structures that, in many examples, escape the usual with fragmented and non-chronological editing, doing the part of potentialize the public self-identification with the story and the main characters tragedies. It's evident that this feature presents as a constant in the director's filmography. As a profile, it's been decided to investigate more deeply two of the works in which these features appear in a more outstanding way: Memento (USA, 2000) and Inception (USA/United Kingdom, 2010).

Keywords: Industrial Cinema. Christopher Nolan. Narrative Strategies. Character.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	02
Cap. 1 – PERSONAGENS NO CINEMA INDUSTRIAL	13
Cap. 2 – CHRISTOPHER NOLAN NO CENÁRIO CINEMATOGRAFICO	24
2.1 – <i>Following</i>	28
2.2 – <i>Amnésia</i>	30
2.3 – <i>Insônia</i>	31
2.4 – Trilogia <i>Batman</i>	33
2.4.1 – <i>Batman Begins</i>	35
2.4.2 – <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i>	36
2.4.3 – <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge</i>	37
2.5 – <i>O Grande Truque</i>	40
2.6 – <i>A Origem</i>	44
2.7 – <i>Interestelar</i>	44
2.8 – <i>Dunkirk</i>	50
Cap. 3 – ANÁLISE DO FILME <i>AMNÉSIA</i>	55
3.1 – Registros mnemônicos	59
3.2 – Questionamentos	61
3.3 – Identificação com a personagem	63
3.4 – Estratégias narrativas	66
Cap. 4 – ANÁLISE DO FILME <i>A ORIGEM</i>	69
4.1 – Considerações sobre <i>Oito e Meio</i> , de Fellini	69
4.2 – <i>A Origem</i> : estrutura e estratégias narrativas	73
4.3 – Considerações sobre a análise	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	99
APÊNDICE: FICHA TÉCNICA DOS FILMES DE CHRISTOPHER NOLAN	100

INTRODUÇÃO

Ao longo da História do Cinema, as produções se desenvolveram priorizando, na grande maioria das vezes, os filmes narrativos de ficção. No caso do cinema hollywoodiano industrial de grandes produções cinematográficas, não poderia ocorrer de outra forma. Hollywood se caracteriza pela produção em larga escala de filmes narrativos de ficção destinados ao grande público, com o objetivo de obter lucro e produzir novos filmes, perpetuando, assim a instituição. Este cinema industrial realiza obras com algumas características que acabaram se tornando comuns, seguindo os padrões da chamada narrativa clássica que pode ser entendida, segundo o teórico norte-americano David Bordwell (2005), por histórias com personagens bem definidas, principalmente o protagonista, possuindo um claro problema a solucionar ou um objetivo específico a atingir; no desenvolvimento da trama, haverá algum conflito entre o protagonista e outras personagens ou com circunstâncias externas, finalizando com a resolução do problema que pode significar uma vitória, quando os objetivos são alcançados, ou mesmo uma derrota. Este tipo de narrativa agrada principalmente àquele espectador que Umberto Eco (1989) denomina de *ingênuo*, interessado principalmente em acompanhar uma história, num primeiro nível de leitura¹.

Isso se dá, em grande parte, porque os filmes industriais devem se pagar financeiramente e gerar lucros aos produtores. Ao longo de décadas de desenvolvimento do cinema industrial norte-americano, foram sendo incorporados normas e princípios narrativos que orientam, ainda que não explicitamente e nem de forma rígida, a realização de filmes – o que acabou por levar a uma padronização deste tipo de cinema, com o objetivo de garantir o lucro e a manutenção do sistema de produção. Esta “padronização”, no entanto, pode levar ao desgaste pela contínua repetição dos mesmos gêneros e estruturas, como aponta Umberto Eco em relação aos meios de comunicação de massa em geral, entre eles, o chamado filme comercial. Segundo o pensador italiano, “tem-se a impressão de ler, ver, escutar

¹ Eco denomina de *leitor* (ou, no caso, espectador) *de primeiro nível* ou *espectador ingênuo*, como oposto ao *de segundo nível* ou espectador *crítico* – “atento, principalmente, à forma como o discurso se constitui, e à possibilidade de uma segunda leitura contida nas entrelinhas da narrativa” (Cf. ANDRADE, 2004, p. 23).

sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história” (ECO, 1989, p. 121).

Alguns realizadores, no entanto, conseguem se sobressair, oferecendo alguma inovação, mesmo se mantendo dentro de estruturas já estabelecidas. Segundo o professor Heitor Capuzzo (1995, p. 24), são estes que “permanecerão na História ao fazer do já-visto, o ainda não-visto, fornecendo, a partir de estruturas conhecidas, variáveis inéditas, chegando a surpreender a platéia (sem, contudo, afugentá-la) por uma total estranheza”. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Bordwell (2010) argumenta que embora Hollywood prefira investir em modos narrativos clássicos, “a indústria cinematográfica incentiva algum grau de inovação. A novidade pode atrair atenção e, talvez, o público também”.

Ao longo da História do Cinema e, em particular, do cinema industrial norte-americano, sempre houve diretores que trouxeram inovações na forma de se contar uma história, contribuindo com novas estratégias narrativas para não só manter vivo o interesse por esta arte, como também para que outros diretores se apropriem destas variáveis, relendo-as e criando, por sua vez, outras possibilidades dramáticas. Nomes, como D. W. Griffith, Ernst Lubitsch, Billy Wilder, Alfred Hitchcock, Orson Welles, Stanley Kubrick, Martin Scorsese, entre outros realizadores, sempre serão lembrados pela contribuição criativa e inteligente para a narrativa cinematográfica.

No cenário contemporâneo, um nome que vem se destacando, sendo reconhecido tanto pelo grande público – e pelos espectadores mais exigentes – quanto pela crítica especializada, é o do britânico Christopher Nolan (1970-). Autodidata, segundo ele próprio se define, Nolan lançou seu primeiro filme de longa-metragem na Inglaterra, em 1998. *Following* já apresentava características que se tornariam marcantes na obra deste diretor com um protagonista confuso, de certa forma deslocado da realidade, incapaz de perceber com clareza o que ocorre ao seu redor. Para transmitir esta sensação de desorientação ao espectador, o diretor usa uma montagem fragmentada, na qual três linhas temporais são intercaladas durante todo o filme, forçando o público a ir montando as peças do quebra-cabeça durante a projeção. Assim, o espectador pode se ver tão confuso e perdido quanto o protagonista. A narração sob o ponto de vista subjetivo da personagem principal e a estrutura narrativa fragmentada contribuem para esta sensação.

Este tipo de história com personagens confusas, de certa forma perdidas, sem clara noção da realidade, passa a ser uma característica sempre presente na filmografia de Nolan. Além disso, em grande parte de seus filmes, o espectador é levado a se colocar em condições próximas às que sentem os protagonistas, experimentando sensações semelhantes às destas personagens – tudo graças a estruturas narrativas elaboradas especificamente para esta finalidade, juntamente com o acompanhamento da história sob o ponto de vista do protagonista.

Embora tais estratégias não sejam novidade – podendo-se destacar aqui todo um legado deixado por cineastas como Alfred Hitchcock (1899-1980) –, pode-se perceber que parecem interessar particularmente ao cinema de Christopher Nolan, tanto na temática como na elaboração das estruturas narrativas funcionais a elas. Nas últimas décadas, outros diretores também têm feito uso de estratégias narrativas que chamam a atenção do espectador, por envolvê-lo através de histórias narradas sob o ponto de vista do protagonista. Neste tipo de filme, conforme aponta a professora portuguesa Fátima Chinita (2014, p. 40), “a relação entre os acontecimentos do enredo e a realidade diegética não é nítida”, ocorrendo com frequência a apresentação de uma história dentro de outra história: a que se imagina estar sendo vivenciada pela personagem e a história diegeticamente “verdadeira” daquela personagem – que só será revelada ao final. A surpresa pode decorrer da ilusão do protagonista em relação ao seu estado, ilusão esta provocada por alucinações e dificuldade de discernir entre realidade e imaginação, ou por falta de informações. Entretanto, também concorre de maneira crucial para este resultado a forma como o filme é narrado, uma vez que a narração é estruturada de forma que haja uma permanente ambiguidade fílmica que dificulta a percepção, por parte do espectador, da trama como um todo. A opção por esta estrutura narrativa é instigante, pois, muitas vezes, proporciona maior envolvimento do público com as personagens, além de possibilitar aos cineastas a oportunidade de abordar temas delicados da natureza humana e da sociedade, por vezes compondo críticas e propondo reflexões sobre algumas mazelas de nossa época.

Esta forma de narrar histórias rompendo com a estrutura tradicional só é possível, segundo o professor australiano Graeme Turner (1997), uma vez que a narrativa clássica, conforme definida por Bordwell (2005), esteja consolidada junto ao público e seja dominada pelo diretor. O incômodo provocado por esta subversão

é proposital e está ancorado em uma tradição narrativa que é constantemente buscada pelo espectador para dar suporte e facilitar o entendimento da trama.

Recentemente, diversos teóricos têm-se dedicado a investigar filmes que possuem como característica estas desafiadoras estratégias narrativas – denominados de “*puzzle films*”, por Warren Buckland, em livro organizado por ele em 2009, reunindo textos de diversos estudiosos do cinema sobre o tema. Elliot Panek (2006, p. 65) faz investigação semelhante, qualificando como “*psychological puzzle films*” um conjunto de obras que

possuem narrativas nas quais a orientação dos eventos na realidade diegética do enredo não é propriamente clara, criando assim dúvidas na mente do espectador sobre quão confiável, informativa, auto consciente e comunicativa é a narração².

Panek (2006, p. 65) aponta ainda como características desses filmes “estruturas narrativas incomuns com rompimento da lógica causal ou lacunas mal resolvidas na cadeia da história”,³ além de personagens mentalmente instáveis ou fenômenos “teoricamente empíricos” que costumam ser a motivação para estas características dentro da diegese. Embora não se apresentem como típicas produções hollywoodianas, principalmente devido a suas complexas estruturações que perturbam a clareza narrativa, ainda assim são obras que exibem diversas características da narrativa clássica, conforme definida por David Bordwell. O enredo gira em torno do protagonista, a causalidade é o princípio unificador da história, tanto no aspecto espacial como temporal, e a narração está a serviço da história. Sendo assim, de acordo com o professor alemão Thomas Elsaesser (2009, pp. 13-19), que prefere adotar o termo “*mind-game film*”, mesmo que não se possa dizer, com respeito a esse conjunto de filmes contemporâneos, que há um total rompimento com o filme narrativo hollywoodiano, é interessante observar que, de certa forma, estas obras muitas vezes “parecem atravessar os limites habituais do cinema industrial de Hollywood, do cinema independente, cinema de autor e cinema

² Tradução livre de: “(I define these films) as those that possess narratives in which the orientation of events in the plot to diegetic reality is not immediately clear, thus creating doubt in the viewer’s mind as to how reliable, knowledgeable, self-conscious, and communicative the narration is”.

³ Tradução livre de: “unusual story structure, violations of causal logic, or flaunted, unresolved gaps in the causal chain of the story”.

de arte internacional”. Ainda que não classifique esses filmes como um gênero ou subgênero, prefere considerá-los como um “fenômeno” ou uma “tendência”.

Entre os filmes estudados por estes teóricos estão obras de David Cronenberg – *Videodrome: A Síndrome de Video* (*Videodrome*, Canadá, 1983) –; Terry Gilliam – *Os 12 Macacos* (*12 Monkeys*, EUA, 1995) –; David Lynch – *Estrada Perdida* (*Lost Highway*, EUA/França, 1997) e *Cidade dos Sonhos* (*Mulholland Drive*, EUA/França, 2001) –; Adrian Lyne - *Alucinações do Passado* (*Jacob's Ladder*, EUA, 1990) –; David Fincher – *Clube da Luta* (*Fight Club*, EUA/Alemanha, 1999) –; Richard Kelly – *Donnie Darko* (EUA, 2001) –; entre outros, além dos filmes de Christopher Nolan – *Following* (1998), *Amnésia* (*Memento*, EUA, 2000) e *O Grande Truque* (*The Prestige*, EUA/Reino Unido, 2006).

Cabe ressaltar que muitas das características presentes nestes “filmes quebra-cabeça” que tornam as narrativas mais intrincadas, complexas e inquietantes não devem ser consideradas inovações no sentido pleno, uma vez que podem ser observadas em filmes autorais de diversas nacionalidades, em chamados filmes de arte, bem como em produções independentes. *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Alemanha, 1920), de Robert Wiene; *O Ano Passado em Marienbad* (*L'Année Dernière à Marienbad*, França/Itália, 1962), de Alain Resnais, além de obras de Luís Buñuel e Alfred Hitchcock são citadas por Panek e Elsaesser como precursoras dos *puzzle films*. Buñuel (1900-1983), um dos grandes nomes do surrealismo e do uso da arte como instrumento de subversão da realidade e provocação do espectador, deixou obras que fazem refletir e questionar. Como autor surrealista, se apropriava de tradições e conceitos já consolidados em obras narrativas para subvertê-las, na tentativa de aproveitar ao máximo o potencial do cinema como “instrumento de poesia” (BUÑUEL *in* XAVIER, 1983, p. 333). Para ele,

um filme parece ser uma imitação involuntária do sonho... A escuridão que gradualmente invade a sala é o equivalente ao fechar dos olhos. É o momento em que a incursão noturna ao inconsciente começa na tela e nas profundezas do ser humano. Como no sonho, as imagens aparecem e desaparecem em dissoluções, e o tempo e o espaço se tornam flexíveis, contraindo-se e se expandindo à vontade. A ordem cronológica e a duração relativa não correspondem mais à realidade... (BUÑUEL *apud* CARRIÈRE, 2015, p. 76).

No que diz respeito à obra de Christopher Nolan, pode-se observar que boa parte de sua filmografia se enquadra no conceito de *puzzle film*. É importante ressaltar, no entanto, que, mesmo com estruturas narrativas pouco convencionais e temas delicados, seus filmes conseguem levar grande público às salas – objetivo principal da indústria cinematográfica para se manter e se perpetuar. De acordo com Christian Metz (1980, pp. 13, 14), a indústria do cinema precisa produzir filmes que agradem ao espectador de maneira a que ele se sinta estimulado a continuar frequentando as salas. Neste sentido, Nolan torna-se um diretor respeitado por conseguir conciliar histórias e temas que agradam o grande público com estruturas narrativas intrincadas que proporcionam experiências singulares, incitando a reflexão no espectador. Verifica-se esta característica como uma constante na filmografia de Nolan, determinando, inclusive, sua assinatura como *narrador* – no sentido que destaca a professora Ana Lúcia Andrade, dentro do cinema industrial:

“[...] o narrador⁴ de cinema deve saber transformar um enredo, por mais simples que seja, numa vivência pela qual o espectador anseia; a partir da criação de expectativas, deve ter a habilidade em administrar o envolvimento do espectador, através da ordem das informações fornecidas: o que o espectador fica sabendo e quando; o que ele fica sabendo que um ou mais personagens desconhecem; o que ainda não deve saber; o que pode antecipar; o que pode construir mentalmente (ANDRADE, 2004, p. 22).

Esta é outra razão que justifica o interesse pela obra deste cineasta: a capacidade de usar filmes narrativos para cumprir a função social do cinema, ao levantar temas relevantes sobre o homem na sociedade e promover a reflexão. Ana Lúcia Andrade (2004, p. 228) aponta que o cinema tem a capacidade de potencializar “o olhar do espectador perante a vida”. Nisto está de acordo também Slavoj Žižek que, segundo comenta Roberto Marques (2015), em seu ensaio, faz a maioria das suas análises a partir de filmes hollywoodianos, abordando-os como objetos que permitem reconhecer, de modo privilegiado, os modos como opera a legitimação ideológica em nossos tempos.

Trata-se de um modo inequívoco de afirmar que esses produtos industriais nos dizem respeito, que devemos aprender a nos

⁴ “O termo narrador usado aqui comunga com a definição de Eduardo Leone e Maria Dora Mourão: ‘O termo narrador deve ser entendido como aquele que instaura uma narração e a desenvolve, moldando situações, ações e personagens, podendo interferir e paralisar o tempo narrativo da estória que está sendo desenvolvida.’” (LEONE & MOURÃO, 1987, p. 18 *apud* ANDRADE, 2004, p. 233).

reconhecemos neles, não naquilo em que eles nos encantam, em seu poder de sedução, mas precisamente para que esse encantamento se desfaça. Modo astuto de transformar a cultura de massas em instrumento de uma crítica certa. (MARQUES, 2015, p. 92).

No presente estudo, abarca-se, principalmente, a ideia do envolvimento do espectador com as personagens. O ponto de vista sob o qual acompanhamos as histórias, nestes casos, está ligado a estruturas narrativas muito específicas para que isto seja possível. Segundo Andrade (2004, pp. 20, 21), é característica dos filmes narrativos a utilização de recursos da linguagem cinematográfica de maneira funcional, de acordo com a história a ser contada. Esta funcionalidade pode resultar em um produto pouco significativo, no caso de um diretor mais burocrático, ou pode “potencializar a narrativa, nas mãos de um realizador talentoso e atento”. Andrade (2004, p. 21) ressalta ainda que, “no cinema industrial, os produtos de qualidade e que atingem grande número de espectadores são funcionais”.

No tema em questão, nota-se que os filmes possuem narrativas estruturadas de forma a proporcionar o acompanhamento da trama sob o ponto de vista⁵ subjetivo do protagonista – não só o que ele vê, mas o que ele sabe e o que ele faz. Esta característica pode ser observada em diversos filmes recentes, tais como o já mencionado *Clube da Luta* (1999), de David Fincher; além de *Os Outros* (*The Others*, EUA/Espanha, 2001), de Alejandro Amenábar; *Ilha do Medo* (*Shutter Island*, EUA, 2010), de Martin Scorsese; *Cisne Negro* (*Black Swan*, EUA, 2010), de Darren Aronofsky; entre outros. Nolan se destaca como um dos cineastas que trabalha em seus filmes esse aspecto narrativo de forma recorrente. Pode-se observar a narração sob o ponto de vista subjetivo das personagens de forma mais evidente em filmes como *Following* (1998), *Amnésia* (2000), *O Grande Truque* (2006) e *A Origem* (*Inception*, EUA/Reino Unido, 2010) – reiterando que esta relação entre a estrutura narrativa e o envolvimento do espectador com a trama, tão significativa na obra deste cineasta, é um dos aspectos investigados no presente trabalho.

⁵ De acordo com o que explicam Jacques Aumont & Michel Marie (2008, pp. 202, 203) sobre o ponto de vista, “Se exceptuarmos um sentido hoje obsoleto (‘lugar onde uma coisa deve ser colocada para ser bem vista’), a língua dá a esta expressão três registros de significado, todos eles atestados na teoria do cinema: 1. Um local, real ou imaginário, a partir do qual se produz uma representação. [...]. 2. ‘A forma particular como uma questão pode ser considerada’, ou seja, numa narrativa, a filtragem da informação e a sua atribuição às várias instâncias da narração – autor, narrador, personagem. [...]. 3. Uma opinião, um sentimento a propósito de um objeto, de um fenómeno ou de um acontecimento”.

Como recorte, optou-se por analisar esta característica, que aparece de forma mais marcante em *Amnésia* (2000) e *A Origem* (2010), sendo a estrutura narrativa destes filmes um elemento fundamental para se obter o efeito desejado pelo cineasta de fazer com que o espectador experimente, enquanto assiste ao filme, sensações semelhantes às vivenciadas pelos protagonistas. *Amnésia* tem em sua narrativa cronologicamente invertida uma peculiaridade que acaba por se tornar o aspecto mais instigante e relevante da obra, sem a qual não seria possível obter o mesmo resultado, a partir da história contada. Já *A Origem* possui uma complexa estrutura de sonhos dentro de sonhos que é articulada através de montagens alternadas, aproximando-se da construção denominada por Christian Metz (1972) de “estrutura em abismo”⁶, finalizando com uma conclusão em aberto. Esta estruturação resulta na dificuldade da percepção clara, por parte do espectador, das fronteiras entre experiências conscientes e inconscientes do protagonista, levando-o a vivenciar algo próximo das angústias da personagem.

Lucas Batista (2012, p. 12), em seu trabalho sobre a obra de Christopher Nolan, lembra que a forma pouco convencional como este diretor estrutura seus filmes está ligada às características das personagens que, em geral, “parecem não entender completamente o que ocorre em sua volta ou mesmo consigo mesmos”.

Esses sujeitos de identidades e mentes fragmentadas nos são apresentados em seus respectivos filmes de forma igualmente fragmentada e embaralhada, aparentemente de modo a mergulhar a audiência no confuso processo mental destes personagens que confundem e misturam diferentes tempos, espaços e realidades.

Percebe-se, portanto, a importância para o sucesso de um filme narrativo do envolvimento do espectador com a história, o que significa, no caso da grande maioria dos filmes hollywoodianos, identificação com as personagens, seus dramas, seus desafios e suas angústias. Assim, cabe, a partir das análises propostas, procurar compreender como se dá a relação do espectador com a personagem no cinema industrial de ficção.

Para uma melhor compreensão dos fatores a serem investigados, é importante definir um método para as análises que se pretende realizar. De acordo com Jacques Aumont & Michel Marie (2009, p. 179),

⁶ Conceito que será abordado no capítulo da análise.

analisamos sempre um filme em função de pressupostos teóricos, mesmo que estes não sejam nomeados, e até inconscientes. Por outras palavras, não existe análise fílmica que não assente, pelo menos em parte, numa certa concepção teórica, pelo menos implícita, do cinema.

Para a determinação do método de análise, buscaram-se, então, alguns instrumentos que pudessem servir como facilitadores para observação e compreensão dos filmes, de acordo com a abordagem pretendida nesta pesquisa. Interessa, aqui, o que estes autores denominam de “análise do filme como narrativa”, procurando identificar no processo narrativo o que Graeme Turner (1997, p. 81) aponta como “uma carga de significados sociais e culturais que precisam ser analisados”, ou ainda conforme Christian Dunker (2015, p. 32), ao caracterizar o cinema como uma forma de arte ou fato cultural que interpreta e reflete a sua época, adquirindo uma dimensão crítica e ideológica. “É neste sentido que um filme pode colocar em jogo o real de seu tempo, ao questionar a estrutura de ilusões que mantém unida e uniforme a realidade diante de nossos olhos”. Pode-se complementar esta afirmação com uma observação de Aumont (2004, p. 7), quando diz que “o cineasta é um homem que não pode evitar a consciência de sua arte, a reflexão sobre seu ofício e suas finalidades, e, em suma, o pensamento”.

Este estudo se apropria, assim, de alguns artefatos metodológicos sugeridos por Aumont & Marie (2009), que são aplicados em diversos momentos do trabalho, e que podem ser classificados em três categorias: “instrumentos descritivos, citacionais e documentais”.

Dentre os instrumentos descritivos – aqueles usados para descrever unidades narrativas – estão a decomposição plano a plano, a segmentação, a descrição de imagens, que consiste na transposição para a linguagem verbal de elementos que compõem uma imagem e que sejam considerados relevantes na avaliação do analista, além de outros recursos, como quadros, gráficos e esquemas que possam ser aplicados de inúmeras maneiras a critério do analista, inclusive para tornar mais claros os instrumentos acima citados.

As citações, que seriam os instrumentos mais literais, consistem em excertos de filme, possibilitando análises de fragmentos – o que as torna mais facilmente controláveis – e o fotograma, que possibilita, a partir da pausa na imagem, maior domínio para estudar “parâmetros formais da imagem como o enquadramento, a

profundidade de campo, a composição, a iluminação” (AUMONT & MARIE, 2009, p. 55). Os autores recomendam, ainda, no que diz respeito à análise de trechos de filme, que se tome cuidado para não se perder de vista o objeto principal de estudo – o filme em sua totalidade.

Já os instrumentos documentais são todas as informações exteriores ao filme, sejam entrevistas, roteiros, *storyboards*, críticas ou outros elementos que venham a contribuir para melhor compreensão da obra.

Uma atenção especial é dedicada neste estudo à segmentação. Tomando como base uma tipologia de subdivisão e ordenação do filme em “segmentos autônomos”, proposta por Christian Metz (2008, p. 215), se busca uma aproximação da compreensão do filme como um todo. Para este autor,

falar diretamente da diegese [...] não nos dará jamais a decupagem sintagmática do filme, porque assim se volta a examinar significados sem ter em conta seus significantes. Inversamente, querer delimitar unidades sem levar em conta o todo da diegese [...] é operar sobre significantes sem significados, pois o próprio do filme narrativo é narrar.

Metz destaca que para uma melhor compreensão da linguagem cinematográfica é importante perceber como esta linguagem é organizada, conhecer a “gramática” do filme. Defende, assim, a ideia de uma “grande sintagmática” do filme narrativo. Um filme, segundo ele, seria o “sintagma máximo”, podendo ser dividido em “segmentos autônomos”. Cada uma destas subdivisões ou sintagmas conteria em si um sentido próprio, porém subordinado ao significado do filme como um todo. Os segmentos seriam, então, classificados em seis tipos: 1) cena; 2) sequência; 3) sintagma alternante – incluindo-se a montagem alternativa, montagem alternada e montagem paralela, recursos muito utilizados por Nolan em sua filmografia –; 4) sintagma frequentativo – consistindo na compressão e reagrupamento de ações, resultando em uma unidade significativa –; 5) sintagma descritivo – que se difere dos demais por estabelecer uma relação espacial entre as imagens, criando uma sensação de simultaneidade –; e 6) o plano autônomo – que consistiria, além do plano-sequência, em “insertos” de imagens que podem ser “não diegéticas”, “subjetivas”, “deslocadas” e “explicativas”. Os insertos, como denomina Metz, são artifícios recorrentes nos filmes de Christopher Nolan, como, por exemplo, as visões dos filhos da personagem Dom Cobb, em *A Origem* (a ser analisado).

Ainda com relação à segmentação e à “grande sintagmática”, proposta por Metz; Aumont & Marie observam que os critérios de segmentação do filme analisado devem estar adequados ao objetivo e à abordagem pretendida. Segundo eles,

as escolhas efetuadas no processo de segmentação, na medida em que se ligam inevitavelmente a essa lógica de implicação, suplantam já o nível simplesmente descritivo, para constituir uma primeira fase da interpretação e da apreciação das estruturas narrativas do filme estudado (AUMONT & MARIE, 2009, p. 44).

Isso será particularmente importante para as análises dos filmes de Nolan, um diretor que trabalha as estruturas narrativas de forma funcional, fazendo da narração, em si, um elemento muitas vezes mais interessante do que a própria história, e conseguindo, assim, o envolvimento do espectador com as personagens e a trama, passando adiante sua mensagem e um pouco de sua visão de mundo.

Para fundamentar as análises, o primeiro capítulo desta dissertação aborda aspectos sobre as personagens no cinema industrial, a partir da leitura de ensaios de Antonio Candido, Anatol Rosenfeld, Décio de Almeida Prado e Paulo Emílio Salles Gomes, presentes em *A Personagem de Ficção* (2005), bem como apontamentos de Renata Pallottini, em *Dramaturgia: A Construção da Personagem* (2013) e de Beth Brait, em *A Personagem* (1985).

No segundo capítulo, discorre-se sobre Christopher Nolan e sua filmografia, procurando situar o realizador dentro do cenário cinematográfico contemporâneo, além de tecer uma breve análise de seus filmes, no intuito de compreender suas estratégias e estruturas narrativas utilizadas.

Procede-se, então, à análise dos filmes propostos – *Amnésia* (Capítulo 3) e *A Origem* (Capítulo 4) – objetos de estudo mais minucioso, no sentido de verificar a complexidade destas estratégias e estruturas narrativas empregadas por Nolan.

Ponderar sobre a obra deste cineasta torna-se relevante, por abordar temas significativos sobre a condição humana, através de estruturas narrativas complexas, dentro da indústria cinematográfica de entretenimento.

CAPÍTULO 1 – PERSONAGENS NO CINEMA INDUSTRIAL

Especificamente no caso do cinema industrial hollywoodiano, ao longo do tempo, foram sendo desenvolvidas técnicas que tornassem as narrativas mais envolventes para o grande público – um conjunto de estratégias que compõem a chamada narrativa clássica. Heitor Capuzzo (1995) lista algumas características que, em geral, estão presentes nos filmes hollywoodianos. Pode-se perceber uma normatização nas estruturas narrativas da maioria dos filmes voltados ao grande público, nas quais é possível identificar diversos aspectos comuns na maioria das produções. A montagem, os movimentos de câmera e a composição dos enquadramentos procuram seguir uma lógica no sentido de emular o olhar, com o objetivo de não chamar a atenção para a técnica e, assim, facilitar o envolvimento do espectador com a história. A narrativa, na maioria das vezes, segue no sentido linear, estruturada em três atos e com tempo cronológico. David Bordwell (2005, p. 279) acrescenta, ainda, que “o principal agente causal é, portanto, a personagem, um indivíduo distinto dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos”. A trama, com todos os objetivos, conflitos e obstáculos, se desenvolve em torno e a partir do protagonista, bem como a sua resolução. Percebe-se, portanto, a importância da personagem, em particular do protagonista, para o desenvolvimento da história, uma característica que o cinema de ficção herdou do romance e do teatro – que também constroem suas tramas em torno das personagens. Neste aspecto, Anatol Rosenfeld (2005, p. 21) ressalta que é “a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza”.

Essa estruturação dos filmes narrativos hollywoodianos, desenvolvendo-se em função das personagens, foi adotada também em outros países em maior ou menor grau – em grande parte, porque os filmes devem se pagar financeiramente e gerar lucros aos produtores. Como mencionado na introdução, ao longo de décadas de desenvolvimento do cinema industrial norte-americano, algumas normas foram sendo incorporadas na realização de filmes, o que acabou por levar a uma padronização deste tipo de cinema. Tudo isso com o objetivo de garantir o lucro e a manutenção do sistema de produção que, de acordo com Metz (1980), só pode ocorrer se houver a vontade espontânea do espectador de frequentar as salas.

O cinema hollywoodiano se desenvolveu, então, buscando o envolvimento emocional do espectador com as personagens, e esta identificação torna-se mais eficiente na medida em que a personagem seja também verossímil dentro do universo em que se passa a história, ou seja, aproximando-se ao máximo de uma pessoa real. Considera-se, aqui, relevante uma discussão sobre esta questão, uma vez que o envolvimento do espectador com as emoções e angústias dos protagonistas é fundamental na obra de um cineasta como Christopher Nolan.

A partir da leitura dos ensaios de Antonio Candido, Anatol Rosenfeld, Décio de Almeida Prado e Paulo Emílio Salles Gomes, presentes na obra *A Personagem de Ficção* (2005), bem como apontamentos de Renata Pallottini (2013) e Beth Brait (1985) são tecidas, primeiramente, algumas considerações sobre a personagem de ficção, procurando aplicá-las ao cinema e, em especial, à obra de Nolan, fundamentadas pelas declarações de Salles Gomes (2005), ao afirmar que, para uma compreensão das personagens do filme, pode-se seguramente buscar as respostas em estudos sobre personagens do romance e do teatro, campos em que se podem encontrar inúmeros estudos importantes sobre esta questão.

Assim como na Literatura, também no Teatro e, no caso específico deste estudo, no Cinema, a personagem ocupa lugar central na narrativa. Segundo Pallottini (2013, pp. 23, 24), a personagem é “determinante da ação”. Candido (2005, pp. 53, 54) salienta três elementos principais no desenvolvimento de um texto narrativo: enredo, ideias e personagem. Porém, o enredo, que consiste na organização dos fatos, só existe através das personagens que vivem estes fatos, assim como as ideias, significados e valores são decorrentes deste “ser” criado por um autor. Candido (2005, p. 54) acrescenta ainda que o envolvimento, tanto afetivo como intelectual do leitor/espectador com a obra se dá através da identificação com a personagem que é quem dá vida ao enredo e às ideias: “Não espanta, portanto, que a personagem pareça o que há de mais vivo no romance; e que a leitura deste dependa basicamente da aceitação da verdade da personagem por parte do leitor”.

A verdade da personagem, ou a verossimilhança, será assim determinante para o convencimento do espectador, para atraí-lo para a história que se pretende contar. Não significa, entretanto, que para ser verossímil uma personagem tenha que ser cópia de um ser humano real. Para Candido, a verossimilhança está relacionada à coerência da obra como um todo. A fim de parecer verossímil, a estrutura que sustenta aquele universo fictício deve ter coerência. A relação entre as

personagens, o ambiente e as regras que regem este ambiente, as ideias, devem obedecer a uma lógica estrutural. Pallottini (2013, p. 33) acrescenta que “é, portanto, a coerência interna do texto que nos dá, digamos, a ilusão de verossimilhança”.

Além disso, é importante que o espectador reconheça na personagem de ficção características próprias de um ser humano de carne e osso. É a partir de tal reconhecimento que se dará a identificação e o envolvimento com as emoções, com os desafios e com as conquistas daquele ser fictício. Neste sentido Pallottini afirma que:

Um herói, para ser boa personagem, [...] tem de ter semelhança com o ser humano, tem de ter relação com o que nós, os espectadores, entendemos ser próprio de todo ser humano. Se não for assim, não haverá forma de nos relacionarmos com ele, em termos de terror e piedade. (PALLOTTINI, 2013, p. 32).

Percebe-se, portanto, que a criação de um universo fictício coerente, com personagens bem construídas, aproxima o espectador da obra de ficção, tornando mais provável a imersão e o envolvimento emocional com a história. É claro que o espectador tem consciência de estar assistindo a um filme, que aquilo que é projetado na tela não é real, mas se aquela ilusão for estruturada segundo uma lógica coerente com o universo que pretende apresentar, torna-se verossímil. A consideração de Pallottini (2013, p. 35), embora se refira ao teatro, é perfeitamente aplicável ao cinema:

Trata-se, portanto, de buscar um ponto médio entre a teatralidade e a realidade; entre a ilusão teatral e a verdade da vida, que todos nós conhecemos. O espectador sabe que, ao ir ao teatro, não poderá encontrar lá a pura verdade, o natural total; sabe, desde sempre, que vai ao teatro para encontrar uma ilusão, um fingimento, um faz de conta. Mas precisa de pontos de contato com o real, que lhe dêem o apoio necessário, os elementos de ligação com o mundo em que vive, e que é o seu mundo conhecido.

O encontro deste ponto de equilíbrio entre a ilusão e a aproximação da realidade resultará na construção de personagens convincentes e verossímeis. Personagens com quem o espectador possa se identificar e se envolver emocionalmente. O bom criador de personagens busca, então, de acordo com Pallottini (2013, p. 89), estruturar este “ser humano fictício, mais ou menos cheio de detalhes, mas sempre coerente, capaz de convencer e cobrar uma espécie de existência própria”. A observação e o conhecimento do ser humano em todos os aspectos são o que irão conferir elementos ao autor para desenvolver suas

personagens. Brait (1985, p. 32) afirma que os aspectos físicos, os pensamentos, traumas, angústias, ações, o modo como se relaciona com outras personagens, todas as características são selecionadas a partir do que o mundo real oferece, com o objetivo de cumprir um papel, de ser e realizar o que o autor pretende. A personagem tem, assim, uma finalidade, que é estabelecida pelo autor.

No mundo real, o conhecimento sobre uma pessoa se dá de forma incompleta. Candido e Rosenfeld (2005) estão de acordo ao afirmarem que nunca conhecemos por inteiro outra pessoa, por não termos acesso ao seu íntimo. As pessoas são muito mais complexas que as personagens de ficção. Por esta razão, nunca conseguimos abarcar toda a multiplicidade que envolve a personalidade humana, tendo sempre uma impressão imperfeita daquele indivíduo. Nossa percepção será sempre parcial e imprecisa, dado o caráter ilimitado e imprevisível da mente humana. Some-se a isto a forma fragmentária como se dão as relações entre pessoas. Forma-se um juízo sobre o outro a partir de fragmentos deste ser que chegam até nós através de diálogos, ações, informações de terceiros e observações. A partir daí, vamos elaborando nosso conhecimento que nunca será completo nem contínuo. “Os seres são, por sua natureza, misteriosos, inesperados” (CANDIDO, 2005, p. 56).

Uma personagem de ficção que tenha em seu desenvolvimento características que se aproximem do que foi dito acima tem maior possibilidade de se tornar convincente. Mesmo sendo a personagem uma construção esquemática, finita, criada a partir de padrões, de escolhas do autor, ela é pensada em suas características físicas e emocionais, de forma a parecer convincente e verossímil para seu destinatário, seja um leitor de romance ou espectador de teatro ou de cinema. Alguns fatores, no entanto, podem contribuir para que a personagem se aproxime mais de uma pessoa real. Candido sustenta que a indeterminação psicológica e a imprevisibilidade, características dos seres reais, quando representadas de maneira convincente na ficção podem aumentar muito a identificação de uma personagem com o público.

Um autor talentoso usará diversos artifícios na construção da lógica de suas personagens. A personagem é delimitada por uma estrutura, uma simplificação que procura transmitir a impressão de complexidade, seja através de gestos, frases ou objetos significativos que são repetidos e evocados nos mais diversos contextos, reforçando esta proximidade com o ser real. Candido afirma que enquanto na vida a

interpretação que fazemos de uma pessoa é fluida, podendo variar com o tempo e a conduta, na ficção o autor delimita a natureza da personagem. Embora nossa interpretação possa mudar, estará atrelada à concepção do autor que já pré-estabeleceu os dados que devemos conhecer sobre a personagem. O autor utilizará diversos elementos para definir a personagem de maneira a parecer um ser ilimitado, contraditório e rico, embora seja uma criação lógica, coesa e precisa. Entre os elementos que podem realçar a sensação de ser real, estão os detalhes.

A noção de realidade se reforça pela descrição de pormenores, e nós sabemos que, de fato, o detalhe sensível é um elemento poderoso de convicção. A evocação de uma mancha no paletó, ou de uma verruga no queixo, é tão importante, neste sentido, quanto a discriminação dos móveis num aposento, uma vassoura esquecida ou o ranger de um degrau (CANDIDO, 2005, p. 79).

Rosenfeld (2005, pp. 34, 35) afirma que, por causa do caráter limitado da ficção, o autor tem que recorrer a recursos que realcem os aspectos que deseja e considera importantes na personagem, tornando a percepção de tais características mais nítida do que seria na realidade. É graças a esta seleção de aspectos físicos ou comportamentais, bem como do que não é mostrado, que o autor pode conseguir uma personagem aparentemente “inesgotável e insondável”.

Na tentativa de aproximação da personagem de ficção com uma pessoa real, uma abordagem fragmentária desta personagem pode refletir a forma como nos relacionamos e elaboramos o conhecimento sobre o outro. Todas as características são selecionadas pelo autor, quer sejam originadas da observação ou da imaginação pura, de modo a realçar traços de personalidade que venham a conferir autenticidade a esta personagem.

Outro aspecto importante a ser observado refere-se às diferenças entre o tratamento das personagens do romance e as do teatro e do cinema. Na literatura, temos as personagens definidas predominantemente por palavras, o que permite, na maioria das vezes, maior definição da personalidade. É possível ao leitor ter acesso à intimidade da personagem, conhecer seus pensamentos, seus medos, suas angústias, pois tudo isto pode ser descrito em orações. Já no campo da definição física, há maior liberdade por parte da imaginação do leitor que pode criar em sua mente uma imagem individualizada para a personagem. No cinema, as coisas geralmente são diferentes. Se, por um lado, o aspecto físico da personagem já é

dado, imposto pela imagem, por outro, há uma sugestão maior de mistério do espírito, pois os aspectos de personalidade muitas vezes não são percebidos com tanta clareza. “As personagens que escapam às operações ordenadoras da ficção permanecem ricas de uma indeterminação psicológica que as aproxima singularmente do mistério em que banham as criaturas da realidade” (GOMES, 2005, p. 112). Por outro lado, Rosenfeld (2005, p. 34) afirma que, embora em um filme ou peça de teatro sejam desvelados menos aspectos das personagens, o que é mostrado aparece “de modo sensível e contínuo, dando às personagens [...] um poder extraordinário”.

Quanto às técnicas de caracterização das personagens, Candido faz referência às “personagens de costumes” e “personagens de natureza”, assim definidas por Johnson no séc. XVIII, ou, mais recentemente, denominadas por E. M. Forster, “personagens planas” e “personagens esféricas”. As personagens planas ou de costumes seriam mais caricaturais, com uma característica marcante. Já as esféricas ou de natureza seriam tridimensionais, mais ricas, complexas e, até mesmo, surpreendentes. Fica claro que, para uma caracterização mais naturalista e convincente, o ideal seria a personagem esférica. As personagens planas seriam mais adequadas para tipos cômicos, sentimentais ou que tenham uma característica marcante e invariável.

Outro ponto importante é o narrador que, de acordo com Prado (2005), tem papel fundamental no romance, por se tratar de uma forma de expressão narrativa, possibilitando ao autor complementar informações, sentimentos e emoções. Entre as variações de narrador, na literatura, encontramos o narrador impessoal, onisciente e onipresente, pretensamente objetivo, que se aproximaria, no cinema, ao estilo de narrativa clássica, com sua montagem invisível. Há, ainda, o narrador-testemunha e o narrador personagem que participam da trama, ao mesmo tempo em que contam a história – muito comuns no cinema. No que diz respeito ao cinema, há uma especificidade importante, destacada por Rosenfeld (2005, p. 26), que seria a câmera exercendo uma “função nitidamente narrativa”, contribuindo para caracterizar esta arte como de caráter “épico-dramático”, diferentemente do Teatro.

Nos filmes de Nolan, como será visto, a câmera narradora muitas vezes representa o olhar do protagonista. Acompanhamos a história sob o ponto de vista das personagens principais, como se pode perceber em *Following*, *Amnésia*, *O Grande Truque* e *A Origem* – filmes em que há grande identificação do espectador

com as emoções dos protagonistas e nos quais a estrutura narrativa é mais claramente utilizada como um meio para se alcançar este fim, de forma funcional.

Quando bem desenvolvida, a personagem de ficção pode chegar a um nível de verossimilhança tal que o leitor ou espectador a reconheça como muito próxima do real, comparável até a seus semelhantes. No entanto, o ser fictício geralmente vive a vida muito mais intensamente do que um ser humano real. Candido sustenta esta afirmação, citando a comparação entre *Homo fictus* e *Homo sapiens*, feita por Forster, em seu livro *Aspects of the novel* (1949). *Homo fictus* ou a personagem de ficção seria definida com características realistas, escolhidas para realçar as qualidades desejadas por seu criador, mas as proporções, em comparação com o *Homo sapiens*, seriam diferentes. O *Homo fictus*:

come e dorme pouco, por exemplo; mas vive muito mais intensamente certas relações humanas, sobretudo as amorosas. Do ponto de vista do leitor, a importância está na possibilidade de ser ele conhecido muito mais cabalmente, pois enquanto só conhecemos o nosso próximo do exterior, o romancista nos leva para dentro da personagem (CANDIDO, 2005, p. 63).

Rosenfeld (2005, p. 45) reforça esta questão na personagem de ficção definindo-a como um ser “de contornos definidos e definitivos [...] vivendo situações exemplares de um modo exemplar”. Dentro do universo ficcional, a personagem enfrentará obstáculos e viverá diversas situações, tanto positivas quanto negativas que são, ao mesmo tempo, condensadas para caberem no número limitado de páginas de um romance ou no tempo limitado de uma peça ou de um filme, e também amplificadas em intensidade, potencializando seus efeitos e resultados sobre a personagem e o público.

Estes aspectos profundos, muitas vezes de ordem metafísica, incomunicáveis em toda sua plenitude através do conceito, revelam-se, como num momento de iluminação, na plena correção do ser humano individual. São momentos supremos, à sua maneira perfeitos, que a vida empírica, no seu fluir cinzento e cotidiano, geralmente não apresenta de um modo tão nítido e coerente, nem de forma tão transparente e seletiva que possamos perceber as motivações mais íntimas, os conflitos e crises mais recônditos na sua concatenação e no seu desenvolvimento. (ROSENFELD, 2005, p. 45).

Ainda com relação ao reconhecimento da personagem pelo espectador Umberto Eco (2008, p. 222) vem afirmar que, muitas vezes, conhecemos melhor

uma personagem do que um parente próximo porque destes “sempre nos escaparão muitos aspectos não compreendidos, muitos pensamentos calados, ações não motivadas, afetos não declarados, segredos custodiados, lembranças e ocorrências de sua infância”, enquanto a personagem de ficção é um ser construído com todas as particularidades selecionadas pelo autor, e organizadas de maneira a criar no destinatário a “ilusão do ilimitado”, para usar as palavras de Candido. Pode-se entrar, então, no conceito de *tipicidade da personagem*, discutido por Eco. Uma personagem, quando desenvolvida por seu autor de modo a que todos os elementos que compõem sua personalidade, seus sentimentos e ações perante o seu universo a tornem “profundamente verdadeira” diante do seu leitor seria considerada uma personagem típica. Os desafios e problemas vividos por esta personagem individualmente, em sua época, podem ser generalizados para problemas gerais da época em que é produzida a obra, ou até mesmo questões mais abrangentes, universais que transcendam as barreiras de tempo e localização geográfica. E é esta credibilidade que passa a ter a personagem, esta identificação que o leitor/espectador passa a ter com o protagonista que, segundo Rosenfeld, possibilita ao mesmo tempo a contemplação e a vivência das situações, conflitos e destinos propostos pela obra de ficção.

É precisamente a ficção que possibilita viver e contemplar tais possibilidades, graças ao modo de ser irreal de suas camadas profundas, graças aos quase-juízos que fingem referir-se a realidades sem realmente se referirem a seres reais, e graças ao modo de aparecer concreto e quase-sensível deste mundo imaginário nas camadas exteriores (ROSENFELD, 2005, p. 46).

Ciente da importância das personagens para uma obra de ficção, o autor buscará, então, criar estes “seres” de forma a torná-los o mais próximo possível de seu público. Para isso, de acordo com Pallottini (2013, pp. 85, 86), deve “saber tudo a respeito de suas criaturas, de sua aparência física às suas preferências, de seus defeitos às suas mais recônditas alegrias”. A partir deste conhecimento se dará a caracterização que deverá ser coerente com as funções que a personagem irá desempenhar na história e, ao mesmo tempo, harmônica, de modo a criar um ser convincente para o público.

Além da caracterização, Pallottini (2013, pp. 104, 105) destaca que os objetivos que movem a personagem, bem como os obstáculos que impedem ou dificultam a concretização destes objetivos, os conflitos internos e/ou externos que

surgirão ao longo da narrativa são elementos fundamentais para a identificação do espectador com o protagonista. Neste aspecto, a dimensão do obstáculo ou intensidade do conflito serão fatores importantes. Devem ser grandes, de modo a exigir um considerável esforço do protagonista, mas não devem ser intransponíveis. Por isso, a definição destes conflitos, bem como a maneira como a personagem reage diante das dificuldades são de grande importância para se desenvolver uma empatia com o público.

A partir da determinação das características da personagem pelo autor, esta ganhará vida no teatro e no cinema, através da interpretação do ator. E o ator, ressalta Pallottini (2013, pp. 88, 89), já apresentará ao público características físicas fundamentais da personagem, tais como sexo, idade, cor da pele, modo de se vestir, modo de andar e o nome ou sua ausência. Nos filmes de Christopher Nolan, muitas vezes este último atributo é de grande relevância na narrativa. Pode-se perceber isso em *Following*, em que a personagem feminina não tem seu nome mencionado em nenhum momento, sendo creditada apenas como “a loira”. Já em *A Origem*, os nomes de algumas personagens trazem revelações sobre suas características, como Mal, Ariadne e o protagonista, Cobb, que tem o mesmo nome do ladrão Cobb, de *Following*. A interpretação do ator será de importância crucial para a caracterização psicológica da personagem, a forma como se comporta socialmente, como expressa suas emoções. Para Pallottini, o ator dá vida à personagem, com todas as características que “se convencionou ligar à alma (psique) seja o que se queira designar com esta palavra, já adotada pelo senso comum”. No caso específico do cinema, Pallottini (2013, p. 101) lembra ainda da importância da câmera para a caracterização:

A câmera apresenta, introduz, delineia, acompanha a personagem; detalha seu aspecto físico, mostra-a na intimidade, acompanha seus gestos e suas ações. [...] O importante é a extrema eficácia da câmera, no seu papel de ‘olho’ que acompanha a personagem e nos mostra, passo a passo, quem ela é.

É possível acrescentar, juntamente com a câmera, seus movimentos e enquadramentos, também a montagem como instrumento importante para a determinação da personagem, na medida em que, através da montagem, o autor destaca determinados aspectos, esconde outros, imprime ritmo e direciona o olhar do espectador para o que lhe convém mostrar.

Uma obra de ficção com personagens bem delineadas, convincentes e que conquistem a simpatia da audiência, com objetivos definidos, conflitos e obstáculos coerentes com o universo proposto, tem boas possibilidades de envolver e conquistar o público, ao tornar possível a este espectador vivenciar situações e emoções que não seriam possíveis na vida real. Como diz Rosenfeld (2005, p. 48):

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser autoconsciente e livre capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação.

Ao longo de décadas, desde D. W. Griffith (1875-1948), passando por Charles Chaplin (1889-1977) ou Billy Wilder (1906-2002), entre outros grandes diretores, o cinema tem desenvolvido estratégias narrativas clássicas para potencializar o envolvimento do espectador com as personagens e, conseqüentemente, com a história. Para que haja alguma inovação, é importante algum tipo de motivação, ou seja, a inovação não deve ser gratuita, mas motivada por alguma convenção de gênero: uma viagem no tempo, em um filme de ficção-científica, por exemplo. Pode, ainda, estar ancorada em algum naturalismo de senso comum que justifique até mesmo algumas coincidências improváveis presentes na trama. Neste sentido, podem-se observar algumas experiências de narrativas sob o ponto de vista subjetivo da personagem, como em *Pacto de Sangue* (*Double Indemnity*, EUA, 1944), de Billy Wilder; *A Dama do Lago* (*Lady in the Lake*, EUA, 1947), de Robert Montgomery; *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, EUA, 1954), de Alfred Hitchcock, entre outros, além de obras mais recentes, como os já citados *Clube da Luta*, *Os Outros*, *Ilha do Medo* e *Cisne Negro*.

No caso de alguns dos filmes de Christopher Nolan, a identificação do público com o protagonista é muito importante para que a obra se realize por completo. A estrutura narrativa assume, então, uma função primordial com narrativas subjetivas, seguindo a ótica dos protagonistas. A tentativa de refletir a complexidade das personagens no aspecto psicológico, que têm dificuldade de distinguir o que é do mundo sensível do que é do seu inconsciente, resulta em estruturas narrativas também complexas, como visto a seguir.

CAP. 2 – CHRISTOPHER NOLAN NO CENÁRIO CINEMATOGRAFICO

Christopher Nolan, nascido em Londres em 1970, é um diretor que consegue obter com seus filmes grande sucesso de público e, ainda assim, apresentar obras com conteúdos ou estruturas narrativas que reelaboram, de alguma forma, o convencional em filmes industriais, tendo se tornado um dos nomes mais bem sucedidos comercialmente na atualidade. Seus filmes já renderam mais de 4,9 bilhões de dólares e conseguiram indicações e vitórias em diversas premiações e festivais, tendo conquistado, até o momento, sete Oscar⁷.

Segundo ele próprio se define, é um cineasta autodidata, que nunca estudou Cinema, tendo se formado em Literatura Inglesa. Começou a brincar com imagens em movimento aos sete anos com uma câmera *super 8* de seus pais, produzindo animações em *stop-motion* com seus bonecos. Com o passar do tempo, passou do *super 8* para uma câmera *16mm*. Ao ingressar na faculdade, tornou-se responsável pelo cineclube, junto com a namorada Emma Thomas, com quem viria a se casar. Promoviam sessões de cinema, conseguindo angariar recursos para produzir curtas-metragens. Fizeram várias experiências e aprenderam muito nesse período. Nessa época, Nolan finalizou dois curtas: *Tarantella*, em 1989 e *Larceny*, em 1995, ambos selecionados para mostras e festivais. *Larceny* foi selecionado para figurar no Cambridge Film, tendo sido considerado um dos melhores curtas de alunos da UCL (University College London).

Após a formatura, Nolan passou a dirigir vídeos corporativos comerciais. Nesse período, fez um terceiro curta, *Doodlebug*, em 1997, acerca de um homem que persegue um ser minúsculo em seu apartamento, segurando um sapato. Quando consegue esmagar a pequena criatura, é revelado que esta era uma miniatura de si mesmo, e surge, atrás do homem, uma versão maior dele próprio, que o esmagará da mesma maneira. Esse foi um tempo em que o diretor iniciante teve pouco ou nenhum sucesso na materialização de seus projetos. Nolan recorda-se da limitação para financiamento de projetos no Reino Unido e da grande dificuldade para concretizar algum projeto, pela falta de suporte da indústria cinematográfica britânica.

⁷ Segundo dados fornecidos pelo *site* Internet Movie Database (www.imdb.com). Disponível em: http://www.imdb.com/name/nm0634240/?ref_=tt_ov_dr - Acesso em 13/11/2017.

Após este período de aprendizado e a realização de curtas, considerou que já era possível realizar um longa-metragem com um nível aceitável de apresentação. Segundo ele, *Following* representa o ápice do que poderia fazer com poucos recursos, só com amigos. Havia muitas limitações, mas Nolan conseguiu contornar estas restrições criativamente, utilizando a luz natural e a câmera na mão, por exemplo, como elementos importantes da narrativa. Pode-se notar neste filme que as personagens são vistas continuamente próximas a janelas, para aproveitar a luminosidade natural. Este recurso, no entanto, acaba se integrando à visualidade da obra e conferindo, pelo efeito de luz e sombra nos rostos das personagens, certa indeterminação de caráter, o que está em conformidade com as características de um filme *noir*. Da mesma forma, a câmera na mão se encaixa perfeitamente bem na proposta de um filme em que ocorrem várias sequências nas ruas.

Following foi apresentado em diversos festivais norte-americanos, sendo muito bem recebido, abrindo as portas do mercado cinematográfico hollywoodiano para Nolan. Seu primeiro filme nos Estados Unidos foi *Amnésia*, em 2000, que foi muito bem recebido pela crítica especializada e obteve duas indicações para o Oscar, por roteiro original e montagem. A partir daí, foi convidado para uma produção de maior orçamento de um grande estúdio, a Warner Bros. *Insônia* (*Insomnia*, EUA/Canadá) foi lançado em 2002 e teve a participação de Emma Thomas na co-produção. A esposa de Nolan também foi produtora do filme seguinte, *Batman Begins* (EUA/Reino Unido, 2005) e de todos os filmes que vieram a seguir, junto com o companheiro.

A atuação de Nolan como produtor, geralmente ao lado de Emma Thomas, confere a ele maior autonomia para conduzir seus projetos. Além de participar na produção e de dirigir, o cineasta também escreve os roteiros, sozinho ou em parceria com o irmão Jonathan. O único filme que não tem a participação de nenhum dos dois nos créditos de roteirista é *Insônia*. Além de contar com a esposa e do irmão, Nolan também foi construindo parcerias importantes ao longo da carreira, como os compositores David Julyan e Hans Zimmer, o diretor de fotografia Wally Pfister, o editor Lee Smith e os atores Christian Bale, Cillian Murphy, Joseph Gordon-Levitt, Ken Watanabe, Marion Cotillard, Michael Caine e Tom Hardy.

Uma característica que constantemente rende elogios às obras de Christopher Nolan é a capacidade de integrar elementos do chamado cinema de arte a filmes de caráter mais comercial, visando o grande público. Esta particularidade já

pode ser percebida em sua obra na temática, carregada de influências filosóficas, sociológicas e éticas, bem como conceitos de moralidade humana, da construção do tempo e a natureza maleável da memória e da identidade pessoal. Em sua filmografia, um tema bastante abordado é a realidade e a forma subjetiva como suas personagens lidam com este conceito. Quanto às personagens, em seus filmes, o protagonista geralmente é um homem branco obcecado com algo, psicologicamente instável e com dificuldades de se inserir no mundo sensível e de levar uma vida normal na sociedade. Este enfoque diferenciado, centrado na psicologia das personagens é reforçado pela forma como Nolan estrutura as narrativas de modo a trazer o espectador para dentro da cabeça dos protagonistas. O diretor procura criar novas formas de identificação do público com as personagens e, geralmente, usa a estrutura narrativa como instrumento para potencializar este envolvimento. Seus filmes possuem, muitas vezes, narrativas fragmentadas e não-lineares, além de relações de analogia entre a linguagem visual e os elementos narrativos.

Outra característica sempre presente nos filmes de Nolan é o uso de objetos com alguma importância para o avanço da narrativa. Já em seu primeiro filme, *Following*, Nolan apresenta alguns objetos, como o martelo, o brinco e as fotografias, que têm grande relevância para a narrativa. Segundo ele, há motivos para isto:

Existe uma forma de conexão narrativa que se faz através de objetos no filme, chamando a atenção para coisas, como o martelo. Algumas das ligações entre cenas que aparecem no filme se baseiam simplesmente nesses objetos. O brinco ou o martelo, ou a sequência dessas coisas, em vez de ser pelo tempo. Isso se tornou uma forma de ligar as coisas visualmente. É uma forma muito bacana de conseguir dar ao público uma sensação de textura do mundo. É mais difícil de conseguir isso no plano geral, quando não se tem tempo e dinheiro. (NOLAN, 2012, Entrevista disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jUpA7Qma_9E).

O uso de objetos significativos para a história se repete ao longo de sua filmografia, como, por exemplo, as fotografias, em *Amnésia*; o peão, em *A Origem*; ou o relógio, em *Interestelar*.

Além disso, Nolan costuma fazer referências intertextuais, citando obras de outros autores, ou mesmo intratextuais⁸ entre seus filmes. Um exemplo são as personagens com o mesmo nome, em *Following* e *A Origem* – Cobb. Nos dois

⁸ Intratextualidade: “quando o poeta se reescreve a si mesmo. Ele se apropria de si mesmo, parafrasicamente” (SANT’ANNA 1995, p. 62).

filmes, as personagens são ladrões que têm como alvo os segredos e intimidades de suas vítimas. Outro caso é a moeda com duas caras, que aparece em *O Grande Truque* (2006), nas mãos de um dos irmãos gêmeos, interpretado por Christian Bale. O objeto aparecerá também em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), como símbolo do vilão Duas Caras. Uma referência interessante, que remete a um filme de outro diretor, diz respeito à música usada pelas personagens de *A Origem* para despertar dos sonhos. *Non je ne regrette rien*, canção interpretada por Edith Piaf, faz referência à atriz Marion Cotillard que havia interpretado a cantora e conquistado um Oscar por sua atuação no filme *Piaf: Um Hino ao Amor* (*La môme*, França/Reino Unido/República Tcheca), de Olivier Dahan. Além disso, a letra tem relação com os sentimentos do protagonista (como será visto na análise). Podem-se perceber também várias referências a *2001: Uma Odisséia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey*, EUA/Reino Unido, 1968), de Stanley Kubrick, como, por exemplo, os robôs que remetem tanto ao computador *Hal9000*, como aos monolitos do filme de Kubrick.

Christopher Nolan também é um diretor que frequentemente apresenta elementos de metalinguagem em suas obras. Segundo Fátima Chinita (2013, p. 40), que também se refere à metalinguagem como reflexibilidade:

Ao evidenciar uma atividade de narração que se centra sobre os seus fundamentos narrativos [...], um filme ficcional enuncia-se a si próprio como artefato emanado de uma mente criativa (seja ela a do diretor e/ou do roteirista) e tendo o *storytelling* como temática.

Neste sentido, pode-se perceber, de forma mais evidente, a metalinguagem como estratégia em *O Grande Truque*, uma vez que permite claramente a comparação de um mágico de palco e sua atuação com a atividade de um cineasta. A própria introdução da história, descrevendo a estrutura de um truque de mágica dividido em três atos remete à estruturação do filme narrativo clássico. Esta estratégia também está presente desde o curta *Doodlebug* (1997), citado anteriormente, podendo ser observada ainda em *Following*, *Amnésia* e *A Origem*. Todos eles, segundo Chinita (2014, p. 39), “são filmes sobre o cinema numa perspectiva eminentemente ficcional (metanarrativa)” e revelam, através da estruturação e da forma como são contadas as histórias, um pouco dos procedimentos e do ofício da criação cinematográfica.

Para que se possa perceber com mais clareza as características mencionadas a respeito do diretor e de sua obra, segue-se um breve exame de sua filmografia, além de análises mais aprofundadas sobre *Amnésia* e *A Origem* (nos capítulos seguintes).

2.1 – *Following*

Following (Reino Unido, 1998) é o primeiro longa-metragem de Christopher Nolan, produzido com aproximadamente seis mil dólares⁹. Segundo o próprio cineasta¹⁰, o filme é resultado da evolução a partir de inúmeras experiências com curtas-metragens de baixo orçamento produzidos junto a amigos, com equipamentos emprestados.

Following conta a história de um jovem aspirante a escritor, Bill (interpretado por Jeremy Theobald) que, entediado e sem ideias, começa a seguir pessoas nas ruas, buscando inspiração para criação de suas personagens. Nessas perseguições, ele acaba por se envolver com Cobb (Alex Haw), um ladrão que invade apartamentos para roubar objetos pessoais de valor íntimo ou sentimental, e com uma bela mulher – creditada apenas como “a loira” (interpretada por Lucy Russell). Por não conseguir perceber as reais intenções destas pessoas, este envolvimento acabará levando-o a situações sobre as quais não tem nenhum controle, principalmente por não conseguir perceber com clareza o que ocorre a sua volta. O filme apresenta vários elementos que remetem ao filme *noir*, como a fotografia em preto-e-branco; a narração *over* no início da história; personagens ambíguas, com ausência de um herói bem marcado; a presença da *femme fatale*; a exploração das fraquezas humanas – características que estarão presentes também no filme seguinte do diretor, *Amnésia*.

A história começa com uma narração *over*, o depoimento de Bill a um homem, contando sobre seu costume de seguir pessoas aleatoriamente e como isto lhe causou problemas a partir do momento em que as escolhas deixaram de ser aleatórias. Durante a declaração do protagonista, são apresentadas imagens em que ele aparece ora com os cabelos compridos ora com os cabelos curtos e em

⁹ Segundo dados fornecidos pelo *site* Internet Movie Database (www.imdb.com). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0154506/business?ref_=tt_dt_bus - Acesso em 04/09/2017.

¹⁰ Entrevista: *Christopher Nolan on “Following” – Conversations Inside The Criterion Collection*, 2012. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=jUpA7Qma_9E> - Acesso em 04/09/2017.

outras vezes com o rosto machucado. Aqui, o diretor já dá pistas sobre a estrutura narrativa que será apresentada – uma história fragmentada, contada a partir de três linhas narrativas que se intercalam. Desta forma, *Following* se enquadra perfeitamente na categoria de “filmes quebra-cabeça”. De acordo com Fátima Chinita (2014, p. 44), a ausência de uma linearidade narrativa, provocada pela alternância de cenas de três temporalidades diferentes, confunde o espectador que tem dificuldade para compreender a continuidade das ações. Assim como o protagonista ignora a complexidade de tudo que acontece consigo e ao seu entorno, também o espectador se sente perdido durante quase todo o filme. Nolan constrói uma estrutura narrativa que serve aos propósitos não só de contar uma história, mas de envolver a audiência, levando o espectador a se identificar com as sensações do protagonista, assim como fará em *Amnésia* e *A Origem* (conforme será visto nas análises).

Por ser uma produção independente, de baixo orçamento, havia muitas limitações que o narrador contornou com muita criatividade. Grande parte das cenas foi filmada com iluminação natural. Por isso, as personagens são vistas frequentemente próximas a janelas, o que acaba provocando um interessante efeito de luz e sombra. Nolan declara que a escolha da fotografia em preto-e-branco levou em consideração, além de outras questões, a maior facilidade em se obter um resultado aceitável. Segundo o cineasta¹¹, a imagem monocromática tem muito menos variáveis para se ajustar do que um filme em cores e, em uma produção de baixo orçamento, torna-se um fator de grande relevância. Além disso, Nolan filmou com a câmera na mão – tinha a sua disposição duas câmeras de 16mm. Todos estes fatores, contudo, acabaram se encaixando com eficiência na história e no gênero policial *noir*. Outra limitação importante, de acordo com o diretor, dizia respeito à captação de som. Com poucos recursos, era difícil conseguir resultados satisfatórios neste quesito. Por esta razão, Nolan fez a sequência que abre o filme – o depoimento de Bill – em estúdio, com bons equipamentos de captação de som. De acordo com o diretor, isso era importante, pois conseguia manter a atenção dos espectadores no início filme, envolvendo-os na história, de forma a não perceberem a má qualidade do som no restante da projeção.

¹¹ Entrevista com Christopher Nolan, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jUpA7Qma_9E - Acesso em 04/09/2017.

Cabe reiterar que *Following* é um filme que já apresenta diversas características que se tornariam recorrentes na obra do diretor. A estrutura fragmentada exerce importante função na narrativa, estando coerente com o universo diegético e com a mente do protagonista. Por ser Bill uma personagem insegura e indecisa, além de não conseguir avaliar minimamente as pessoas com quem se relaciona ou as situações em que se envolve, as linhas temporais embaralhadas reforçam esta sensação no espectador que, desta forma, acompanha os eventos que se apresentam na tela com um grau de desinformação semelhante ao do protagonista. Este recurso de usar a estrutura narrativa de forma funcional, para enfatizar as sensações na audiência, será empregado no filme seguinte, *Amnésia*, bem como em outras obras importantes.

Outra característica que pode ser observada em *Following* e que será novamente utilizada em diversos filmes de Nolan é o uso de objetos como elementos significativos para a narrativa. Aqui, os objetos em geral já ganham importância por serem alvos dos assaltos de Cobb que se diverte roubando pequenos objetos que podem ter algum valor sentimental para os proprietários. Mas há também alguns objetos específicos que ganham destaque ao longo da história, como os brincos da “Loira”, fotos e o martelo que será usado como arma.

Following foi apresentado em vários festivais nos Estados Unidos e na Europa, conseguindo diversas indicações e prêmios¹². A boa receptividade, principalmente norte-americana, abriu portas para Nolan que, durante o longo processo de montagem do filme, havia finalizado o roteiro de *Amnésia*. Assim, se algum produtor que tivesse gostado de *Following*, perguntasse sobre um próximo projeto, Nolan tinha um roteiro pronto para apresentar.

2.2 – Amnésia

Amnésia (EUA, 2000) é o segundo longa-metragem de Christopher Nolan e foi produzido nos Estados Unidos, graças à boa repercussão que o diretor obteve com *Following*. O filme teve um orçamento de aproximadamente 9 milhões de dólares, tendo rendido mais de 25 milhões apenas nos Estados Unidos. Por sua

¹² Segundo dados fornecidos pelo site Internet Movie Database (www.imdb.com). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0154506/awards?ref_=tt_awd - Acesso em 30/10/2017.

relevância na filmografia de Nolan, será analisado com mais detalhes no capítulo seguinte desta dissertação.

2.3 – *Insônia*

O sucesso de *Amnésia* proporcionou a Nolan a oportunidade de realizar seu primeiro trabalho junto a um grande estúdio: *Warner Bros*. O diretor foi indicado por Steven Soderbergh, produtor executivo do projeto, que apreciou muito o segundo filme de Christopher Nolan e insistiu com os executivos do estúdio que, inicialmente, queriam um diretor mais experiente. Além de Nolan, Soderbergh apoiou também as escolhas de Wally Pfister e Dody Dorn, que haviam trabalhado no filme anterior, respectivamente, como diretor de fotografia e montador.

Insônia (*Insomnia*, EUA/Canadá, 2002) foi a primeira produção do diretor bancada por um grande estúdio. Teve um orçamento de 46 milhões de dólares, contando com atores consagrados, como Al Pacino e Robin Williams, arrecadando mais de 113 milhões de dólares. O filme é uma refilmagem de uma obra norueguesa de mesmo nome, dirigida por Erik Skjoldbjærg, em 1997. Este é o único filme de Christopher Nolan em que ele não é creditado como roteirista, apesar de ter escrito o rascunho final do roteiro. A história é narrada de forma linear e mais convencional, de acordo com os princípios narrativos do cinema industrial hollywoodiano. Mesmo assim, Nolan consegue deixar sua assinatura em alguns aspectos da obra, como, por exemplo, ao levantar questões éticas em relação ao comportamento do policial Will Dormer (Al Pacino), além da dificuldade do protagonista, no transcorrer da narrativa, em distinguir o que é real ou imaginário.

O filme é um suspense policial que conta a história de dois policiais de Los Angeles, Will Dormer e Hap Eckhart (interpretado por Martin Donovan), recrutados para investigar o assassinato de uma adolescente no norte do Alasca. Paralelamente à investigação do assassinato, ocorre uma investigação interna na seção de homicídios da polícia, na qual Hap é suspeito de envolvimento com traficantes. Dormer receia que se Hap admitir a acusação da corregedoria e fizer um acordo, as investigações possam chegar até ele e seja descoberta uma mancha em sua carreira, em um episódio em que ele forjara evidências para incriminar um assassino que seria libertado por falta de provas.

A história se passa durante o verão no norte do Alasca. Nessa época do ano, o sol não se põe e a luminosidade constante interfere no sono de Will Dormer que passa a sofrer de insônia durante o período em que se encontra na região. Durante uma perseguição ao assassino, sob forte nevoeiro, Dormer atira em Hap, causando sua morte. A polícia local presume que Hap fora morto pelo assassino da adolescente e Dormer se aproveita desta suposição para ratificá-la e ficar fora de suspeita, já que corria o risco de ter seu envolvimento na morte do parceiro interpretado como crime doloso. A partir daí, Dormer passa a ser chantageado pelo assassino da jovem, Walter Finch (Robin Williams), e vê-se em uma encruzilhada, sem poder acusar o verdadeiro criminoso, sob risco de ter sua carreira arruinada. O protagonista sofre pela impotência ante o assassino e pelo sentimento de culpa pela morte do companheiro de trabalho. Toda esta angústia é agravada pela dificuldade em dormir, que passa a interferir na capacidade de discernimento da personagem.

Apesar de ser uma refilmagem, é interessante notar como Nolan cria uma obra eficaz, com identidade própria, além de imprimir sua marca em diversos momentos. No filme original, não existe a investigação interna da polícia. A morte do policial é um acidente em virtude da pouca visibilidade provocada pela neblina, mas o agente que provocou a morte do parceiro não tem coragem de assumir a culpa e esconde-se sob o álibi sugerido pela própria polícia local. Por isso a introdução da auditoria interna, no filme norte-americano, é importante, ao trazer um fator que gera dúvida no espectador quanto às intenções de Will Dormer e provocar a reflexão sobre a questão ética.

O filme norueguês começa mostrando o assassinato da jovem, durante a exibição dos créditos iniciais. Após esta sequência, os dois policiais são mostrados no avião que chega ao norte da Noruega. Por sua vez, Nolan começa o filme com os créditos sendo exibidos sobre fundo branco. Os caracteres pretos, desfocados, tornam-se gradativamente legíveis, para se desfocarem novamente, dando lugar ao próximo crédito, e assim sucessivamente. Há uma fusão para um plano-detelhe das fibras de um tecido branco que, aos poucos, vai sendo encharcado por sangue. A tela é preenchida de vermelho, enquanto surge o título, em tipos brancos. Corte para uma vista aérea das geleiras do Alasca. A imagem vai perdendo o foco até ficar totalmente branca e se funde com a imagem das fibras brancas de tecido, inicialmente desfocada, tornando-se nítida à medida que vai sendo encharcada por sangue. Esta alternância de imagens prossegue durante toda a exibição dos

créditos, até creditar o diretor. Neste momento, é exibida a imagem do tecido branco com gotas de sangue caindo sobre ele. Em seguida, surge o plano-detelhe de uma mão com luvas de borracha esfregando o sangue sobre a manga de uma camisa.

Assim como já havia feito em *Following* e *Amnésia*, Nolan apresenta elementos importantes sobre a narrativa já na introdução. O predomínio do branco, remetendo à luminosidade constante do Alasca, o jogo de foco e desfoque, em referência à insônia, ao cansaço e à dificuldade de concentração resultantes das horas sem dormir vivenciadas pelo protagonista, além do sangue sobre o tecido que, como será revelado durante a narração, faz referência à prova forjada por Dormer em um caso investigado por ele no passado. Esta introdução, trazendo referências à trama ou à estrutura narrativa que está por vir, é uma característica constante nos filmes do diretor.

Insônia foi bem recebido pelo público em geral, assim como pela crítica especializada, elevando a credibilidade de Nolan junto à *Warner Bros.* e possibilitando a ele assumir a direção de uma grande produção do estúdio.

2.4 – Trilogia *Batman*

O sucesso de sua segunda obra produzida nos Estados Unidos credenciou Nolan a assumir a direção de um filme de ainda mais alto orçamento: *Batman Begins* (EUA/Reino Unido, 2005), muito elogiado pela crítica, tornando-se grande sucesso de público, arrecadando mais de 370 milhões de dólares no mundo todo. A carreira bem sucedida de *Batman Begins* possibilitou a produção de duas continuações – *Batman: O Cavaleiro das Trevas (Dark Knight)*, (EUA/Reino Unido, 2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge (Dark Knight Rises)*, (EUA/Reino Unido, 2012). Nolan encarou o desafio de reiniciar uma série que já havia sido bem sucedida sob a direção de Tim Burton em 1989 e 1992, mas fracassado em suas sequências de 1995 e 1997, ambas dirigidas por Joel Schumacher. Entre essas produções, o diretor realizou dois filmes de caráter mais autoral, embora também de grandes orçamentos e com características da indústria hollywoodiana: *O Grande Truque* (2006) e *A Origem* (2010).

Os roteiros dos filmes da chamada Trilogia *Batman* foram escritos por Christopher Nolan em parceria com seu irmão Jonathan, e o cineasta estabeleceu uma abordagem mais sombria para a personagem e a história em geral. Apesar de

ser um filme de super-herói, o diretor se preocupou em imprimir o máximo de naturalismo e credibilidade à história, características sempre presentes em sua filmografia. A trama se passa em uma Gotham City que poderia ser qualquer metrópole do mundo real, com problemas como corrupção, ganância, insegurança e medo. Além disso, a construção das personagens nos três filmes é de extrema importância para o envolvimento emocional do público com a história e os dramas de Bruce Wayne/Batman (interpretado por Christian Bale). Diferentemente dos super-heróis de outras produções que, assim como seus antagonistas, costumam ser personagens planas ou unidimensionais, Nolan confere uma personalidade bastante complexa ao protagonista, com dúvidas, angústias, medos e preocupações com as consequências de seus atos, além, é claro, da ambiguidade decorrente da dupla identidade do herói. A elaboração de características multidimensionais se estende também aos vilões e personagens secundárias, amplificando assim a identificação do espectador com os dramas apresentados nos três filmes.

Por se tratarem de produções de caráter mais comercial, direcionadas ao grande público, a estrutura narrativa não apresenta grandes inovações. Não há a fragmentação na montagem ou as temporalidades embaralhadas presentes em outras obras do diretor – o que não significa que sejam filmes medíocres ou convencionais. Nolan utiliza os recursos narrativos em função da diegese, como, por exemplo, o uso de *flashbacks* em *Batman Begins*, mostrando momentos da infância de Bruce Wayne. Neste caso, diferentemente de outras obras do diretor, as alternâncias temporais têm a função de esclarecer aspectos da relação do protagonista com seu pai e como aqueles acontecimentos influenciaram na formação de sua personalidade. O mesmo recurso é utilizado também no último filme da Trilogia. Tanto o segundo como o terceiro filme da Trilogia têm narrativas lineares, mas o diretor adota a montagem paralela em diversos momentos, com o intuito de aumentar a tensão e o envolvimento do espectador com a trama. Além disso, estão presentes nos três filmes temas que são recorrentes na filmografia de Nolan, como as discussões éticas e a dificuldade das personagens de se inserirem no mundo real – o que fica mais evidente aqui em virtude da dupla personalidade assumida pelo protagonista.

2.4.1 – *Batman Begins*

Batman Begins, lançado em 2005, conta a origem do super-herói. A personagem principal, Bruce Wayne, é revelada como um sujeito profundamente afetado pela tragédia ocorrida em sua infância, quando seus pais foram assassinados. Mas Nolan não limita a angústia de Bruce Wayne apenas ao episódio do assassinato. Ele constrói, por meio de *flashbacks*, uma relação sólida e afetuosa da criança com seu pai e com os valores da família, além de revelar a origem de outros medos e inseguranças do protagonista. Bruce cresce, tornando-se um jovem atormentado e perdido que sai pelo mundo sem saber ao certo o que procura. Em sua jornada, é apresentado e introduzido à Liga das Sombras, liderada por Ra's Al Ghul (Ken Watanabe).

Ao retornar para casa, Bruce reencontra Rachel Dawes (Katie Holmes), sua amiga de infância e agora assistente da promotoria de Gotham City. No entanto, está decidido a agir para livrar sua cidade da criminalidade e corrupção. Wayne acredita que pode se tornar um exemplo, mas isto deve acontecer através de um símbolo “incorrutível e eterno”. Assume, então, a personalidade de Batman, um vigilante sombrio e solitário que aterroriza os criminosos. Sua preocupação em manter a identidade de Batman incógnita para proteger as pessoas que ama é tamanha que ele passa a agir como um jovem irresponsável e inconsequente, características que ele próprio despreza, mas que são importantes para desviar a atenção de suas verdadeiras atividades noturnas. Quando na pele de Batman, chega a alterar a voz para não ser reconhecido.

Batman Begins é uma história sobre o medo – os medos de Bruce Wayne que, inclusive, o fortalecem para criar sua personalidade alternativa; os medos de toda a população da metrópole que vive insegura e sem esperança ante à violência crescente; e, para completar, o medo é também a arma dos vilões. Primeiramente, Espantalho (Cillian Murphy) que usa uma máscara e um gás alucinógeno para aterrorizar seus inimigos; depois, Ra's Al Ghul/Ducard (Liam Neeson) que contamina a água de Gotham City com a intenção de espalhar o gás por toda a cidade, instaurando o medo, o terror e a violência entre a população.

2.4.2 – Batman: O Cavaleiro das Trevas

O segundo filme da série começa apresentando uma Gotham City onde a criminalidade parece estar mais controlada. No entanto, Bruce Wayne tem motivos

para se preocupar. Batman, guardião e figura simbólica criada por ele para inspirar a fé na justiça e em uma cidade melhor, também acaba inspirando justiceiros que saem às ruas fantasiados, caçando bandidos. Além disso, percebendo o grande poder de Batman, os mafiosos da cidade decidem se unir para tentar derrotá-lo e dão carta branca para que um perigoso psicopata, o Coringa (interpretado por Heath Ledger) aja em defesa de seus interesses.

Desgastado por sua missão e todos os problemas decorrentes, Bruce deseja poder abandonar o papel de guardião e levar uma vida normal, ao lado de Rachel Dawes (aqui, interpretada por Maggie Gyllenhaal). Sua esperança é o promotor Harvey Dent (Aaron Eckhart), um homem honesto e determinado, que Bruce vê como um possível herdeiro do símbolo de integridade para a população. Por outro lado, há o Coringa, um criminoso cujas intenções parecem ser simplesmente semear o caos. Coringa frustra as intenções de Bruce Wayne ao sequestrar Rachel e Dent e obrigar Batman a escolher quem será salvo, uma vez que os aprisionara em locais diferentes. O incidente termina com a morte de Rachel Dawes. Harvey Dent, que é resgatado por Batman, tem metade do rosto queimado em uma explosão e se revolta com a morte de Rachel, tornando-se o vilão Duas Caras.

Nolan apresenta um Coringa extremamente assustador por ser, além de violento fisicamente, também psicologicamente instável e manipulador, levando seus oponentes a um profundo desequilíbrio emocional. Ao seu modo também, o Coringa é incorruptível, uma vez que parece não se interessar por dinheiro ou poder, contentando-se com a desordem e destruição. Do outro lado, está Batman/Bruce Wayne, atormentado pelo que considera serem consequências de seus atos. Bruce, que desejava abandonar a figura de guardião e viver ao lado de Rachel, encontra um oponente que o desestabiliza, assim como desestabiliza toda a população. O duelo entre Batman e Coringa representa a tentativa de controle contra o caos absoluto disseminado pelo vilão. Batman se vê impotente diante do poder de manipulação do Coringa que chega a destruir a personalidade do fragilizado Harvey Dent, influenciando-o a ponto de transformá-lo em um assassino em busca de vingança.

Em sua trilha de vingança, Harvey, que fora uma promessa de herói, mas acaba por se transformar no vilão Duas Caras, ameaça matar o filho do Tenente Gordon (Gary Oldman). Em um ataque ousado para salvar a criança, Batman provoca a morte de Harvey. Percebendo que se os crimes cometidos pelo promotor

fossem revelados, poderiam colocar todas as suas conquistas a perder, Batman decide assumir a culpa pelos assassinatos, em favor de uma falsa memória de um homem que simbolizasse a integridade e a justiça. Ao ser questionado por Gordon sobre essa decisão, ele responde: “Às vezes, a verdade não basta. Às vezes, as pessoas merecem mais. Às vezes, as pessoas merecem o que recompensa sua fé”. Com este discurso – que remete à famosa frase de *O Homem que Matou o Fascínora* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, EUA, 1962), de John Ford: “Quando a lenda se torna fato, imprima a lenda”¹³ – Nolan provoca o espectador com a questão da verdade e da subjetividade de uma verdade, assim como já fizera com Leonard Shelby, em *Amnésia*, e Will Dormer, em *Insônia*, e voltaria a fazer com Dom Cobb, em *A Origem*, e os mágicos rivais, em *O Grande Truque*.

Novamente, o medo está presente na temática. Entretanto, diferentemente do medo em *Batman Begins*, o que se apresenta agora é o medo do imprevisível, a insegurança provocada pelo caos. A presença de um vilão como Coringa desestrutura tudo ao seu redor e instaura o terror. A cidade torna-se um cenário de terrorismo, já que não se sabe quando ou onde ocorrerá um ataque, nem quem serão as vítimas. Neste aspecto é interessante notar mais uma provocação de Nolan, neste caso, em relação às políticas de combate ao terrorismo. Quando Batman revela a Lucius Fox (Morgan Freeman) que adaptara um dispositivo desenvolvido por este, possibilitando a ele ter acesso a imagens de todos os celulares de Gotham City, com o objetivo de localizar o Coringa, Fox reage, afirmando que é uma atitude antiética e perigosa: “É poder demais para uma só pessoa”, diz ele, preocupado com as possíveis consequências de tamanha concentração de poder.

2.4.3 – Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge

A conclusão da Trilogia acontece em 2012, com o lançamento de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*. O filme começa com a apresentação de Bane (interpretado por Tom Hardy), o antagonista de Batman na história, em uma sequência de ação que impressiona pela demonstração de poder e força do vilão. Bane, nascido em uma prisão subterrânea, é um homem de extrema força e inteligência. Mesmo renegado pela Liga das Sombras, vem a Gotham City para

¹³ “When the legend becomes fact, print the legend”.

cumprir o que Ra's Al Ghul não conseguira: destruir a cidade. Já Bruce Wayne é apresentado como um homem fisicamente envelhecido e fragilizado que vive recluso em sua mansão há oito anos passados da morte de Harvey Dent, mas que se vê obrigado e assumir o papel de Batman diante da presença ameaçadora de Bane. No confronto com o vilão, Batman é derrotado e gravemente ferido na coluna, sendo enviado por Bane para a distante prisão subterrânea.

Bane assume o controle da cidade, das organizações Wayne e de todo o arsenal de Batman, inclusive um reator nuclear que é modificado para funcionar como uma bomba, com poder para destruir a metrópole. A população é aprisionada na própria cidade, aguardando, impotente, a destruição pela bomba-relógio. Bruce Wayne, na prisão, consegue se recuperar e escapar, retornando a Gotham City como Batman e finalmente derrotando Bane. Incapaz de impedir a detonação da bomba, Batman pilota sua aeronave, transportando a bomba para que exploda no mar. Dado como morto, Batman é considerado herói, salvador de Gotham City, enquanto a fortuna de Bruce Wayne é repartida, parte para pagar dívidas da mansão, parte para o orfanato Blake e o restante para Alfred, seu mordomo.

O que poderia parecer um final em aberto, como Nolan já havia feito em *A Origem* (a ser analisado adiante), aqui se afigura uma tentativa de tornar a narrativa mais fiel ao herói dos quadrinhos. Ao final do filme, descobre-se que a aeronave de Batman tinha um piloto automático em perfeitas condições. O jovem policial John Blake (Joseph Gordon-Levitt), que conhecia a identidade de Batman, abandona a polícia e descobre a bat-caverna sob a mansão Wayne. O comissário Gordon se depara com o holofote do bat-sinal restaurado. E, finalmente, Alfred (interpretado por Michael Caine), ao sentar-se em um Café em Florença, se depara com Bruce em uma mesa próxima, junto a Selina Kyle (Anne Hathaway). Poderia ser apenas a imaginação de Alfred, que tanto desejara presenciar esta cena, ou teria Batman conseguido escapar ileso, acionando o piloto automático da aeronave. O público sai do cinema com uma dúvida, mas o espectador mais habituado às aventuras de Batman nos quadrinhos talvez esteja mais seguro quanto à resposta, uma vez que, em diversos episódios, o herói usa o artifício de se deixar ser dado como morto para retornar, mais forte, em outro momento.

Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge mostra o peso que Bruce Wayne tem que suportar por ter escolhido encarnar o guardião silencioso de Gotham City. O protagonista é apresentado envelhecido e fragilizado, física e emocionalmente, por

todo o esforço realizado e pelas responsabilidades assumidas no papel de Batman. E esta construção que Nolan projeta para a personagem ao longo dos três filmes contribui significativamente para a identificação do público com o herói. Para isso, colabora de maneira notável a interpretação do ator. O ator, como destaca Pallottini (2013), é a materialização daquela personagem imaginada pelo narrador. É ele quem dará vida àquele ser com quem o público se identifica. E, neste caso, Christian Bale tem a missão de interpretar uma personagem complexa, mas pode construir e desenvolver uma personalidade ao longo de três filmes. E assim ele o faz, de forma que o público vai, aos poucos, conhecendo aquele homem, sua infância, seus medos e traumas, seus sonhos, seus valores, virtudes e fragilidades, e acompanha as dores, o amadurecimento e, até mesmo, o declínio de sua força física. O desafio é amplificado neste caso, pois Bale tem que interpretar duas personagens – Bruce Wayne e Batman. Mas, ao incorporar o herói, ele modifica sua voz e esta alteração, aliada à máscara, faz com que a personagem adquira outra personalidade, muito diferente da de Bruce Wayne. Desta forma, de acordo com Candido (2005, p. 54), torna-se mais fácil a “aceitação da verdade da personagem por parte do leitor”. Não só Bale, como quase todo o elenco desta Trilogia têm a oportunidade de realizar ótimas interpretações, pois diversas personagens são construídas com certo grau de complexidade e podem ser aprofundadas ao longo dos três filmes.

A Trilogia Batman, mesmo contando histórias de um super-herói contra supervilões, é marcada por uma preocupação com a verossimilhança, tanto por parte das personagens, que chegam a adquirir múltiplas dimensões e certo grau de imprevisibilidade, quanto também por parte do universo diegético. Nolan procura aproximar a cidade de Gotham City de uma cidade real, com problemas como violência, caos e corrupção. Também as armas e artefatos utilizados por Batman trazem sempre alguma explicação plausível para sua existência e seu funcionamento. Tudo isso contribui para aproximar o espectador daquele universo, por mais fantasioso que seja, e dos dramas vividos pelas personagens na trama.

Ainda relacionado a esta questão, é interessante notar como dispositivos de alta tecnologia das indústrias Wayne, construídos para fins pacíficos, são usurpados pelos vilões e usados como armas contra Batman e a população – o que pode ser entendido como uma crítica à concentração de recursos e poder nas mãos de poucos e o risco inerente desta situação. Neste sentido, Nolan também faz uma crítica à desigualdade na distribuição de recursos quando, em um diálogo entre

Selina Kyle e Bruce Wayne, esta o confronta, advertindo-o que esta situação não durará para sempre: “Há uma tempestade vindo, Sr. Wayne. É bom você e seus amigos se prepararem, pois quando ela chegar, vão se perguntar como pensaram que podiam viver com tanto e deixar tão pouco para o resto de nós”. O peso da desigualdade social será abordado também em *O Grande Truque* (próximo filme a ser abordado).

Nolan mantém a coerência de, na abertura de seus filmes, abordar de alguma forma determinado aspecto da estrutura narrativa ou do enredo, como já havia feito em obras anteriores. Neste caso, o morcego estilizado, símbolo do Batman, é apresentado na abertura dos três filmes, sendo que, em *Batman Begins*, ele pode ser visto em meio a uma revoada de morcegos, como referência ao trauma de Bruce Wayne com este animal e, por isto mesmo, a escolha deste símbolo para o guardião. *Batman: O Cavaleiro das trevas* tem o símbolo formado em meio a uma nuvem de fumaça, remetendo às explosões provocadas pelo Coringa, especialmente as que resultam na morte de Rachel Dawes e nos graves ferimentos de Harvey Dent. Finalmente, *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* apresenta o símbolo se formando no gelo, uma referência ao rio congelado que os cidadãos banidos por Bane têm que atravessar.

2.5 – O Grande Truque

Plano de conjunto mostrando um bosque. No chão, em primeiro plano, estão espalhadas diversas cartolas, todas idênticas. A câmera se aproxima das cartolas e ouve-se uma voz que pergunta: “Vocês estão olhando atentamente?”. Segue-se uma narração *over* (na voz de Michael Caine), com o seguinte conteúdo:

“Todo truque de magia consiste em três partes ou atos. A primeira parte chama-se a promessa. O mágico mostra algo comum, um maço de cartas, um pássaro ou um homem. Ele mostra este objeto. Talvez, peça que o inspecionem e vejam que é de verdade. Sim, inalterado, normal. Mas, é claro, provavelmente não é. O segundo ato chama-se a virada. O mágico pega aquele objeto comum e o transforma em algo extraordinário. Vocês estão procurando o segredo, mas não vão encontrar, porque não estão realmente olhando. Vocês não querem realmente saber. Vocês querem ser enganados. Mas ainda não aplaudem, porque fazer algo desaparecer não é suficiente. É preciso trazê-lo de volta. Por isso todo truque de magia tem um terceiro ato. A parte mais difícil. A parte a que

chamamos de o grande truque”. (Narração da personagem Cutter, em *O Grande Truque*, 2006).

Durante a narração, são apresentadas três sequências em montagem alternada. Em uma delas, um senhor – Cutter (interpretado por Michael Caine) – apresenta um truque de mágica para uma criança, no qual faz um pássaro desaparecer e reaparecer. Uma segunda sequência mostra, em um teatro lotado, um homem apresentando um número em que ele próprio desaparece. A outra sequência acompanha um homem que sai da platéia para o palco e, em seguida, para os bastidores. Quando ele está sob o palco, presencia um alçapão se abrir e um homem, aquele mágico que estava se apresentando, cai em um tanque de vidro cheio de água e, preso, se debate desesperadamente até a morte.

O Grande Truque (*The Prestige*, EUA/Reino Unido, 2006) é o quinto longa-metragem dirigido por Christopher Nolan, com roteiro escrito em parceria com seu irmão Jonathan, a partir do romance de Christopher Priest, e foi realizado entre *Batman Begins* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. O cineasta apresenta na abertura a estrutura de um truque de mágica, dividido em três atos. Esta divisão apontada para um número de ilusionismo se assemelha à estrutura da narrativa cinematográfica clássica, conforme define Bordwell (2005). No primeiro ato, são apresentadas as personagens em uma situação de equilíbrio. Logo, são introduzidos os desafios, perigos e obstáculos até que, no terceiro ato, a trama se resolve, levando a uma nova condição de estabilidade. Percebe-se, portanto, que este filme, além de trazer no enredo referências e homenagens à arte do ilusionismo, também alude à metalinguagem, na medida em que celebra o cinema como um grande espetáculo de ilusão.

O filme conta a história de dois mágicos rivais, Robert Angier (interpretado por Hugh Jackman) e Alfred Borden (Christian Bale) que inicialmente trabalhando como parceiros tornam-se rivais, cada um deles dedicando-se a superar o adversário e criar um número que não possa ser reproduzido pelo concorrente. O envolvimento das personagens nesta disputa passa a ser doentio, a ponto de perderem pessoas que amam e conduzirem suas próprias vidas por um caminho de autodestruição.

Nolan estrutura a narrativa a partir das leituras dos diários dos mágicos. Alfred Borden, preso, acusado de matar Robert Angier, lê em sua cela o diário do rival. Assim, o público acompanha a história sob a ótica de Angier. Este, por sua vez, também tem o diário de Borden e, quando o lê, os eventos são apresentados sob a

perspectiva de seu adversário. Esta estrutura narrativa, construída a partir das leituras distintas dos diários, envolve o espectador em uma série de *flashbacks*. Apesar de poder confundir no início, logo se torna compreensível e é importante por colocar o espectador sempre na posição daquele que está lendo o diário e, assim como ele, não ter todas as informações a respeito da outra personagem. Como em um truque de mágica, o diretor direciona a atenção da audiência para o que deseja mostrar naquele momento, distraíndo-o e ocultando informações que poderiam estragar a ilusão. É assim também que ocorre no cinema narrativo, e Nolan, com uma obra que conota estratégias de metalinguagem, revela fórmulas da narrativa cinematográfica ao mesmo tempo em que também produz um espetáculo de ilusionismo, direcionando o olhar do espectador, distraíndo-o e iludindo-o para, no fim, apresentar o “Grande Truque”.

A disputa em questão gira em torno do truque do “homem duplicado” que Borden executa com perfeição e Angier tenta obstinadamente desvendar e superar. Ao final, será revelado para o público e para Robert Angier que o segredo do número executado por Borden era a existência de um irmão gêmeo. Entretanto, os irmãos conduziam suas vidas de forma a nunca revelar este segredo. Eles viviam o segredo para preservar o truque. Assim, os dois se revezavam nas personalidades de Alfred Borden e do engenheiro Fallon (ambos interpretados por Christian Bale). Cada um vivia, portanto, de acordo com as palavras da personagem, “meia vida”, mas este sacrifício era um preço considerado justo por eles, sendo compensado pelo sucesso profissional.

Robert Angier, por sua vez, não acreditando no uso de um sócia para a execução do truque, procura o cientista Nikola Tesla (David Bowie) que inventa uma máquina capaz de produzir clones. Desta forma, consegue realizar sua versão do “homem duplicado” com grande sucesso. No entanto, para viabilizar a continuidade do espetáculo, a cada número ele precisa eliminar o clone recém-criado, e o faz afogando-o em um tanque de vidro. É justamente isso que Borden presencia na abertura do filme. Contudo, especificamente nessa ocasião, Angier não reaparece. Ele forja a própria morte para ver Borden ser preso e condenado por assassinato. Um dos irmãos, então, se sacrifica para preservar o segredo e a liberdade do outro. Borden, posteriormente, descobre que Angier não morrera e que sua verdadeira identidade é o milionário Lorde Caldlow. Vai ao seu encontro em busca de vingança e o mata com um tiro.

O *Grande Truque* é um filme sobre obsessão. As personagens não conseguem ver nada além de seus objetivos e passam por cima de tudo, de pessoas, sentimentos e valores. E esta obstinação, que não se restringe a buscar o sucesso pessoal, mas também necessita provocar o fracasso do adversário, acaba arruinando suas vidas. Além disso, o filme lida de uma forma instigante com a questão da identidade e da individualidade. Nenhuma das duas, ou melhor, três personagens principais – Angier, Borden e Fallon – têm uma individualidade plena. Todos se sacrificam de alguma maneira por um objetivo maior: Borden e Fallon, por serem irmãos gêmeos e se revezarem nos papéis que representam, não podem revelar completamente seus verdadeiros sentimentos, desejos e angústias; Robert Angier esconde sua verdadeira identidade para seguir seu desejo obsessivo de ser um grande mágico. Além disso, após a obtenção da máquina inventada por Tesla, enfrenta permanentemente a insegurança, sem saber se sairá vivo após o espetáculo ou se morrerá afogado no tanque de vidro.

Assim como os mágicos buscam criar um truque inovador, que surpreenda e encante o público, Nolan concebe uma obra que provoca o espectador com uma estrutura que se alterna entre três linhas narrativas, muda constantemente o narrador da história e apresenta um final surpreendente. Se os mágicos estão limitados pela estrutura em três atos de um truque de ilusionismo, o filme narrativo também obedece a uma fórmula semelhante. Deste modo, se o diretor não rompe com a estrutura clássica de narração, ele deve inovar pela forma como conta a história. E é o que Nolan faz aqui mais uma vez.

No que diz respeito ao envolvimento do espectador com as personagens, O *Grande Truque* consegue provocar na audiência efeito semelhante ao que já ocorrera em *Following* e *Amnésia*. Se, em *Following*, o espectador sente-se perdido como o protagonista, e, em *Amnésia*, tem dificuldade para ordenar os acontecimentos, experimentando sensações parecidas com as da personagem, aqui, ele acompanha apenas o que as personagens revelam em seus diários, assim como os protagonistas, não tendo como desvendar os segredos e sendo surpreendido no final. É interessante notar como Nolan e o ator Christian Bale constroem as personagens Borden e Fallon. Christian Bale consegue representar a personagem Borden, que é encarnada pelos dois irmãos alternadamente, com sutis diferenças de comportamento. Desta forma, o espectador tem a impressão de ver um homem instável, quando, na verdade, seriam duas pessoas representando o

mesmo papel, de Alfred Borden. Quanto a Fallon, Nolan e Bale constroem uma personagem inexpressiva, da qual não se ouve nem a voz. Fica claro, quando é revelado o segredo, que esta falta de vivacidade é proposital, no sentido de não chamar a atenção do público para um detalhe que revelaria o grande truque.

2.6 – A Origem

Após *O Grande Truque*, Nolan realizou, em 2008, *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Em 2010, foi lançado *A Origem*. Com roteiro escrito por Christopher Nolan, o filme é uma superprodução contando com grandes estrelas no elenco, como Leonardo DiCaprio, Marion Cotillard, Ellen Page e, mais uma vez, Michael Caine, narrando a história de um ladrão que rouba informações invadindo o sonho de suas vítimas. Por sua complexa estrutura narrativa, que apresenta sonhos dentro de sonhos, a obra tem grande relevância na filmografia do diretor e será analisada detidamente no quarto capítulo.

2.7 – Interestelar

Interestelar (*Interstellar*, EUA/Canadá/ Reino Unido/Islândia, 2014) foi lançado após a conclusão da Trilogia *Batman*. O filme é uma ficção-científica que se passa em um futuro próximo, em que o grande problema da humanidade passa a ser a alimentação. Há uma grande crise alimentar no planeta, com escassez de água, tempestades de areia e pragas que atacam e destroem as monoculturas. Os investimentos em educação e ciência deixam de ser prioridades e todos os recursos são direcionados para a agricultura. Diante da perspectiva de extinção da humanidade, a NASA, que se tornara uma agência quase clandestina, assume a missão de verificar planetas em outra galáxia que poderiam abrigar a espécie humana.

O filme começa com um plano-detalle de uma estante com muita poeira caindo sobre os livros e sobre duas miniaturas de naves espaciais que ali estão. Surge o título – *Interstellar* – e, em seguida, um *fade out*. Ouve-se uma voz dizendo: “Meu pai era fazendeiro”. *Fade in* e vemos uma senhora narrando. Mais tarde, o público saberá que esta senhora é Murph (aqui, interpretada por Ellen Burstyn), filha do ex-piloto da NASA, Cooper (Matthew McConaughey). A narração continua na voz

da idosa Murph contando que, na época, todos eram fazendeiros, enquanto o público vê uma grande plantação de milho. Ela continua: “É claro que não foi sempre assim”. Neste momento, é exibida a cena de uma nave com problemas. O piloto se comunica com a base, informando as falhas, e perde o controle do veículo. Há um corte para um homem acordando e sua filha o chamando. O homem é Cooper e a criança que o chama é Murph (interpretada, na infância, por Mackenzie Foy). Cooper se levanta, vai até a janela e olha para uma grande plantação. Novamente a narração da senhora Murph é ouvida. Percebe-se, então, que esta narração faz parte de um documentário em que várias pessoas dão depoimentos sobre as dificuldades da época, com a enorme quantidade de poeira, as queimadas e as monoculturas que eram perdidas. A montagem ilustra os depoimentos, intercalando-os com cenas do cotidiano da família de Cooper, que viveu aquele período retratado no documentário.

Neste início do filme, Nolan apresenta diversos elementos e informações que serão explorados ao longo da narrativa. Logo no primeiro plano traz imagens que serão de grande relevância no desfecho da trama, já que o contato de Cooper com a filha através da quinta dimensão se dará naquele ambiente, provocando anomalias gravitacionais e usando os livros e a poeira como instrumentos de comunicação. Além disso, há as naves que fazem referência tanto ao passado de Cooper como piloto e à viagem interestelar que está por vir quanto ao retrocesso e estagnação da ciência naquele período, uma vez que estão cobertas de poeira. Um dos livros que pode ser visto na estante é *Cem Anos de Solidão*, obra-prima de Gabriel Garcia Marques, que narra a saga de uma família – Buendía/Iguarán – em um universo de realismo fantástico, acompanhada pela matriarca Úrsula que vive por volta de 115 anos. Os depoimentos do pseudo-documentário apresentado, além da função didática de introduzir informações que serão relevantes ao longo da narrativa, também indicam que a humanidade conseguiu superar as dificuldades e atingir um novo estágio.

Nolan, mais uma vez, trabalha com várias temporalidades. Nessa introdução, há um tempo que pode ser considerado o presente no universo diegético, que seria a época em que Murph é criança. Também é mostrado o passado de Cooper, na cena do acidente, e o futuro, quando Murph, já idosa, narra o documentário. O espectador assiste à narração destes eventos ocorridos em tempos distintos de forma quase simultânea, em montagens alternadas que fazem com que aquelas

cenas apresentadas pareçam conectadas de alguma forma. Este entrelaçamento de várias temporalidades estará presente em outros momentos do filme e será de fundamental importância para o desenvolvimento da trama.

Orientados pelos sinais que surgem no quarto de Murph a partir de anomalias gravitacionais, Cooper e a filha encontram uma base espacial da NASA que funciona clandestinamente. Os cientistas, liderados pelo Professor Brand (Michael Caine), trabalham em um projeto de evacuação da Terra. Após descobrirem um *buraco de minhoca*¹⁴ próximo a Saturno, que possibilita viagens a outra galáxia, são enviados 12 cientistas, cada um em uma nave, para explorar os planetas desta galáxia com potencial para abrigar a vida humana. Cooper, por suas habilidades como piloto, é convidado a participar de uma missão que tem o objetivo de ir ao encontro dos cientistas que enviaram sinais promissores de seus planetas. Ele decide partir, mesmo sem a certeza de quando voltará, mas com a esperança de salvar sua família e a população da Terra. Murph, embora se sentindo abandonada pelo pai, passa a acompanhar o Professor Brand em sua pesquisa e acaba se tornando uma importante cientista.

No entanto, a missão não acontece exatamente conforme planejado. O primeiro planeta a ser visitado, por estar muito próximo de um *buraco negro*¹⁵, provoca uma distorção temporal. O tempo passa mais devagar para quem está próximo de um buraco negro. Assim, para os cientistas que aterrissaram no planeta, passam-se pouco mais que três horas, enquanto que, para aquele que havia ficado na estação, Romilly (David Gyasi), assim como para a população da Terra, foram mais de 23 anos. Murph (agora interpretada por Jessica Chastain) tem a idade do pai quando este partiu.

¹⁴ Um “buraco de minhoca” é uma característica topológica hipotética do contínuo espaço-tempo, a qual é, em essência, um atalho através do espaço e do tempo. Teoricamente, a matéria poderia viajar de um ponto a outro do espaço através desta distorção no espaço-tempo. Embora não exista evidência direta da existência de “buracos de minhoca”, um contínuo espaço-temporal contendo tais entidades costuma ser considerado válido pela relatividade geral. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Buraco_de_minhoca - Acesso em 29/11/2017.

¹⁵ “De acordo com a Teoria da Relatividade Geral, um buraco negro é uma região do espaço da qual nada, nem mesmo partículas que se movem na velocidade da luz, podem escapar. Este é o resultado da deformação do espaço-tempo, causada após o colapso gravitacional de uma estrela, com uma matéria astronomicamente maciça e, ao mesmo tempo, infinitamente compacta e que, logo depois, desaparecerá dando lugar ao que a Física chama de singularidade, o coração de um buraco negro, onde o tempo para e o espaço deixa de existir. Um buraco negro começa a partir de uma superfície denominada horizonte de eventos, que marca a região a partir da qual não se pode mais voltar.[1] O adjetivo negro em buraco negro se deve ao fato de este não refletir nenhuma parte da luz que venha atingir seu horizonte de eventos, atuando assim como se fosse um corpo negro perfeito em termodinâmica”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Buraco_negro - Acesso em 29/11/2017.

Os problemas com a primeira missão, além da questão temporal, também diminuem muito o combustível da nave, e a tripulação tem que optar por visitar apenas um dos dois planetas mais próximos. Embora a Dra. Brand (Anne Hathaway) argumente a favor do planeta de Edmunds, sua indicação não é a escolhida, já que sua ligação sentimental com o explorador daquele planeta poderia estar influenciando seu julgamento, tornando-o menos objetivo. A decisão, então, é por tentarem o planeta do Dr. Mann, o que se provará um erro, já que aquele cientista (interpretado por Matt Damon), desesperado por estar em um ambiente inóspito, adultera os dados sobre a viabilidade do planeta, com a esperança de ser resgatado. Dr. Mann tenta sair do planeta, abandonando os demais cientistas, mas falha em sua tentativa, tendo sua nave destruída e danificando gravemente a nave principal – Endurance.

Em uma tentativa desesperada de alcançar o planeta de Edmunds, Cooper e Dra. Brand, agora os únicos sobreviventes, planejam uma manobra arriscada, aproximando-se do buraco negro para usar a força da gravidade como impulso para a nave. Cooper surpreende a Dra. Brand, ao decidir ejetar sua pequena nave, abandonando a Endurance para diminuir o peso e aumentar o impulso, permitindo assim que a nave com a Dra. Brand alcance o planeta de Edmunds. Ele, então, cai no buraco negro e se depara com uma impressionante construção tridimensional. Com a ajuda do robô TARS, percebe que aquela estrutura fora construída pelos mesmos seres que haviam guiado toda a missão da NASA e materializa o tempo como uma dimensão física, tridimensional. A partir daí, ele compreende que é capaz, naquele ambiente pentadimensional, de manipular a gravidade e se comunicar com sua filha. Murph, já adulta, compreende que o que ela chamava de fantasma eram as anomalias gravitacionais provocadas por seu pai. Cooper lembra-se do relógio que dera a Murph e, com a ajuda de TARS, transmite, em código Morse, os dados quânticos revelados na singularidade do buraco negro, controlando os movimentos do ponteiro de segundos do relógio. Desta forma, Murph consegue solucionar as equações quânticas que possibilitam a decolagem da imensa estação espacial construída pela NASA, salvando os habitantes da Terra. Cooper fica vagando no espaço, desacordado e, algum tempo depois, é resgatado e levado à estação espacial que recebeu o nome de Estação Cooper, em homenagem a Murph. Lá, ele reencontra Murph, agora uma senhora bem mais velha do que ele. Depois, parte ao encontro da Dra. Brand que está sozinha no planeta descoberto por Edmunds.

Em *Interestelar*, Nolan volta a trabalhar com personagens determinadas e, até mesmo, obcecadas por seus objetivos. Neste caso, além de Cooper, que vai às últimas consequências para tentar salvar a população da Terra, há a introdução de personagens femininas fortes e decisivas: Murph, obstinada em resolver as equações quânticas que possibilitariam a manipulação da gravidade e a consequente salvação da humanidade, e a Dra. Brand, que segue o sonho do pai e confia em sua intuição e no amor como elementos significativos para suas tomadas de decisão. Esta determinação em lutar com todas as forças em prol de um nobre objetivo pode ser considerada um dos temas do filme, ilustrada pelo poema recitado pelo professor Brand:

“Não adentre a boa noite apenas com ternura,
A velhice queima e clama ao cair do dia,
Fúria, fúria contra a luz que já não fulgura.
Embora os sábios, no fim da vida, saibam que é a treva que perdura,
Pois suas palavras não mais capturam a centelha tardia.
Não adentre a boa noite apenas com ternura,
Fúria, fúria contra a luz que já não fulgura...”¹⁶
(Trecho do poema *Do not go gentle into that good night*, de Dylan Thomas, 1937).

Este poema parece ter sido escolhido por trazer uma mensagem de fé e perseverança aos astronautas que partiram em busca de um novo lar para a humanidade. Mesmo sabendo que a missão seria muito difícil, o professor Brand apela para a força e coragem daquelas pessoas, e pede que elas não se rendam nunca, apesar de todas as adversidades.

Christopher Nolan, mais uma vez, preocupa-se em ancorar a ficção na realidade e na ciência. Neste caso, teve a colaboração do físico teórico Kip Thorne, que já havia colaborado na produção de *Contato* (*Contact*, EUA, 1997), de Robert Zemeckis, para fundamentar as questões sobre a Teoria da Relatividade, Física Quântica e os “buracos de minhoca”, de forma que fossem descritos da maneira

¹⁶ Tradução livre de trecho do poema completo de Thomas: “*Do not go gentle into that good night, / Old age should burn and rave at close of day; / Rage, rage against the dying of the light. // Though wise men at their end know dark is right, / Because their words had forked no lightning they / Do not go gentle into that good night. // Good men, the last wave by, crying how bright / Their frail deeds might have danced in a green bay, / Rage, rage against the dying of the light. // Wild men who caught and sang the sun in flight, / And learn, too late, they grieved it on its way, / Do not go gentle into that good night. // Grave men, near death, who see with blinding sight / Blind eyes could blaze like meteors and be gay, / Rage, rage against the dying of the light. // And you, my father, there on the sad height, / Curse, bless, me now with your fierce tears, I pray. / Do not go gentle into that good night. / Rage, rage against the dying of the light*”. Disponível em: <https://www.poets.org/poetsorg/poem/do-not-go-gentle-good-night> - Acesso em 22/12/2017.

mais acurada possível. Além disso, Jonathan Nolan, que co-escreveu o roteiro, estudou Relatividade no Instituto de Tecnologia da Califórnia, enquanto escrevia.

Mesmo com todo o suporte teórico, o diretor não se restringiu à ciência para conduzir a narrativa. O amor está presente como um elemento decisivo na trama. Desde a ligação sentimental entre a Dra. Brand e o explorador Edmunds, que influencia a decisão da cientista, mas, principalmente, a ligação entre pai e filha, representada pela relação entre Cooper e Murph. É graças à intensa sintonia entre as duas personagens que é possível a comunicação e transmissão dos dados quânticos que salvam a humanidade.

Outro tema sempre presente na filmografia de Nolan é a subjetividade com que os protagonistas vivenciam a realidade. São comuns as personagens que vivem realidades subjetivas descoladas do mundo sensível – como Leonard, em *Amnésia*, e Cobb, em *A Origem*. Aqui, temos Cooper que, apesar de sua objetividade, literalmente manipula e permite a modificação da realidade através de distorções gravitacionais.

Interestelar traz, ainda, várias referências e homenagens a *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, e à sequência *2010: O Ano em que Faremos Contato* (2010, EUA, 1984), de Peter Hyams. Em uma delas, John Lithgow (que interpreta Donald, o sogro de Cooper, e que também atuou em *2010*), tem a seguinte fala: “Pipoca em um jogo de basebol não é natural. Eu quero um cachorro quente”. Em *2010*, há um diálogo entre Curnow (a personagem de Lithgow) e Floyd (interpretado por Roy Scheider) enquanto viajam em uma nave, falando sobre as coisas das quais sentem falta. Neste diálogo, é a personagem Floyd quem diz “eu quero um cachorro quente”. Outros elementos do filme de Nolan fazem alusões claras à obra de Kubrick. Os robôs TARS e CASE, por exemplo, lembram não só o supercomputador HAL9000, pela inteligência artificial e diálogos com a tripulação, como também visualmente remetem à forma dos monolitos de *2001*. Ainda no aspecto visual, percebe-se nitidamente a semelhança entre a nave *Endurance*, de *Interestelar*, e a estação espacial de *2001*, inclusive pela rotação constante com a função de criar uma gravidade artificial. Outra homenagem que Nolan presta ao filme de Kubrick é a escolha da localização do “buraco de minhoca”, próximo a Saturno. Esta era a escolha inicial de Kubrick para *2001*, porém a tecnologia de efeitos visuais da época não foi capaz de recriar os anéis em torno do planeta a tempo, fazendo o diretor mudar a opção para Júpiter. Além dos aspectos visuais, guardadas

as proporções, os dois filmes apresentam semelhanças também na temática envolvendo questões existenciais e provocando reflexões sobre o futuro da humanidade.

Característica constante na filmografia de Nolan, o tratamento diferenciado das temporalidades – já abordado em *Following*, *Amnésia*, *O Grande Truque* e *A Origem* – volta a ter destaque em *Interestelar*. Neste caso, o diretor aproveita a Teoria da Relatividade para manipular o tempo de forma criativa, fazendo-o passar em ritmos diferentes para o pai e para a filha. Enquanto que, para Cooper, o tempo vivenciado foi o da aventura espacial, para Murph, a ausência do pai durou uma vida inteira, tendo que esperar até a velhice para reencontrá-lo. Mais uma vez, Nolan utiliza-se das montagens alternadas para evidenciar as diferentes linhas temporais, como ocorre no início do filme, em que são mostrados três períodos distintos. Há, inclusive, uma rima interessante entre o início e o fim do filme. No início, o espectador assiste aos depoimentos de várias pessoas a respeito da época anterior à estação espacial. Só ao final será esclarecido que aqueles depoimentos fazem parte de um documentário que é exibido em uma espécie de museu que preserva a casa de Murph e outros elementos do passado. Esta característica de tratar temporalidades distintas será ainda reiterada em sua mais recente produção lançada: *Dunkirk*.

2.8 – *Dunkirk*

Lançado em 2017, *Dunkirk* é uma produção conjunta que envolveu Reino Unido, Holanda, França e Estados Unidos. É o primeiro filme de guerra dirigido por Christopher Nolan e conta o episódio de resgate dos soldados ingleses que foram encurralados pelas forças alemãs, durante a Segunda Guerra Mundial, no litoral norte francês, em Dunquerque. Com a participação de barcos civis, foram evacuados mais de 300 mil soldados, entre o final de maio e início de junho de 1940.

Nolan, novamente, cria uma estrutura narrativa instigante e complexa, trabalhando com três linhas narrativas paralelas que se intercalam, com ritmos e intervalos de tempo diferenciados. O público acompanha os eventos ocorridos no píer, que têm a duração de uma semana, ao mesmo tempo em que assiste às atividades no mar, que duram um dia, enquanto as ações aéreas ocorrem no período de uma hora.

Embora haja várias personagens na história, Nolan parece optar por certo anonimato destes protagonistas. Isso fica evidenciado pela escolha de atores pouco conhecidos do grande público para papéis importantes, principalmente os soldados. Muitas personagens também não têm nome ou têm seus nomes pouco mencionados durante a narrativa. Há até mesmo o caso de um ator conhecido – Tom Hardy (o vilão Bane, de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*), interpretando o papel de um piloto de avião – que passa quase o filme todo com o rosto coberto por uma máscara. O público acompanha uma personagem em terra, uma no mar e outra no ar: um jovem soldado (Fionn Whitehead) que tenta de várias formas sair de Dunquerque e voltar para a Inglaterra, sobrevivendo a diversas peripécias; um civil (Mark Rylance) que parte em seu pequeno barco de lazer do litoral inglês com seu filho e outro jovem para ajudar no resgate; e um piloto (Hardy) da força aérea britânica.

Conhecido por sempre defender a experiência de se assistir a filmes na tela de cinema, Nolan opta, mais uma vez, por filmar em película, no formato de 70mm. Com a câmera geralmente posicionada de forma a produzir imagens sob o ponto de vista das personagens, seja em meio a um bombardeio ou em uma batalha aérea, cria uma obra que tem os efeitos de envolvimento e imersão do espectador intensificados, se assistida em uma sala de projeção adequada. O diretor consegue estabelecer um clima de tensão constante, causado pela impotência dos soldados diante de ataques quase sempre inesperados e que podem vir de qualquer lugar. O inimigo quase nunca é visto, exceto pelos aviões, o que só reforça a sensação de fragilidade e terror.

Logo no início, acompanha-se um soldado inglês – Tommy (Whitehead) – nas ruas da cidade francesa. Ele e seu grupo são atacados pelo inimigo. Os soldados alemães não são vistos. Presencia-se a fuga desesperada daqueles jovens que são abatidos, um a um, até só restar Tommy. Ele chega às barricadas francesas e as atravessa, correndo em direção à praia. Após passar por um beco, avista as tropas britânicas à espera de resgate. À sua frente estão quatro postes. Neste plano, os mastros sugerem uma grade e os soldados, mais adiante, parecem aprisionados na praia (Figura 1). O público acompanha a trajetória deste jovem, que durará uma semana, até que consiga chegar à Inglaterra. Além disso, paralelamente, assistimos aos acontecimentos no barco de um civil – o Sr. Dawson (Rylance) – que, junto com seu filho Peter (Tom Glynn-Carney) e o amigo deste, George (Barry Keoghan),

partem em uma missão de resgate, já que o governo britânico solicita a colaboração de todos os barcos civis na operação. A terceira linha narrativa mostra as ações dos pilotos Farrier (Hardy) e Collins (Jack Lowden) em batalhas aéreas contra aviões alemães.



Figura 1 – Tommy avista a praia: mastros remetem à imagem de uma grade que aprisiona os soldados. Fonte: Fotograma do filme *Dunkirk* (2017).

O público assiste aos eventos sob o ponto de vista dos três protagonistas. A estas perspecti vas subjetivas acrescenta-se a trilha musical envolvente, composta por Hans Zimmer, que muitas vezes emula os sons diegéticos e constantemente reforça a sensação de urgência e tensão, além da projeção em uma grande tela de cinema, e o resultado é uma experiência de imersão que virtualmente transporta o espectador para junto das personagens.

A estrutura narrativa alternando entre três linhas temporais permite que a audiência acompanhe eventos e personagens em momentos distintos e sob pontos de vista também diferenciados, uma vez que se pode ver, por exemplo, o resgate de soldados que abandonam um barco afundando sob a perspectiva de um piloto de avião, dos tripulantes do pequeno barco que se aproxima ou mesmo dos próprios soldados no mar. Nestes casos, o objetivo do narrador não parece ser o de criar suspense, já que o espectador muitas vezes sabe o destino das personagens por já ter acompanhado aquele episódio em outro momento, mas o de contar uma história

de forma distinta, sob diferentes pontos de vista e múltiplas temporalidades – assim como ocorre com a percepção do tempo individualizada para cada um, dependendo do estado emocional e das circunstâncias apresentadas. Esta estratégia de *Dunkirk* remete ao que afirma Marcel Martin (1990, p. 213), citando Jean Epstein (em *Le cinema du Diable*):

De fato, o tempo é uma força irresistível e irreversível, pelo menos o tempo objetivo e científico. Mas [...] o mesmo não acontece quando o homem “interroga sua percepção interior, cujas informações confusas, diferentes e contraditórias permanecem irreduzíveis a uma medida exata comum. Muitas vezes, parece inclusive não haver duração alguma para um espírito que se acha absorvido no presente... A inconstância, a incerteza do tempo vivido, advém do fato de que a duração do eu é percebida por um sentido interior complexo, obtuso, impreciso: a cenestesia [17]”.

Desta forma, Nolan cria uma interessante obra que remete à metalinguagem, ao chamar a atenção para a forma como se dá a narração, uma vez que o conteúdo, seja no aspecto geral (filme de guerra) ou específico (a batalha de Dunquerque), já é relativamente conhecido.

Um dos últimos planos do filme, após o sucesso da operação de evacuação das tropas inglesas, mostra diversos capacetes abandonados na areia da praia (Figura 2), o que pode ser interpretado como uma referência ao anonimato dos soldados envolvidos no absurdo da guerra. Esta imagem também remete ao plano inicial de *O Grande Truque*, em que se veem diversas cartolas espalhadas pelo chão (Figura 3) – assim como magicamente surgiam aquelas cartolas, em *Dunkirk*, “milagrosamente”, sumiram os soldados, só restando seus capacetes.

¹⁷ “Cenestesia é a consciência (sensopercepção) que temos do próprio corpo, é a representação consciente do próprio corpo, de sua posição, de seu movimento, de sua postura em relação ao mundo a sua volta e em relação às suas diversas partes e segmentos”. Conceito disponível em: <http://www.psiqweb.med.br/site/DefaultLimp.aspx?area=ES/VerDicionario&idZDicionario=170> - Acesso em 22/12/2017.



Figura 2 – Capacetes dos soldados abandonados na praia. Fonte: Fotograma de *Dunkirk*.



Figura 3 – Plano inicial de *O Grande Truque*: cartolas pelo chão. Fonte: Fotograma do filme.

A partir desta breve imersão nos filmes de longa-metragem de Christopher Nolan, procurou-se verificar as características e estratégias narrativas recorrentes em sua filmografia, no sentido de promover o envolvimento do espectador ao acompanhar o drama dos protagonistas, compartilhando sensações semelhantes, fortalecendo a imersão e o vínculo com as angústias de suas personagens. Estas características tornam-se ainda mais evidentes ao examinar detidamente duas de suas obras mais complexas em termos de estruturação: *Amnésia* e *A Origem*.

CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO FILME *AMNÉSIA*

“É difícil perder-se. É tão difícil que provavelmente arrumarei depressa um modo de me achar, mesmo que achar-me seja de novo a mentira de que vivo”.

(Clarice Lispector).

Plano-detelhe de uma foto *Polaroid*. À medida que vai sendo sacudida pela mão que a segura, a imagem vai esmaecendo até desaparecer. O papel fotográfico, totalmente escuro, é inserido novamente na câmara. Há um *click* e o clarão do *flash*. Em seguida, vê-se o rosto do homem que fotografa, respingado de sangue. Percebemos, então, que a sequência está invertida e vemos as imagens montadas de trás para frente. Há sangue na parede, mas “escorre” para cima. Corte para um plano-detelhe de um cartucho vazio no chão; outro corte para um par de óculos com as lentes sujas de sangue, no chão igualmente sujo. Mais um corte para um plano mais aberto, revelando que ao lado dos óculos há um segundo homem, caído. Aquele que antes segurava a câmara estica os braços e uma pistola “vem” pelo ar até sua mão. Ele se agacha, o cartucho vazio se move em direção à arma, os óculos movem-se para o rosto do homem caído, que agora começa a erguer a cabeça. O primeiro homem atira. Ouve-se um grito. Fim da sequência.

Desta forma começa *Amnésia (Memento)*, EUA, 2000). Um início inquietante que instiga a curiosidade do espectador até que se perceba que a montagem está invertida, mostrando, de trás para frente, o momento de um assassinato. Não se sabe nada sobre aquelas pessoas nem as razões que levaram até o evento. O público assiste a uma sequência de conclusão e conhecerá, a partir daí, em ordem cronológica invertida, os eventos e motivações que levaram até esse desfecho.

O filme conta a história de Leonard Shelby (interpretado por Guy Pearce), um homem que não consegue reter memórias recentes, em consequência de uma pancada na cabeça que sofrera durante um assalto. Sua última recordação é justamente o momento do crime, no qual sua esposa teria sido estuprada e morta. Leonard está, desde então, à procura de um dos assassinos, já que o outro criminoso fora morto por ele durante o incidente. O espectador acompanhará a busca do protagonista através de uma narrativa cronologicamente invertida. Desta forma, assim como a personagem está sempre perdida em relação ao passado recente, o público experimenta também uma sensação de desorientação, uma vez

que tem informações sobre o que acontece no momento em que ocorrem os eventos da cena a que está assistindo, mas não sabe o que a precedeu.

Após a sequência de abertura, o homem, que logo saberemos ser Leonard Shelby, é apresentado sentado em uma cama de hotel. Nesta curta cena, exibida em preto-e-branco, acompanhamos os pensamentos do protagonista e percebemos que ele está perdido, sem saber exatamente onde está. Ele identifica o local simplesmente como um quarto anônimo de hotel, mas é incapaz de saber a quanto tempo está ali. Há um *fade out* e um corte para a próxima sequência.

Esta sequência, colorida, começa com Leonard mostrando uma foto para outro homem, aparentemente um funcionário de hotel. O homem da foto, identificado como Teddy (Joe Pantoliano) em uma anotação na margem do papel, é o mesmo que aparece na cena de abertura como a vítima do assassinato. Enquanto Leonard e o outro homem conversam, Teddy surge na porta do hotel. Com ar brincalhão, já chega cumprimentando Leonard com intimidade, chamando-o de Lenny. Após Leonard corrigi-lo, demonstrando que não quer ser chamado por este apelido, os dois iniciam uma conversa e saem em direção ao estacionamento. Durante o diálogo, há algumas alusões ao problema de memória de Leonard. Teddy brinca com isso em diversos momentos como, por exemplo, quando tenta enganar Leonard com relação ao seu carro, ao que Leonard reage mostrando uma fotografia do próprio veículo. Os dois saem, com Leonard guiando em direção a um lugar que acredita ser importante para sua investigação. Quando chegam ao destino, um local que parece ser uma refinaria abandonada, Leonard caminha e entra sozinho em um prédio. Já no interior, pega uma foto de Teddy. No verso, está escrito: “Não acredite nas mentiras dele. É ele. Mate-o.” Neste momento, Teddy entra no prédio. Leonard tira uma pistola e o ataca, derrubando-o com uma coronhada. Ele está convencido de que Teddy é o assassino de sua esposa. Os dois discutem e Teddy tenta argumentar que Leonard nada sabe que está enganado até mesmo quanto a sua própria identidade, mas Leonard não se deixa convencer e atira em Teddy.

O final desta sequência coincide com o final da sequência de abertura, ou seja, com o início daquela ação, uma vez que a sequência inicial está montada em ordem inversa. Assim ocorrerá durante todo o filme, com as sequências em cores ordenadas de forma cronologicamente invertida, sendo que o início de uma sequência coincide com o final da cena seguinte.

O filme prossegue com mais uma sequência em preto-e-branco. Leonard, ainda no quarto de hotel, investiga o que há nas gavetas, olha pela janela, enquanto o espectador acompanha, através da voz *over*, o protagonista falar sobre seu problema de memória e sobre a importância de se ter tudo anotado, além de mencionar o caso de Sammy Jenkins ao perceber uma tatuagem em sua mão onde se lê: “Lembre-se de Sammy Jenkins”.

O próximo segmento, novamente em cores, começa com Leonard escrevendo no verso da foto de Teddy: “É ele. Mate-o”. Ele carrega a pistola e sai do quarto em direção à portaria do hotel. É atendido pelo funcionário que se identifica como Burt (Mark Boone Junior) e conversa com ele sobre seu problema de memória. Burt sorri ao ouvir uma história que, provavelmente, já ouvira diversas vezes. Leonard mostra a foto de Teddy e pede para ser avisado, caso ele telefone ou apareça no hotel. Enquanto conversam, Teddy surge à porta e cumprimenta Leonard. O segmento termina exatamente como começou o segmento em cores anterior.

Pode-se, então, perceber que as sequências em cores são intercaladas por outras em preto-e-branco. O filme é, portanto, construído a partir de duas linhas narrativas, uma em preto-e-branco, narrada em ordem cronológica, intercalada por outra, em cores e com montagem cronologicamente invertida. Esta estrutura narrativa confunde o espectador, uma vez que é forçado a montar um quebra-cabeça cronológico, em que se conhece antes o efeito para só depois compreender as causas, e assim contribui para que se sinta como o protagonista que vive desorientado em um presente desvinculado do passado e do futuro. A personagem precisa recorrer sempre a arquivos ou artifícios de memorização para se lembrar de quem ele é, onde está, quem são as pessoas com quem se relaciona, além de encontrar as motivações para continuar sua busca – o que dá sentido à sua vida.

Ao final destes cinco segmentos, passaram-se pouco mais de dez minutos, mas o diretor já apresenta elementos importantes sobre a narrativa e a trama. Além da cena inicial que, montada em ordem invertida, sinaliza uma história que será contada de trás para frente, é introduzida a alternância de sequências em cores e em preto-e-branco que se repetirá ao longo de todo o filme. As cenas em preto-e-branco ajudam a audiência a compreender os eventos que levaram Leonard à sua condição atual, uma vez que são apresentadas em ordem cronológica e expõem os acontecimentos que levaram o protagonista ao estado de perda de memória e busca de vingança, seja através da voz *over*, que permite ao espectador conhecer os

pensamentos da personagem, ou por conversas pelo telefone, nas quais Leonard explica a um interlocutor desconhecido o crime que resultara na morte de sua esposa e na sua amnésia anterógrada¹⁸. Nestas conversas, Lenny relata também o caso de Sammy Jankins (Stephen Tobolowsky), um homem que tinha um problema semelhante, mas que, por não conseguir se organizar e se adaptar à nova condição, acabou por causar acidentalmente a morte da esposa por overdose de insulina, sendo, depois disto, internado em uma clínica psiquiátrica.

Após os dez minutos iniciais, o espectador já pode perceber a estrutura que se apresenta, com duas linhas narrativas cronologicamente opostas que se alternam. No entanto, embora as sequências em preto-e-branco pareçam referirem-se a um tempo diegético anterior à ação que é mostrada nas cenas coloridas, não é possível determinar em que período ocorreram aqueles eventos. Isso só será esclarecido no trecho final, quando, após acompanhar as sequências intercaladas durante todo o filme, o espectador assiste ao último segmento que começa em preto-e-branco e passa a ser colorido, indicando o encontro das duas linhas narrativas e seguindo assim até o final. É interessante notar a rima visual que o diretor adota ao fazer a transição das imagens em preto-e-branco para o colorido. Leonard é levado a um encontro com um traficante, Jimmy (Larry Holden). Acreditando ser ele o assassino de sua esposa, Leonard o mata e, logo após, fotografa o corpo da vítima. A câmera, então, enquadra o papel fotográfico na mão de Leonard. Enquanto a foto é revelada, a imagem, que era monocromática, muda gradativamente, tornando-se colorida. O espectador assiste ao fechamento do ciclo cronológico. A partir daí, pode ordenar todas as sequências e irá compreender a cadeia causal que levou Leonard a assassinar Teddy no início da história. E este fechamento de ciclo, ou seja, o ponto onde as duas narrativas se encontram, ocorre também através de uma imagem fotográfica, após um assassinato.

A alternância dos fragmentos em ordens cronológicas opostas contribui para intensificar o efeito de confusão no espectador, já que interfere na organização mental dos eventos, constantemente desviando a atenção do público para outra linha narrativa. Os primeiros planos de um trecho colorido coincidem com os últimos do trecho subsequente, o que auxilia o espectador a relacionar as duas sequências

18 Tipo de amnésia, normalmente causada por um traumatismo forte, que afeta a memória posterior ao trauma cerebral. Neste caso, o indivíduo só consegue se lembrar de eventos decorridos antes do trauma e tem a incapacidade ou dificuldade de se recordar de eventos recentes. Disponível em: <http://psicob.blogspot.com.br/2008/04/amnsia-antergrada.html> - Acesso em 31/08/2017.

e reorganizar mentalmente a cronologia dos eventos, mas a introdução de trechos em preto-e-branco, com outra linha cronológica, pode distrai-lo ou confundi-lo, dificultando esta ordenação. A montagem provoca, assim, um efeito análogo ao que o tempo exerce sobre a memória do protagonista que, mesmo se esforçando para reter as informações, é vencido pelo esquecimento em questão de minutos.

3.1 – Registros mnemônicos

Nolan apresenta, desde o começo do filme, os instrumentos que o protagonista usa para memorizar informações importantes. O primeiro é representado pelas fotografias em *Polaroid*. Além de fotografar, Leonard faz anotações, junto às imagens, sobre pessoas, lugares e objetos registrados que servirão como referência no futuro. Ao longo do filme, são apresentados outros recursos, como as tatuagens que o protagonista faz no próprio corpo com dados que considera vitais e devam ficar registrados de forma permanente, além do relatório da polícia que ele leva sempre consigo. Leonard acredita nessa metodologia como uma forma segura e objetiva de registrar tudo que seja relevante para sua investigação. O que o espectador percebe, no entanto, no decorrer da narrativa, é que esses registros na verdade acabam fazendo parte de uma realidade subjetiva, criada e manipulada pelo próprio protagonista que engana a si próprio ao fazer as escolhas sobre o que deva ser memorizado ou não.

Além disso, pode-se observar, já nas sequências iniciais, que o protagonista é facilmente enganado pelas outras personagens que brincam com sua deficiência, aproveitando-se dele e chegando a manipulá-lo para interesses próprios, sem relação com o objetivo da investigação. Percebe-se isso logo no princípio, pelas brincadeiras de Teddy e pelo funcionário do hotel que sorri ao ouvir pela enésima vez Leonard contar sobre sua condição, cobrando uma conta da hospedagem que provavelmente já fora paga repetidas vezes. Lucas Batista (2012), em sua análise de *Amnésia*, destaca que ao mostrar como Leonard é facilmente manipulável, o filme reforça no espectador a desconfiança na capacidade investigativa do protagonista.

Ainda com relação aos registros, como foi dito, Leonard tem total confiança em seu método. Acredita que através da organização e repetição é possível se adaptar ao cotidiano, mesmo com sua deficiência. Ele confia plenamente no que

escreve, principalmente no que tatua em seu corpo, que seriam as “verdades incontestáveis”. Além de informações sobre o crime e a investigação, ele tatua também orientações para conseguir lidar com sua condição, tais como: “Considere a fonte. A memória é traiçoeira”. Ou ainda: “Fotografe casa, carro, amigos, inimigos”. É interessante notar que há uma frase escrita de trás para frente, no peito da personagem, que pode ser lida quando ele se olha no espelho: “John G. estuprou e assassinou minha esposa”. Toda vez que vê sua imagem refletida no espelho Leonard lê esta frase (Figura 4). Sua imagem e sua identidade agora se confundem com esta sentença. É o que dá sentido à sua vida. Nolan usa o espelho em diversos momentos do filme, consolidando a identificação da personagem com aquela imagem projetada, ou a falta de identidade do protagonista que chega a afirmar ao final da história: “Todos nós precisamos de espelhos para nos lembrar de quem somos”. Em outros filmes de Nolan, o espelho também será usado para reforçar algum aspecto da personalidade do protagonista (como será abordado na análise de *A Origem*).



Figura 4 – Imagem de Leonard (Guy Pearce) refletida no espelho, mostrando a tatuagem que se torna legível quando vista desta maneira. Fonte: Fotograma de *Amnésia* (2000).

Assim como Leonard confia totalmente em seu método, nos registros fotográficos e escritos, o diretor leva a audiência a acreditar também no protagonista e utiliza-se de artifícios já tradicionalmente consagrados para reforçar estas impressões. As sequências em ordem cronológica, que representariam o passado, são exibidas em preto-e-branco, remetendo a imagens “documentais” ou mesmo *flashbacks*, como é comum em filmes de ficção. Estas imagens transmitem, então, uma impressão de credibilidade, assim como os documentos oficiais exibidos ao

longo do filme, tais como o relatório da polícia, certificado de registro de veículos e habilitação de motorista. A fotografia e a palavra escrita também são registros aceitos pelo senso comum como representações da verdade. Christopher Nolan manipula o espectador com estes recursos, mas vai desconstruindo-os gradativamente, mostrando como a percepção da realidade pode ser construída de forma artificial e subjetiva.

3.2 – Questionamentos

Um momento importante que leva ao questionamento sobre a veracidade dos relatos de Leonard ocorre quando este, narrando a história de Sammy Jenkins, conta que o sujeito, incapaz de levar uma vida normal, terminou internado em uma clínica psiquiátrica. Neste instante, vemos Sammy sentado em uma cadeira na clínica. Depois que uma pessoa atravessa o plano, passando na frente de Sammy, seu rosto é substituído momentaneamente pelo de Leonard (Figuras 5 e 6). A duração desta imagem é de fração de segundo, mas o espectador mais atento pode perceber a distorção e começar a questionar a confiabilidade dos relatos de Leonard. Por ser uma cena em preto-e-branco e representar uma lembrança da personagem anterior à morte da esposa, deveria ser uma recordação fiel do passado, mas sugere que nem tudo que é apresentado necessariamente corresponde à realidade diegética.



Figura 5 – Sammy Jenkins na clínica psiquiátrica. Fonte: Fotograma de *Amnésia* (2000).



Figura 6 – Leonard no lugar de Sammy. Fonte: Fotograma de *Amnésia* (2000).

Em outras sequências, são apresentados eventos que colocam em xeque a credibilidade dos relatos de Leonard. Em certo momento, enquanto lê o relatório da polícia sobre o crime, surge a imagem do próprio Leonard preparando uma seringa, aparentemente de insulina. Mais tarde, Teddy contará a Leonard que sua esposa é quem era diabética e que Sammy Jankins nem mesmo era casado. Quanto ao relatório da polícia que Leonard carrega sempre consigo, mais à frente é revelado que faltam 12 páginas do documento, o que dificulta a investigação e uma conclusão por parte do protagonista. Teddy irá afirmar, no final do filme, que o próprio Leonard retirara as páginas para criar um enigma insolúvel para si próprio. Aos poucos, portanto, o espectador vai se deparando com outras versões de eventos já apresentados e identificando uma instabilidade mental do protagonista. Percebe-se, assim, que aquele narrador não é confiável. O público, no decorrer da narrativa, passa a saber mais do que a personagem, tanto por ser capaz de ordenar os eventos, como por ir conhecendo melhor a mente do protagonista. No entanto, como a história é narrada sob o ponto de vista de Leonard, a audiência está permanentemente colocada em condição semelhante à dele. Tudo isso leva o espectador a tentar se concentrar cada vez mais nos detalhes e passar a desconfiar de todas as personagens. E com uma estrutura narrativa complexa e incomum, o espectador tem ainda mais dificuldades para montar o quebra-cabeça.

À medida que se conhece um pouco mais sobre a personalidade de Leonard, aumenta-se a desconfiança do público em relação a seus relatos. Não há mais certeza sobre o que causara a morte da esposa, nem mesmo se ela de fato teria ocorrido. A história de Sammy Jankins já não é tão verossímil e passa a se confundir

com a própria história do protagonista. Seriam Sammy Jenkins e Leonard Shelby a mesma pessoa? Existiria mesmo um Sammy Jenkins ou este seria uma criação de Leonard para justificar um erro seu? Leonard teria provocado a morte da esposa por overdose de insulina? Ao final do filme, Teddy responde a algumas destas questões, mas, por não ser também uma personagem confiável, o espectador não sabe o quanto do que ele diz é verdadeiro. Uma possibilidade é que Sammy Jenkins seja uma invenção de Leonard. Em certo momento, em uma conversa por telefone, Leonard, ao contar sobre Sammy Jenkins, afirma que a história dele ajuda-o a compreender a sua própria. Diz que Sammy era desorganizado, anotava tudo em pedaços de papel, mas que depois se confundia. Além disso, Sammy não tinha motivação, ao contrário de si próprio que tem uma razão para viver: a vingança. No entanto, ao final do filme, o espectador pode contabilizar três assassinatos cometidos por Leonard, tendo como justificativa a vingança pela morte da esposa. O que se pode perceber é que Leonard criou um engodo para si próprio, construindo um enigma que o leva a uma busca incessante por um assassino que ou nunca existiu ou provavelmente já teria sido eliminado. Quando ele mata uma pessoa, encontra novas formas de se auto-iludir, a fim de continuar sua perseguição, pois é isto que dá sentido à sua existência.

3.3 – Identificação com a personagem

Nolan consegue criar uma personagem convincente – ainda que questionável – a partir de fragmentos de informações, seja através de suas ações, de seus relatos ou dos próprios pensamentos, aos quais o espectador tem acesso através da narração *over*. Além disso, conhecemos também o protagonista pelo que as outras personagens dizem sobre ele. Este conhecimento fragmentário é cuidadosamente construído pelo diretor para ser condizente com o conhecimento que temos de um ser humano ‘real’. A atuação de Guy Pearce também contribui significativamente para a verossimilhança do protagonista. O ator consegue criar uma personagem convincente que alterna entre a insegurança e a determinação. Junte-se a isso as relações do protagonista com as outras personagens que, devido a sua deficiência, torna mais difícil a formação de juízo em relação a estas pessoas e forma-se um cenário bastante convincente. Para isso, contribui fortemente a relação de Leonard com as outras personagens, especialmente Teddy e Natalie (Carrie-Anne Moss). Teddy é o homem assassinado por Leonard logo na primeira cena – o que já

desperta a curiosidade do público que passa, então, a procurar entender o que levou Leonard a matá-lo. À medida que fica mais claro o objetivo do protagonista, o espectador passa a deduzir que Teddy seria o assassino procurado, para depois compreender que ele estaria inocente deste crime. No entanto, no decorrer da narrativa, não se sabe o quanto do que Leonard diz é verdade, e Teddy também se mostra uma personagem bastante questionável, a começar pelo nome falso com o qual se apresenta a Leonard. Não se sabe nem mesmo se ele é realmente um policial. Já Natalie é uma personagem enigmática que aparenta ser uma pessoa no início, mas que se revelará para o espectador como de caráter duvidoso. Em sua primeira aparição, no começo do filme, parece estar simplesmente interessada em ajudar Leonard, ao entregar-lhe um envelope com informações que aparentemente levarão à identificação do assassino. Na próxima sequência em que aparece, Leonard acorda na mesma cama que ela, levando o espectador a interpretar que passaram a noite juntos. Conclui-se, então, que ela está do seu lado. Mas, logo se perceberá que ela na verdade manipula Leonard. Aproveitando-se de sua deficiência, ela o usa para se vingar daqueles que ela acredita serem os responsáveis pela morte de seu namorado, o traficante Jimmy.

A estrutura narrativa contribui de forma essencial para reforçar esta percepção acerca das personagens em geral e a identificação com a condição do protagonista. Mesmo sendo capaz de alinhar todos os eventos e com isto formar uma percepção mais ampla, o espectador experimenta, durante todo o filme, um desconforto semelhante ao que aflige o protagonista que não sabe em quem confiar, não consegue saber como e porque está em determinado local ou em certa condição e tem que se esforçar constantemente para costurar eventos e pessoas aparentemente desconexos.

O protagonista é movido pela busca por vingança. Sua última recordação é o momento do crime, quando presencia, impotente, a morte da esposa. Esta lembrança acaba por se tornar uma ferida que nunca cicatriza, pois Leonard não consegue sentir a passagem do tempo, estando permanentemente preso àquele momento, procurando sua esposa ao seu lado na cama toda vez que acorda e tendo que se recordar daquela tragédia como se tivesse acabado de acontecer. Esta seria a percepção da audiência durante boa parte da história, corroborada pelos relatos do próprio Leonard. No entanto, à medida que se percebe que o protagonista não é um narrador confiável, o valor que a vingança tem para ele passa também a ser

questionável. Como não há informações suficientes para se ter certeza de que a esposa de Leonard morrera no assalto, ou se o próprio Leonard teria causado acidentalmente sua morte, a busca por vingança como questão de honra ou como punição do criminoso passa a não fazer mais tanto sentido. O que o público pode perceber é que esta caçada passou a ser a única motivação que impulsiona a personagem, dando suporte à sua existência. Isso fica claro ao final do filme, quando, após matar o traficante Jimmy e ouvir as revelações de Teddy sobre si próprio, Leonard se recusa a aceitar e decide (usando aqui as palavras do protagonista) “criar outro enigma para resolver”, forjando pistas que o levarão a incriminar Teddy pelo assassinato de sua esposa. Não importa mais o crime ou o possível culpado, não importa se alguém será prejudicado. Por ser incapaz de reter memórias, Leonard torna-se também incapaz de sentir culpa, já que não precisa se recordar de seus erros. Assim, tudo o que interessa é ter um motivo para se levantar da cama, um objetivo que se torna eternamente inalcançável, já que o desfecho nunca fica registrado. Os valores morais da personagem permitem que ele manipule a si próprio, criando uma ilusão, mesmo tendo consciência que, em algum momento, será prejudicial a outros e até a ele mesmo.

É significativa a cena ao final do filme em que Leonard fecha os olhos e visualiza a si mesmo deitado junto com sua esposa (Jorja Fox) e ela acaricia seu peito. No lado esquerdo, à altura do coração, está tatuado “*I’ve done it*” (Figura 7). O espectador pode se lembrar de uma cena em que Natalie pergunta a Leonard por que não há tatuagem naquele local, ao que ele responde que talvez esteja reservado para quando ele pegar o assassino. Teria, então, chegado o momento de fazer a derradeira tatuagem? Leonard continua dirigindo, quando vê uma placa de uma loja de tatuagens. Ele freia bruscamente e pega um papel onde se lê: “Tatuagem: Fato 6 – placa do carro: SG137IU”. Ele opta por continuar enganando a si próprio. Uma realidade subjetiva é então construída, partindo do esquecimento de um passado com o qual não consegue conviver, substituindo-o por um mais conveniente que traz junto um propósito, ainda que ilusório.



Figura 7 – Leonard deitado com sua esposa que acaricia seu peito, onde se vê a tatuagem em referência à conclusão de sua busca por vingança. Fonte: Fotografia de *Amnésia* (2000).

3.4 – Estratégias narrativas

O roteiro de *Amnésia* foi escrito por Christopher Nolan, inspirado em um conto de seu irmão, Jonathan, cujo título é *Memento Mori*, publicado em 2001, na revista *Esquire*. No entanto, a estrutura do conto e do filme são bastante diferentes. No conto, o nome da personagem principal é Earl. Earl teve a esposa morta durante um assalto e encontra-se internado em uma clínica psiquiátrica, incapaz de reter qualquer informação nova por mais de dez minutos. A narrativa não deixa dúvidas quanto ao crime e as motivações do protagonista e o leitor acompanha a história através dos bilhetes que a personagem deixa para si mesma, conduzindo-a gradativamente ao seu objetivo. Por meio dos bilhetes, Earl comunica-se consigo mesmo e orienta desde sua fuga da instituição até a busca pelo assassino. O conto segue a cronologia dos passos que levam o protagonista desde o período em que ainda está internado até a execução do assassino. Além dos bilhetes, o protagonista também tatua em seu corpo informações sobre o crime. Earl escreve para si mesmo como se fosse uma terceira pessoa, alguém que ajuda e guia os passos de um amigo, conduzindo-o gradativamente ao seu objetivo. Ao final do conto, ele consegue encontrar e matar o criminoso, mas não tem acesso a uma caneta para registrar o feito. A história, então, termina com a sugestão de que a busca pelo assassino da esposa pode continuar acontecendo, indefinidamente.

Percebe-se uma nítida diferença entre as estruturas narrativas do conto de Jonathan e do filme de Christopher Nolan. O filme adota a complexa estrutura de um

“filme quebra-cabeça”, com duas narrativas cronologicamente opostas que se encontram no final, o que não ocorre no conto. A inversão da ordem cronológica na narrativa de *Amnésia* é fundamental para provocar o efeito de confusão no espectador, aproximando-o assim das sensações vividas por Leonard Shelby e amplificando o envolvimento da audiência com o drama da personagem. Além disso, o espectador vai tomando conhecimento da instabilidade mental do protagonista e percebendo que ele não é um narrador confiável, de forma gradativa. Alguns elementos marcantes são trazidos ao conhecimento do público, pouco a pouco, seja através de imagens mentais, como uma breve recordação de Leonard segurando uma seringa, ou através de revelações de outras personagens, como o que diz Teddy após a morte de Jimmy. Estas informações são colocadas no filme de forma a que o espectador vá gradualmente perdendo a confiança no protagonista. Isto, aliado ao esforço de constantemente buscar concatenar as sequências em uma ordem inteligível vai deixando o público sempre perdido em relação à realidade diegética. Se a história fosse narrada em ordem cronológica, este efeito poderia se perder, pois se conheceria o problema de Leonard, sua instabilidade e tendência a se auto-iludir forjando uma realidade mais conveniente para si próprio. O filme seria, então, uma história policial de um homem com perda de memória recente e que é manipulado por outras personagens, além de si próprio. Logo no início, seria percebido o ciclo interminável que Leonard se auto impôs a viver, e todo o impacto poderia se diluir.

Em *Amnésia*, mais uma vez, Nolan flerta com o filme *noir*, assim como já havia feito em seu primeiro longa-metragem, *Following*. Uma história policial, com personagens ambíguas, o detetive pouco confiável, a *femme fatale*, o uso da narração *over* e a exploração das fraquezas humanas – características marcantes deste gênero – que, segundo o próprio diretor, são uma forma de extrapolar a própria vida, as próprias neuroses, tornando tudo acessível ao público. Os medos, os relacionamentos, as ações e traições ajudam a definir as personagens neste tipo de filme, tornando possível ao cineasta tratar de temas que considera relevantes de forma instigante para o espectador.

Nolan constrói uma obra que, graças a uma engenhosa estrutura narrativa, envolve o espectador, colocando-o, guardadas as proporções, em condições análogas às angústias, ao sofrimento e à confusão mental do protagonista. Ao final da história, além de optar por não fechar o enredo com certezas absolutas, o

narrador deixa em aberto questões que provocam a reflexão por parte do público sobre o que compõe a memória e quanto de nossas lembranças provém de nossa racionalidade ou é mesclado com nossa imaginação. Quanto do que lembramos seria uma recordação fiel de fatos e quanto seria outro passado, recriado de acordo com nossas emoções, nossas fraquezas e nossa subjetividade?

Como em outras obras de Nolan, a realidade é apresentada como uma construção com grande carga de subjetividade. Assim como os protagonistas de *Following* e *O Grande Truque*, Leonard, em *Amnésia*, constrói uma realidade na qual consegue se sentir integrado, ao escolher ou até mesmo inventar o que vale a pena ser lembrado, de maneira que ao se olhar no espelho, se reconheça como uma pessoa “melhor”. Esta dificuldade de adaptação que chega ao ponto de constituir uma visão extremamente subjetiva da realidade será abordada também no próximo filme a ser analisado: *A Origem*.

Capítulo 4 – ANÁLISE DO FILME *A ORIGEM*

“É a vida? Mesmo assim ela me escaparia.
Outro modo de captá-la seria viver.
Mas o sonho é mais completo que a realidade,
esta me afoga na inconsciência.
O que importa afinal: viver ou saber que se está vivendo?”

(Clarice Lispector)

Para elaboração da análise que se segue, partiu-se de um estudo anterior¹⁹, consistindo no exame da estrutura narrativa do filme *A Origem*, fazendo um paralelo com aspectos de *Oito e Meio (8 1/2)*, Itália/França, 1963), de Federico Fellini, uma obra de caráter mais autoral e de difícil assimilação do grande público, que se utiliza de uma estratégia narrativa extremamente complexa – *estrutura em abismo*, conforme apontada por Christian Metz (1972). O objetivo era investigar possibilidades de apropriação de aspectos narrativos e/ou estruturais na realização de filmes de maior apelo popular, a partir de obras mais complexas e autorais, além de verificar como se daria esta aproximação. Para a presente pesquisa, foi aprofundada a análise da estrutura narrativa, procurando destacar seu caráter funcional, orientado para ampliar a identificação do espectador com as sensações experimentadas pelas personagens.

4.1 – Considerações sobre *Oito e Meio*, de Fellini

Um homem, cujo rosto não é revelado, dirige seu carro, preso a um grande congestionamento. Aos poucos, uma fumaça começa a tomar conta do veículo fechado. O homem tenta desesperadamente abrir as portas e janelas, sem sucesso, enquanto as pessoas no exterior observam impassíveis. Finalmente, ele consegue sair do carro e, em seguida, o vemos voando entre nuvens. Outro homem cavalga na praia e se encontra com um terceiro que segura uma corda presa à perna daquele que flutua. Ele puxa a corda e, quando o homem a cavalo diz “definitivamente para baixo”, o homem começa a cair. Há um corte abrupto para uma

¹⁹ *Um estudo sobre Estrutura em Abismo no filme A Origem, de Christopher Nolan* – Monografia de Conclusão de Curso de Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais (Escola de Belas Artes / UFMG), em 2014, realizada por este autor e orientada pela Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade.

mão se erguendo, de uma pessoa que parece querer gritar e tomar fôlego, ao acordar de um pesadelo.

Assim começa *Oito e Meio* (8 1/2, Itália/França, 1963), de Federico Fellini. Durante esta sequência de sonho inicial, podemos nos sentir tão angustiados e confusos quanto o protagonista ainda não totalmente revelado. E assim nos sentiremos durante todo o filme – ou até seu final, quando se revela que esta confusão concretiza o estado de espírito dessa personagem em crise de criação. O que Fellini parece pretender é que o espectador se sinta do mesmo modo que uma pessoa em crise criativa se encontra: com pressões externas, confusão mental, misturando sonhos, memórias e “realidade”, ideias que surgem e vontade de abandonar tudo. Com maestria, o cineasta italiano constrói uma obra de metalinguagem extremamente complexa, uma vez que o filme que Guido (o protagonista interpretado por Marcello Mastroianni) pretende realizar é o próprio filme *Oito e Meio* que Fellini concretiza.

Uma coisa é mostrar, num filme, um segundo filme cujo assunto tem pouca ou nenhuma relação com o do primeiro... Outra é falar, num filme, desse mesmo filme sendo feito. [...]

Não basta, portanto falar de “filme dentro do filme”: 8 ½ é o filme 8 ½ sendo feito; o “filme dentro do filme” é aqui o próprio filme. (METZ, 1972, pp. 219 e 221).

Nesse sentido, a construção do filme se enquadra naquilo que o teórico Christian Metz, em um ensaio sobre a obra do mestre italiano, denominou de “Estrutura em abismo”.

Assim como os quadros nos quais aparece um quadro, os romances em que se trata de um romance, *Oito e meio* pertence com seu “filme dentro do filme” à categoria das obras de arte desdobradas, refletidas em si mesmas. Para definir a estrutura particular deste tipo de obras, foi às vezes proposta a expressão de “construção em abismo”, tomada da linguagem da ciência heráldica e que de fato se presta muito bem a designar esta construção que possibilita todos os jogos de espelho. (METZ, 1972, p. 217).

Outros filmes também fazendo uso de metalinguagem apropriaram-se de estruturas semelhantes, como, por exemplo, *Quando Paris Alucina* (*Paris, When it Sizzles*, EUA, 1964), de Richard Quine, ou *A Noite Americana* (*La Nuit Américaine*, França/Itália, 1973), de François Truffaut (Cf. ANDRADE, 1999). No entanto, segundo Metz, o filme de Fellini foi o primeiro construído inteiramente em função da

estrutura em abismo. “[...] É a construção em abismo, e ela só, que possibilitou a Fellini integrar no seu filme todo um conjunto ambíguo de reflexões sobre aquilo que se poderia criticar no seu filme” (METZ, 1972, p. 219).

Reforçando a complexidade da estruturação do filme, Christian Metz também destaca o duplo desdobramento na narrativa de *Oito e Meio*.

8 ½ [...] é um filme duas vezes desdobrado. [...] Não temos apenas um filme sobre o cinema, mas um filme sobre um filme que, ele também teria tratado do cinema; não temos apenas um filme sobre um cineasta, mas um filme sobre um cineasta que reflete ele próprio sobre o seu filme. (METZ, 1972, p. 219).

Dessa forma, de acordo com Ana Lúcia Andrade (1999), o ensaio de Metz ajuda a explicar as composições dos planos do filme de Fellini, em que o protagonista é revelado através de espelhos, seja por ele mesmo (como em sua primeira aparição de frente para o espectador – Figura 8) ou por outros personagens. Quanto à cena no banheiro de uma clínica, em que Guido se revela, após acordar de seu pesadelo: “É a primeira vez que o espectador visualiza completamente o rosto do protagonista. E é através do espelho que suas feições são reveladas, uma possível alusão ao jogo de espelhamentos que Fellini propõe em seu filme” (ANDRADE, 1999, p. 101).



Figura 8 – O cineasta Guido (Marcello Mastroianni) aparece pela primeira vez de frente para o espectador através de seu reflexo no espelho. Fonte: Fotograma de *8 ½* (1963).

Essa complexa estrutura é arquitetada, segundo Andrade, para criar uma identificação entre o protagonista Guido e o próprio Fellini. As inquietações de Fellini podem ser verificadas refletidas em sua personagem, tanto nos enquadramentos com o uso de espelho mencionado, quanto nos diálogos, nos temas abordados, na câmera subjetiva que ora sugere a visão de Guido ora a do próprio Fellini. Ao final, o diretor fecha o ciclo, terminando o seu filme como o início do filme que Guido desejaria realizar.

Fellini revela, assim, todo o processo de sua crise de criação, utilizando-se de *Oito e meio* como a narrativa de um filme a ser feito, através das confusões de seu criador. Aqui não é mais necessária a tela de projeção para aludir ao filme dentro do filme, pois comprova-se que *Oito e meio* é o próprio *Oito e meio* sendo criado, na mente de seu criador, e revelado para o espectador em seu processo de crise criadora. (ANDRADE, 1999, p. 111).

Embora *Oito e Meio* tenha sido reconhecido pela crítica – e até mesmo pela indústria cinematográfica hollywoodiana que o premiou com o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro em 1964 – como obra-prima do cinema, não se trata exatamente de um filme ao gosto do grande público. Sua narrativa fragmentada, misturando sonhos, devaneios, memórias e ‘realidade’ do protagonista, em uma trama hermética, não são fatores que costumam atrair multidões às salas de cinema. Federico Fellini parece compactuar com o que Umberto Eco (1989) denomina de espectador *crítico* ou espectador *de segundo nível* que não está interessado apenas em acompanhar uma história, num primeiro nível de leitura, mas que é capaz de estabelecer relações, graças a um conhecimento prévio ou, segundo Eco, a uma *enciclopédia intertextual*. Este tipo de espectador não se concentra apenas na fábula, mas, como afirma David Bordwell, em “[...] indagar por que a narração a está representando dessa maneira particular” (BORDWELL, 2005, p. 289).

O filme de Fellini poderia ser classificado, portanto, de acordo com as considerações de Bordwell, como *cinema de arte*, em que há uma “relativa ausência de personagens consistentes e orientados para um objetivo preciso” (BORDWELL, 2005, p. 279). Quase em oposição a esse tipo de narrativa, tem-se o *filme hollywoodiano clássico*, conforme já comentado neste trabalho, que contempla a maioria dos filmes produzidos pela indústria cinematográfica hollywoodiana, direcionados, principalmente, ao *espectador ingênuo* (ECO, 1989). Filmes, como *Oito e Meio*, mais direcionados ao *espectador crítico*, podem ser considerados

exceção, ante a enorme produção cinematográfica industrial. E, como observou Luis Buñuel, seriam utilizados como “instrumento de poesia, [...] de subversão da realidade, de limiar do mundo maravilhoso do subconsciente, de inconformismo com a estreita sociedade que nos cerca” (in XAVIER, 1983, p. 334). Segundo Buñuel, o cinema é uma arte subaproveitada, ao se considerar as enormes possibilidades que proporciona e a efetiva realização cinematográfica que se limita, na maioria das vezes, a contar histórias, de forma similar ao romance e ao teatro. Para ele, o cinema seria “o melhor instrumento para exprimir o mundo dos sonhos, das emoções, do instinto”.

No entanto, podem-se observar na produção hollywoodiana, alguns diretores que conseguem, aproveitando-se de estruturas e estratégias narrativas criadas em um filme de arte, realizar filmes que agradem tanto ao espectador *ingênuo* quanto ao *crítico*, contando histórias que se enquadrem, de alguma forma, aos padrões de um filme narrativo clássico, mas introduzindo elementos de caráter autoral, que incentivem a reflexão por parte do público. Conforme já observado aqui na análise de sua filmografia, Christopher Nolan pode ser considerado um narrador com estas características, e seu filme *A Origem* faz esta aproximação de forma instigante.

4.2 – A Origem: estrutura e estratégias narrativas

Ondas do mar chocam-se fortemente contra pedras e a areia. Um homem, parecendo ferido, está caído na praia. Lentamente, ele ergue a cabeça e vê um casal de crianças brincando ao longe. Ele abaixa a cabeça e fecha os olhos novamente. Um soldado japonês toca suas costas com um rifle, verifica que ele tem um revólver e grita alguma coisa para outro soldado, próximo a uma mansão japonesa. Dentro da mansão, em um luxuoso salão, está sentado um ancião. Um dos soldados apresenta a ele os objetos que encontrara com o homem da praia: o revólver e um peão. O homem da praia é, então, carregado por dois soldados até o salão. Enquanto ele come um prato de arroz, ouve o velho dizer: “Você veio me matar?”. O velho pega o peão e, enquanto o faz girar sobre a mesa, continua: “Eu sei o que é isto. Já vi um antes. Há muitos e muitos anos. Pertencia a um homem que conheci em um sonho meio esquecido. Um homem que possuía conceitos muito radicais”. O homem pára de comer e olha para o velho.

Dessa forma enigmática, tem início *A Origem* (*Inception*, EUA/Reino Unido, 2010), de Christopher Nolan. Mais tarde, percebe-se que essa sequência é parte de um sonho. Mas, que sonho seria este? Quem está sonhando? Quando a pessoa desperta? Nem todas as questões serão claramente respondidas, mas o filme consegue intrigar o espectador com o mistério que se apresenta desde o início.

A Origem conta a história de Dom Cobb (interpretado por Leonardo DiCaprio), líder de um sofisticado grupo de ladrões que se utilizam de uma moderna tecnologia para ter acesso ao subconsciente de outras pessoas através dos sonhos e, desta forma, ‘roubar’ informações valiosas. É um filme que poderia ser classificado como ficção-científica, assim como também se enquadraria na categoria dos chamados “filmes de assalto”.

Trata-se de uma obra cinematográfica com muita ação, utilização de efeitos especiais, além de contar com atores e atrizes conhecidos do grande público, num complexo sistema de produção de um grande estúdio (Warner Bros.), com alto orçamento, prevendo obter bastante lucro de retorno e, para isto, buscando atrair muitos espectadores ao cinema. E, de fato, o filme foi um grande sucesso de bilheteria à época de seu lançamento²⁰, além de ter sido reconhecido pela crítica e pela indústria que o premiou com Oscar de Melhor Montagem, Mixagem de Som, Edição de Efeitos Sonoros e Efeitos Visuais, em 2011, tendo também sido indicado em outras importantes categorias (Melhor Filme, Roteiro Original, Direção de Arte e Trilha Sonora Original).

No entanto, para um filme de grande apelo comercial, *A Origem* tem uma estrutura narrativa complexa, fazendo uso de montagens paralelas para conseguir abarcar as sub-tramas que se desenvolvem em cada nível de sonho que as personagens penetram. Além disso, Nolan deixa o final em aberto, sem uma conclusão clara a respeito do que teria acontecido de fato com o protagonista. Ainda assim, o filme parece agradar tanto ao espectador *ingênuo*, interessado principalmente em acompanhar a obscura história, quanto ao espectador *crítico* que possa estar atento às estratégias de desdobramentos propostas pela narrativa.

Voltando ao início do filme, cabe analisar alguns elementos presentes na narrativa, procurando compreender como se dá o envolvimento do espectador com as angústias da personagem principal e como o diretor se utiliza da estrutura

²⁰ Segundo dados fornecidos pelo site Internet Movie Database (www.imdb.com). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt1375666/business?ref_=tt_dt_bus - Acesso em 16/05/2014.

narrativa para obter este resultado. É interessante perceber como nos é apresentada a personagem Dom Cobb. Assim como *Oito e Meio* começa com um sonho, *A Origem* também se inicia desta forma, sendo que, aqui, a face do protagonista é vista pela primeira vez dentro do sonho. Fazendo um paralelo com a obra de Fellini – em que a apresentação do protagonista se dá através de seu reflexo no espelho, como um prenúncio do que será tratado ao longo da narrativa – no filme de Nolan, aquele homem, que mais tarde perceberemos estar perdido entre sonho e realidade, nos é apresentado justamente dentro de um sonho.

A transição dessa sequência para a seguinte se dá, primeiramente, através do som. Enquanto Cobb levanta os olhos em direção ao velho, ouvimos uma voz perguntando: “Qual o parasita mais resistente?”. Há um corte para o rosto do interlocutor, o mesmo homem, porém mais jovem, no mesmo salão. Existe claramente uma relação entre as duas sequências. No entanto, a primeira permanece em aberto, aguçando a curiosidade do espectador. Não é revelado que se tratava de um sonho e nem há informação a respeito das crianças que brincam.

Na segunda sequência percebemos que, no salão, estão Dom Cobb, seu parceiro Arthur (interpretado por Joseph Gordon-Levitt) e o homem com quem conversam, Saito (Ken Watanabe). Cobb e Arthur tentam aplicar um golpe para roubar segredos industriais, mas o milionário desconfia e sai do salão, deixando-os sozinhos. Neste momento, ocorre um fenômeno, como um tremor de terra. Cobb olha para o relógio de pulso que está de cabeça para baixo e cujos ponteiros se deslocam lentamente. Há uma aceleração dos ponteiros e um corte para uma cena de convulsão nas ruas, com explosões e pessoas correndo. Destaca-se o rosto de Cobb, adormecido. Um homem entra em um quarto e lá está Saito, dormindo em uma cama. O homem verifica o estado de Saito e vai até a janela observar a multidão nas ruas. Em seguida, volta à sala onde estava e monitora Arthur que dorme em uma poltrona. Ele vai até a cadeira onde está Cobb e pega em seu braço. Plano-detelhe do relógio, desta vez na posição normal, com os ponteiros se movendo normalmente.

A partir deste momento, já é possível deduzir que a cena do salão se trata de um sonho. As personagens estão nesse apartamento dormindo, monitoradas por um homem que parece ser comparsa de Cobb e Arthur. Inicia-se a montagem alternada que irá mostrar o que se passa no sonho (na mansão) e no apartamento onde as personagens dormem. Nolan introduz alguns elementos relevantes para a narrativa,

como, por exemplo, a passagem do tempo, mais lenta em um sonho. Percebemos isso ao observar que o relógio de Cobb “anda” mais lentamente na mansão do que no apartamento. Nota-se, também, que as explosões no local onde está o apartamento se refletem na mansão através dos tremores de terra. Outra particularidade importante é o plano-detalhe que mostra o relógio de cabeça para baixo, que Cobb consulta sem manifestar sinal de estranhamento – o que pode indicar que está sonhando. Vários detalhes como estes podem ser observados ao longo do filme.

A sequência seguinte mostra Cobb e Arthur conversando na área externa da mansão, enquanto continuam os tremores de terra. Neste momento, é apresentada a personagem Mal (interpretada por Marion Cotillard), esposa de Cobb. Ele vai ao encontro de Mal que olha sobre um parapeito em direção ao mar e pergunta: “Se eu pulasse, sobreviveria?”, ao que Cobb responde: “Se for um mergulho perfeito, talvez” – uma alusão ao que está por ser revelado sobre a morte da esposa. Na cena seguinte, os dois estão dentro da mansão, em uma sala, e Mal pergunta a Cobb sobre as crianças, se sentiram a sua falta. Pode-se deduzir, então, que as crianças vistas na sequência inicial seriam filhas do casal e estariam separadas da mãe. Cobb sai da sala pela janela e desce com o auxílio de uma corda para invadir o salão onde se encontra o cofre de Saito. Ele pega um envelope com as informações que procurava, mas, neste momento, Saito entra na sala, acompanhado de Mal. Dois seguranças entram trazendo Arthur que fora capturado. Mal aponta a arma para ele. Saito obriga Cobb a entregar o envelope e revela que já sabia que estava dormindo. Quando Saito pergunta a Cobb sobre quem o contratara e este se recusa a dizer, Mal ameaça atirar em Arthur. Nolan usa esta situação para introduzir mais uma informação sobre o universo dos sonhos, revelando que, se uma pessoa morre em um sonho, ela desperta. Mal atira no pé de Arthur, causando imensa dor. Cobb consegue atirar na testa de Arthur, fazendo com que este desperte no apartamento.

Começa, assim, uma sucessão de planos em montagem alternada e ritmo frenético, mostrando a tentativa de fuga de Cobb da mansão, ao mesmo tempo em que revela o que ocorre no apartamento onde dormem Cobb e Saito. Enquanto, na mansão que desmorona, Cobb tenta escapar de seus perseguidores e memorizar as informações confidenciais contidas no envelope roubado, no apartamento, seus parceiros procuram manter Saito adormecido. Ao perceber que Saito está despertando, Arthur ordena que seu parceiro Nash (Lukas Haas) acorde Cobb,

atirando-o na água – manobra que eles chamam de “chute”. A queda de Cobb na banheira se reflete no sonho da mansão como uma inundação. Cobb presencia a água inundando violentamente a mansão e desperta no apartamento, emergindo do mergulho na banheira. Segue-se um embate entre Saito e os três comparsas, em que Saito acaba dominado. A cena seguinte mostra um diálogo na sala do apartamento, quando é revelado que Saito conhecia a intenção de Cobb e seus companheiros; estava testando-os e declara que eles falharam. Há um corte para uma cena no interior de um trem. As quatro personagens do apartamento dormem em um vagão, monitoradas por um jovem adolescente. Revela-se, então, para o espectador, que a ação no apartamento tratava-se também de um sonho. O adolescente consulta o relógio – os ponteiros se movem mais rapidamente –, coloca fones de ouvido em Nash, abre uma mala com um equipamento que mostra um cronômetro regressivo marcando 26 segundos e aciona um controle remoto, quando começa a tocar uma música. A canção que Nash ouve no trem é percebida pelas personagens no apartamento. Eles compreendem que o prazo está se esgotando e Cobb, em uma atitude drástica, derruba Saito no chão e o ameaça com uma arma. Neste momento, Saito percebe que ainda está sonhando, ao observar que o tapete sobre o qual está caído, de poliéster, não corresponde ao tapete de lã que existe em seu verdadeiro apartamento. Novamente, em montagem alternada, mostram-se a discussão no apartamento e a movimentação no trem. O cronômetro, no trem, chega a zero e todos despertam, com exceção de Saito. Após uma rápida discussão sobre o fracasso do assalto e a perda de controle de Cobb com a aparição de Mal, o grupo se separa, com Cobb dizendo que desembarcará em Quioto. Saito desperta, mas o grupo já se dispersou, restando apenas o adolescente que finge ler uma revista.

Até aqui, tem-se aproximadamente 15 minutos de projeção. Embora o filme não se inicie de acordo com os padrões da construção clássica – apontados por David Bordwell (2005) e Heitor Capuzzo (1995) –, pode-se perceber que a própria estruturação interna deste segmento, mesmo com as montagens alternadas, se enquadra na cartilha da narrativa clássica, já que parte de um estado de equilíbrio – (o diálogo no salão da mansão de Saito), ocorrendo logo após um rompimento deste equilíbrio (com a saída de Saito da sala e a aparição de Mal, seguida de lutas e perseguições) para, finalmente, chegar-se a um novo estado de equilíbrio (quando as personagens despertam no trem com o fracasso da missão). Capuzzo (1995) e Andrade (2004) reiteram que em um filme narrativo de caráter comercial é importante conquistar o interesse do espectador desde o início. Pode-se perceber

que Nolan utiliza diversos artifícios da narrativa clássica neste trecho inicial com o objetivo não só de conseguir a atenção e cumplicidade do espectador, como também de apresentar o universo em que irão ocorrer as ações, explicando algumas regras que regem este mundo através de diálogos entre as personagens. Diversas informações que serão relevantes no decorrer da trama são “plantadas” pelo diretor ao longo dessas sequências, como, por exemplo, o peão que é colocado sobre a mesa de Saito; as crianças brincando na areia; a fala de Mal sobre o salto, em referência à sua morte; sua “separação” dos filhos – assim, além de informar, instiga-se a curiosidade do espectador que passa a querer saber mais sobre as personagens.

As leis que regem o universo dos sonhos também são explicadas pouco a pouco. Isso é importante para estabelecer um ambiente plausível para quem assiste ao filme. O espectador pode perceber, então, que o tempo passa mais devagar à medida que se aprofunda um nível de sonho. Isso fica evidente através das imagens do ponteiro de segundos dos relógios, que se move em velocidades diferentes de acordo com o nível do sonho. Nas transições entre cenas, que passam de um nível para outro, a velocidade das imagens também se altera, seja acelerando – quando se vai de um nível mais profundo para um mais superficial – ou desacelerando – quando segue no sentido inverso. Percebe-se, também, que o que acontece em um nível se reflete no nível mais profundo. Isso pode ser notado quando é mostrada a rebelião nas ruas e, em seguida, tremores de terra na mansão; ou no mergulho de Cobb na banheira que se reflete em uma inundação; bem como na música ouvida por uma personagem no trem que ecoa pelo apartamento, sendo ouvida por todos. Por fim, há o conceito do sonho dentro do sonho que será reiterado e amplificado na parte final do filme, além de conter em si uma sugestão para uma possível resolução da trama.

Tudo isso está, de alguma maneira, em conformidade com o que preconizam Capuzzo e Bordwell a respeito dos princípios narrativos do cinema clássico. O que vai diferenciar esta, assim como outras obras de Nolan, do filme narrativo convencional é sua estrutura narrativa e a forma como é construída, podendo-se considerar esta obra, assim como *Following*, *Amnésia* e *O Grande Truque* como pertencente à categoria dos *Puzzle Films*. A estrutura narrativa, mais uma vez, tem o objetivo de amplificar o envolvimento do espectador, levando-o a experimentar os

sentimentos e angústias que a personagem vivencia. Assim, cabe analisar, primeiramente, como se dá a construção do protagonista neste filme.

Como já mencionado, em um filme narrativo convencional, de acordo com David Bordwell (2005, p. 279), há uma centralização e um direcionamento de toda a trama aos problemas e conflitos pessoais do protagonista, o que conduz a um envolvimento do espectador com ele. A narrativa de *A Origem* segue este princípio, com a história girando em torno da personagem Dom Cobb, com seu sofrimento por estar separado dos filhos, impedido de voltar ao seu país, seu sentimento de culpa pela morte da esposa, sua tentativa de, através de uma última missão, conseguir reencontrar sua família, e a perda de controle sobre o que é realidade ou ilusão. Tudo isso é construído pelo diretor de forma eficiente, provocando o envolvimento do público que assiste ao filme com os problemas do protagonista.

Além disso, a personagem é construída para parecer convincente. O conhecimento que temos sobre Dom Cobb é incompleto, fragmentário. As informações são passadas pouco a pouco, o que, apesar de ajudar o espectador a ir formando juízo sobre ele, mantém uma indeterminação psicológica importante para reforçar a sensação de verossimilhança. O ponto de vista da narração também contribui para a aproximação do protagonista com um 'ser real'. Apesar de não haver narração explícita da história por parte da personagem, o público acompanha a trama sob o ponto de vista de Cobb. Quase todas as informações chegam ao espectador através do protagonista. A personagem é acompanhada, inclusive, em momentos em que está só, permitindo ao espectador presenciar suas angústias, obsessões e sua desorientação. Este último fator, relativo ao ponto de vista contribui para caracterizar Dom Cobb como um narrador pouco confiável – assim como em *Amnésia* –, uma vez que observamos que ele mesmo não tem certeza, em muitas ocasiões, se está sonhando ou acordado. A interpretação de Leonardo DiCaprio torna as características mencionadas ainda mais convincentes, pois o ator consegue expressar de forma muito verossímil os sentimentos da personagem.

O que Nolan faz, no entanto, com a questão da personagem vai mais além, construindo uma narrativa de forma a que o espectador também tenha a sensação de estar perdido entre sonho e realidade, assim como a personagem interpretada por Leonardo DiCaprio. Este efeito é resultado de uma narrativa estruturada com esta finalidade. Neste filme, a estruturação da diegese nada tem de gratuita, sendo construída de forma funcional para atender ao objetivo de não só envolver o

espectador com a trama, como de inserir, de certa forma, o espectador nesta trama. Nolan constrói o filme com montagens fragmentadas, montagens alternadas e “insertos” que conduzem a narração nesta direção. As montagens alternadas, a princípio, trazem uma sensação de confusão, provocando o espectador a montar aquele quebra-cabeça. A partir daí, passam a ajudar no entendimento da trama, bem como na imersão do espectador naquele universo – o que pode ser observado no trecho inicial já analisado. No começo, ficamos perdidos, ao ver as mesmas personagens em lugares diferentes ao mesmo tempo. Depois que compreendemos que estão em um sonho, a montagem auxilia a acompanhar o que ocorre simultaneamente nos diferentes níveis de sonho e realidade.

Após os 15 minutos iniciais, a narrativa segue linearmente. Nessa parte, são esclarecidos os conceitos apresentados no início e introduzidas didaticamente novas informações a respeito das regras que regem aquele universo ficcional e das personagens, especialmente Cobb. Assim, mesmo com sua trama intrincada, esse modo narrativo parece atender às expectativas do espectador. Nesse sentido, a personagem Ariadne (Ellen Page) parece funcionar como artifício do roteiro para indagar sobre detalhes da trama, ajudando a informar o público, sanando possíveis dúvidas ao longo do filme. Ela, como integrante novata do grupo, constantemente faz perguntas a outras personagens, de forma a propiciar a explicação necessária para que o espectador não se perca em meio à complexa narrativa. Ao mesmo tempo, sua interação com Cobb ajuda o público a compreender melhor a história do protagonista e a gravidade de seus problemas. Este trecho tem duração de aproximadamente 50 minutos. Depois de toda a preparação, o filme pode entrar agora em sua parte final.

As informações passadas ao longo do filme serão importantes neste momento, quando a equipe inicia a missão de implantar uma ideia na mente de uma pessoa concorrente de Saito. Nolan amplifica a complexidade da narrativa, uma vez que as personagens irão penetrar em três camadas de sonho, além do mundo ‘real’ (da tela), no interior de um avião e do *limbo*, um nível profundo do inconsciente, onde ocorrerá a ação decisiva de Cobb. O que se segue é uma sucessão de planos em montagem alternada, mostrando as ações simultâneas nas diversas camadas de sonho e com um conteúdo de muita ação e suspense. Apesar do ritmo frenético da narrativa e da montagem, o espectador consegue acompanhar as sequências, graças à preparação que foi feita na primeira hora de projeção. A missão é concluída

com sucesso, apesar dos percalços, e todos acordam no avião. Saito dá um telefonema que retira as acusações que pesam sobre Dom Cobb e ele pode agora voltar para casa, ao encontro dos filhos. Assim, o público em geral pode sair do cinema satisfeito com as cenas de ação e a aparente resolução do conflito do protagonista, mesmo que uma interrogação seja deixada na última cena.

A estrutura e as estratégias narrativas adotadas por Christopher Nolan são alguns dos aspectos que mais chamam a atenção em *A Origem*. Desde o início, o espectador se depara com tramas aninhadas: um sonho dentro de outro sonho – e de maneira inversa ao que seria de se esperar²¹. Se a forma clássica sugeriria apresentar o ‘mundo real’, para, em seguida, o primeiro nível de sonho e aprofundar com o segundo nível, Nolan faz a apresentação de dentro para fora, ou seja, do nível mais profundo ao mais superficial. Além disso, ainda não é possível compreender a conexão entre a sequência inicial, da praia e a mansão, com os primeiros sonhos assistidos, embora a mansão faça parte do cenário das duas sequências. Na parte final do filme, a complexidade se amplifica, quando se tem quatro níveis de sonho, além das personagens dormindo no avião. Entrelaçam-se, então, quatro sub-tramas desenrolando-se paralelamente, cada uma com uma unidade temporal diferente e todas com *deadlines* que precisam estar sincronizadas para que a missão seja bem sucedida.

Essa estrutura complexa, pouco comum em filmes de caráter mais comercial, não é gratuita, pois é motivada pelo enredo e pelo objetivo de envolver o espectador nos dramas do protagonista. Nolan consegue, assim, viabilizar uma experiência narrativa a partir de uma estrutura que foge do convencional e que possibilita diversas leituras para o espectador. Marques (2015, p. 86), em um ensaio sobre Slavoj Žižek já mencionado, destaca uma consideração deste filósofo sobre a manipulação da forma narrativa para produzir efeitos sobre o espectador e observa que tal resultado pode ser obtido sempre que a técnica cinematográfica é trazida ao primeiro plano em relação ao conteúdo narrativo dos filmes ou à caracterização de

²¹ O filme *O Discreto Charme da Burguesia* (*Le Charme Discret de la Bourgeoisie*, França, 1972), de Luis Buñuel, já apresenta situações semelhantes, ao mostrar um grupo de amigos que tenta, em vão, fazer uma refeição juntos. Ao longo da narrativa, diversos eventos impedem, muitas vezes de forma absurda, a concretização do encontro. Ocorre também de, em dados momentos, alguma personagem acordar de um sonho. O espectador se vê, então, perdido, sem referencial para distinguir entre sonho e realidade diegética. Nessa obra, de acordo com a professora Érika Savernini Lopes (2004, p. 97), há o “entrelaçamento entre o sonho e a vida objetiva em uma única realidade diegética”. A obra de Christopher Nolan, nesse sentido, se aproximaria do surrealismo proposto por Buñuel, na medida em que a imagem de sonho se assemelha à imagem concreta da realidade diegética – o que ocorre quando a câmera se revela como “instância narradora”, conforme destaca Rosenfeld (2009, p. 22).

suas personagens – ou seja, “a mensagem do filme não está em seu conteúdo, mas é sua própria forma”.

Tem-se aqui, mesmo se tratando de um “filme quebra-cabeça”, uma obra que traz diversas características de um filme narrativo clássico, atendendo às expectativas do espectador ingênuo, ao mesmo tempo em que contém elementos derivados do “filme de arte” (de acordo com Bordwell), aproximando-se ao conceito de *estrutura em abismo*, citado por Christian Metz (1972), em seu ensaio sobre *Oito e Meio*, de Fellini. Antes do aprofundamento nesta questão, é relevante analisar a cena final do filme e suas possíveis leituras.

Na última cena de *A Origem*, Cobb consegue voltar para casa e reencontra seus filhos. Ao entrar na sala, ele faz o peão girar sobre a mesa, quando vê seus filhos brincando no jardim, de costas, como se lembrava deles em seus sonhos. Eles se viram e veem o pai que corre para abraçá-los. Cobb e as crianças saem do enquadramento e a câmera se detém no peão girando sobre a mesa. Antes que o peão pare de girar, há um corte para os créditos finais. O peão tem um significado importante na trama. Ele seria um *totem* – um objeto criado para orientar a personagem, ajudando-a a distinguir entre sonho e realidade. Todas as personagens que penetram o mundo dos sonhos deveriam possuir um objeto com esta função, cujas características só o possuidor conheceria. No caso de Cobb, o seu *totem* é o peão que pertencera a Mal. Em um sonho, diferentemente do que aconteceria no ‘mundo real’, o peão gira ininterruptamente.

Há diversas leituras possíveis para este final. O peão poderia simplesmente ter parado de girar e, neste caso, Cobb estaria acordado, tendo conseguido voltar para junto de seus filhos. Mas, se o peão não parou de girar, significaria que Cobb ainda estaria sonhando. Ele, então, poderia não ter conseguido sair do *limbo*, onde fora tentar resgatar Saito. Outra possibilidade seria que a tarefa contratada por Saito não passara de um sonho de Cobb, criado por seu subconsciente em sua ânsia de rever os filhos. Finalmente, toda a história poderia ser um delírio de Cobb que estaria preso em um sonho, pensando que sua esposa se suicidara, quando, na verdade, ela conseguira despertar e ele próprio continuaria dormindo.

Como uma obra aberta – e, segundo Umberto Eco (1968), toda obra de arte é aberta, pois comporta uma “pluralidade de significados” –, as leituras acima poderiam ser válidas, além de outras que diferentes espectadores poderiam vir a conceber. Segundo Eco, “a obra que ‘sugere’ realiza-se de cada vez carregando-se

das contribuições emotivas e imaginativas do intérprete” (ECO, 1968, p. 46) – a questão da obra aberta será retomada na conclusão desta análise. No momento, cabe se concentrar em uma das leituras possíveis para o final da obra: a de que a história inteira teria sido um sonho de Cobb. Ao longo do filme, Christopher Nolan dá vários indícios de que Cobb possa estar sonhando. O próprio protagonista está o tempo todo atormentado com esta possibilidade. Pode-se vê-lo girando o peão/*totem* em vários momentos, como que para se certificar de que estaria realmente acordado.

Logo após o fracasso da primeira missão, as personagens se separam e há um corte para uma panorâmica de Tóquio. Vê-se, em seguida, Cobb em um apartamento nesta cidade. Ele está sentado em um sofá e seu rosto expressa preocupação. Ele gira um peão sobre a mesa e segura uma pistola engatilhada próxima à cabeça. O peão pára de girar e ele se tranquiliza, colocando a arma na mesa. Logo em seguida, o telefone toca: são seus filhos. Pode-se perceber seu sofrimento por não poder estar junto das crianças. Enquanto conversam, Cobb as visualiza mentalmente, assim como também se lembra da imagem de Mal. Esta cena já apresenta ao espectador uma personagem confusa que precisa constantemente consultar um instrumento para saber se está dormindo ou acordada. Isso será reiterado diversas vezes ao longo do filme, seja através do peão posto a girar, em diálogos com outras personagens ou situações inverossímeis que envolvem Cobb.

Logo no início do filme, quando Cobb consulta o relógio, um plano-detelhe mostra o objeto de cabeça para baixo, e não se percebe nenhum estranhamento por parte da personagem. Mais adiante na história, há uma sequência em que o protagonista está em Mombaça e é perseguido por homens de uma grande corporação. Na fuga, ele entra em um beco que vai se tornando cada vez mais estreito, ao ponto de Cobb ter muita dificuldade em atravessá-lo – uma situação típica de sonhos. Na mesma sequência, Saito aparece repentinamente em um carro para salvar Cobb, quando ele está prestes a ser alcançado – uma coincidência improvável, uma vez que Cobb não havia contado a Saito que estaria naquele país.

O poder econômico de Saito, bem como sua influência sobre órgãos de poder, é outro aspecto que beira o inacreditável ao longo da narrativa. Em uma sequência, ele surge no momento crucial para salvar Cobb; em outra, simplesmente compra uma companhia aérea para tornar seu plano mais fácil e, ainda, com apenas

um telefonema, é capaz de livrar Cobb das acusações de assassinato nos Estados Unidos.

Há também uma expressão que é citada ao longo do filme por três personagens diferentes: “salto de fé”. Na primeira parte do filme, Saito a usa para Cobb, quando tenta convencê-lo a aceitar a missão. Quando Mal está no parapeito do prédio, prestes a saltar, ela também usa esta expressão. No final do filme, quando Cobb vai ao limbo para resgatar Saito, ele repete a expressão no diálogo com Saito. Esta repetição por várias personagens parece indicar um recurso do subconsciente do protagonista.

Em diversos momentos do filme, há diálogos em que outras personagens questionam Cobb sobre ele estar sonhando ou acordado. Há um segmento, no primeiro terço do filme, em que Cobb vai a uma universidade em Paris aonde seu sogro, Miles (Michael Caine) é professor. Em determinado momento da conversa, Miles diz a Cobb: “Volte à realidade, Dom”. Mais adiante, quando Cobb explica a Ariadne sobre a importância de não reproduzir memórias em sonhos, sob o risco de não conseguir distinguir entre sonho e realidade, ela pergunta-lhe: “Foi o que aconteceu a você?”. Em outra cena, a equipe de Cobb está em Mombaça, onde visitam um local em que várias pessoas compartilham sonhos todos os dias, um homem, então, fala para Cobb: “O sonho tornou-se a realidade deles. Quem é você para dizer o contrário?”. O próprio Cobb diz a Ariadne, quando conta que não pode mais ver os filhos: “Para voltar a ver seus rostos, eu preciso voltar para casa. Para o mundo real”. E é Mal quem confronta Cobb de forma mais incisiva, em dois momentos. Primeiramente, quando Cobb, durante uma discussão, pergunta a ela: “Se é meu sonho, por que eu não o controlo?”; ao que ela responde: “Porque você não sabe que está sonhando”. E, finalmente, quando Cobb e Ariadne vão ao limbo, perto do final do filme, encontram Mal e ela questiona Cobb se ele está seguro de que vive no mundo real; se não estaria tão perdido como ela estivera; se não se sente atormentado por ser perseguido pelo mundo, por empresas anônimas e forças policiais, assim como as projeções perseguem o sonhador – “Admita! Você não acredita mais em uma só realidade”.

Outro aspecto interessante diz respeito às roupas que as crianças usam no momento do reencontro com o pai. Elas estão vestidas de forma muito semelhante à qual Cobb se recorda em seus sonhos. Além disso, estão brincando, agachadas, na mesma posição em que são vistas nos sonhos do protagonista.

Uma leitura válida da história seria, então, a de que tudo não passaria de um sonho de Dom Cobb, impossibilitado de despertar. A partir daí, pode-se perceber uma construção que se aproxima da *estrutura em abismo* na narrativa de *A Origem* – claro que não exatamente como a que Fellini concebeu em *Oito e Meio*, em que o filme a que se assiste trata-se do filme que Guido pretende fazer. Aqui, todos os sonhos estariam dentro de um único sonho. Tem-se um sonho dentro de um sonho, dentro de outro, e toda a história não passaria de uma ilusão. Uma ilusão que conta a história de um homem preso e atormentado por suas memórias e fantasias. Se, em *Oito e Meio*, tem-se as inquietações de Guido refletindo as do próprio Fellini; em *A Origem*, há um protagonista atormentado e inseguro que projeta sua inquietação em detalhes – como os nomes das personagens (Mal e Ariadne²²), a música de Édith Piaf²³ usada para despertar as personagens do sono profundo e alguns diálogos que revelam, talvez, um pedido de socorro, uma tentativa de sair daquela situação que o aprisiona, um desconforto e conflito constantes entre sonho e realidade – de certa forma, semelhante aos conflitos de Guido para conciliar sonhos, memórias e realidade em seu filme. Parafraseando Metz que afirma, em relação a *Oito e Meio*, que o “filme dentro do filme” é o próprio filme, pode-se dizer, em relação à obra de Nolan, que *o sonho dentro do sonho é o próprio sonho*.

O diretor oferece pistas da “estrutura em abismo” também através de imagens. Enquanto Fellini, por vezes, enquadra a personagem de Marcello Mastroianni através do seu reflexo no espelho, Nolan usa este artifício para evocar a “estrutura em abismo”, em uma cena na qual Ariadne coloca dois grandes espelhos refletindo-se mutuamente, mostrando sua imagem e a de Cobb repetidas infinitamente (Figura 9). Nesta cena, é interessante notar que apenas Cobb tem sua imagem refletida ao infinito, enquanto Ariadne (que não está presa naquele “labirinto pessoal”) só aparece refletida no primeiro espelho. Uma leitura possível seria que

²² Mal, em francês, significa *doença*. Ariadne, na mitologia grega, é o nome da princesa, filha do rei Minos, que ajudou seu amado Teseu a sair do labirinto de Creta, dando-lhe um novelo de linha do qual ficaria segurando uma das pontas, para que ele pudesse achar o caminho de volta.

²³ Famosa canção francesa composta em 1956, com letra de Michel Vaucaire e melodia de Charles Dumont, gravada a primeira vez por Piaf em 10 de novembro de 1960: “Não me arrependo de nada” (Tradução livre). Letra completa da canção: “Non... rien de rien... / Non... je ne regrette rien / Ni le bien qu'on ma fait, / Ni le mal - tout ça m'est bien égal! / Non... rien de rien... / Non... je ne regrette rien / C'est payé, balayé, oublié, / Je me fous du passé! / Avec mes souvenirs / J'ai allumé le feu, / Mes chagrins, mes plaisirs, / Je n'ai plus besoin d'eux! / Balayé les amours / Avec leurs trémolos / Balayés pour toujours / Je repars à zéro... / Non... rien de rien... / Non... je ne regrette rien / Car ma vie, car mes joies, / Aujourd'hui, ça commence avec toi!”.

Ariadne estaria presente em um nível do sonho de Cobb; já o protagonista se encontraria aprisionado no abismo de reflexos.



Figura 9 – Ideia de espelhamento: Ariadne (Ellen Page) e Cobb (Leonardo DiCaprio) refletidos infinitamente. Fonte: Fotograma de *A Origem* (2010).

Antes disso, quando Cobb conhece Ariadne e, em um teste, pede a ela que desenhe um labirinto que deva ser resolvido em um minuto, ela falha nas duas primeiras tentativas, ao desenhar labirintos com linhas ortogonais seguindo o padrão do papel quadriculado, sendo reprovada por Cobb. Ela, então, vira o caderno e desenha, em uma folha em branco, um labirinto de círculos concêntricos, conseguindo a aprovação de Cobb que encontra dificuldade para solucionar este desafio (Figura 10).



Figura 10 – Labirinto de círculos concêntricos. Fonte: Fotograma de *A Origem* (2010).

A estrutura do filme também pode ser lida como um ciclo que se repete, com o final unindo-se ao começo. Nolan deixa pistas desta estrutura em alguns momentos, como, por exemplo, quando Cobb, ao explicar como a mente funciona durante os sonhos, desenha um ciclo que se fecha em si mesmo (Figura 11).

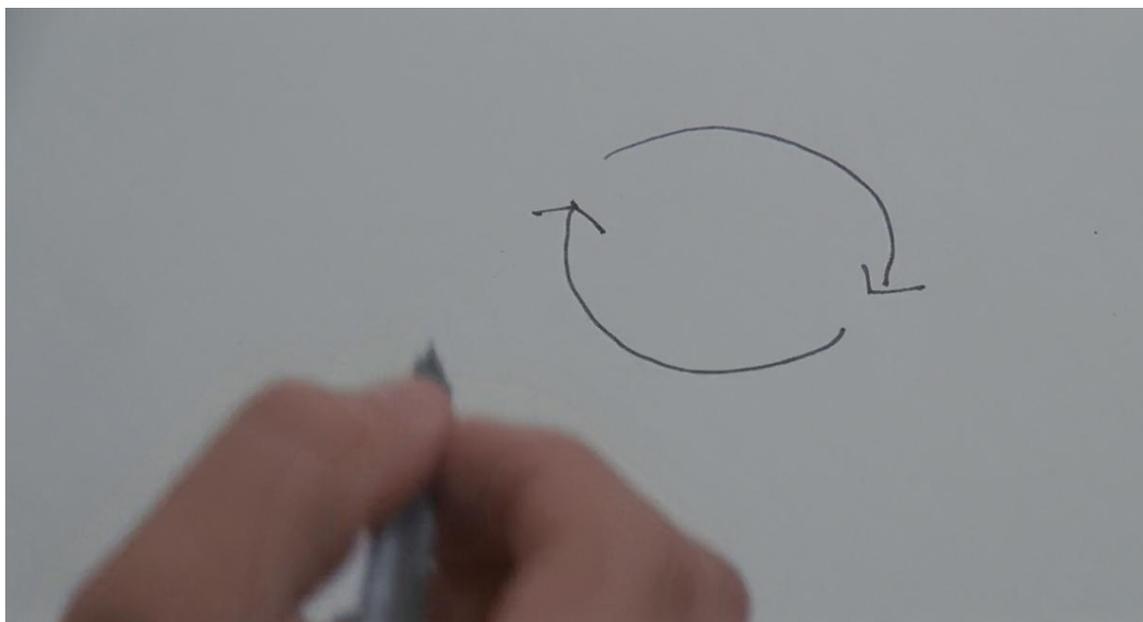


Figura 11 – Ciclo que se fecha em si mesmo. Fonte: Fotograma de *A Origem* (2010).

A cena inicial do filme pode, em uma primeira leitura, ser considerada como uma prévia de uma cena futura, uma vez que o encontro entre Cobb e Saito no limbo só ocorrerá no final do filme. No entanto, as duas cenas não são exatamente idênticas. Na inicial, Saito diz que conheceu um homem há muito tempo, “em um sonho meio esquecido”. Já na cena final, Saito diz que está à espera de alguém, e Cobb é quem diz: “Alguém de um sonho meio esquecido”. Seria o caso de um erro de continuidade? Pouco provável. Nolan parece estar indicando que esta cena se repetiria inúmeras vezes, com pequenas variações, no mesmo sonho interminável de Cobb.

Apesar das claras diferenças de propostas, percebem-se, portanto, relações que aproximariam a forma como Fellini e Nolan articulam as narrativas para provocar no espectador o efeito de identificação com os sentimentos mais profundos dos protagonistas. Assim, se a personagem Guido, em *Oito e Meio*, vive uma crise criativa que se reflete em grande confusão mental, e se Dom Cobb, em *A Origem*, encontra-se transtornado pela culpa, perdido entre sonho e realidade, chegando a viver uma realidade subjetiva, o espectador dos dois filmes experimentaria também

sensações semelhantes, enquanto tenta acompanhar os enredos intrincados e dar sentido aos quebra-cabeças que lhes são apresentados.

4.3 – Considerações sobre a análise

Afinal, Cobb reencontrou seus filhos ou continua sonhando? As perguntas permanecem sem respostas, já que não se sabe se o peão continuaria a girar. Entretanto, pode-se questionar se o peão que Cobb carrega consigo seria um *totem* válido. Pelas leis diegéticas que regulam o universo de *A Origem*, um *totem* só pode ser manuseado por quem o criou; do contrário, perde a finalidade. Só quem criou o artefato conhece características, como peso e equilíbrio do objeto. O peão usado por Cobb pertencia a Mal. Ele perderia, então, sua validade como *totem* para Cobb. Portanto, não importa se ele continuaria girando ou se pararia. Ele não serve como parâmetro para Cobb concluir se estaria sonhando ou acordado.

Partindo dessa premissa, percebe-se que, talvez, o mais importante não seja responder essas questões, já que nem o próprio protagonista se importa mais. Ele deixa o peão sobre a mesa e vai ao encontro dos filhos. O espectador pode fazer suas conjecturas a partir das informações que lhe foram dadas. Qualquer que seja o final escolhido, ele será válido, e o narrador terá alcançado seu objetivo, qual seja despertar a reflexão e a discussão entre os espectadores. Esta reflexão se dá muito em função da credibilidade da personagem e com a possibilidade de generalização de seus problemas para questões que dizem respeito a problemas reais de nossa época. Nolan deixa, assim, algumas interrogações, provoca o espectador e o convida a refletir. Porém, serão reflexões e escolhas ancoradas em conceitos dados pelo autor, no mundo criado por ele para comunicar suas ideias.

Retomando a questão da obra aberta, de acordo com Umberto Eco, uma obra de arte permite inúmeras interpretações, mas não de forma caótica ou aleatória, mas, sim, orientadas e coerentes com o universo criado pelo autor. “O autor oferece, em suma, ao fruidor, uma obra a acabar: não sabe exatamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a sua obra” (ECO, 1968, p. 62).

Nolan faz mais do que simplesmente contar uma história. Assim como Fellini, através da estrutura organizada em *Oito e Meio*, injetando angústia no espectador, procurando torná-lo tão angustiado quanto um diretor em crise criativa, Nolan nos

deixa confusos já no início do filme, quando somos seguidamente enganados sobre o que possa ser sonho ou 'realidade'. Essa dificuldade de distinguir entre o mundo 'real' e o onírico é o maior tormento do protagonista de *A Origem* durante toda a narrativa. Por mais que as regras do jogo e as etapas da missão sejam didaticamente explicadas ao longo da projeção, por vezes, nos sentimos desorientados sobre quem estaria sonhando ou, como uma personagem diz em certo momento: "Nós vamos entrar no subconsciente de quem?". Este sentimento de desorientação nos aproximaria, assim, do tormento de Cobb.

Mais do que se apropriar, de forma muito criativa, de uma estratégia narrativa extremamente complexa, como a *estrutura em abismo*, Nolan constrói uma instigante obra que alude à metalinguagem. Além de chamar a atenção para a forma como a história é contada, como já fizera em *Following* e *Amnésia* e voltaria a fazer em *Dunkirk*, aqui o cineasta aborda o processo criativo de um filme fazendo analogias com o universo dos sonhos. Enquanto, em *O Grande Truque*, o espectador é apresentado à estrutura em três atos de um número de ilusionismo, similarmente à estrutura de um filme narrativo, em *A Origem*, é conotado o ofício e a elaboração de uma obra cinematográfica. Pode-se dizer que, na equipe de Cobb, haveria o produtor (Saito), o diretor (Cobb), a diretora de arte (Ariadne), o ator (Eames) e o público (Fischer). Vemos como as cenas são planejadas e os cenários são executados. Truques de câmera e enquadramentos são apresentados, assim como são mostradas coincidências improváveis, como formas de se resolver problemas na trama. As duas cenas mostrando o diálogo entre Cobb e Saito na mansão podem também ser percebidas como duas tomadas de uma mesma cena, com pequenas diferenças entre cada uma, para que o diretor escolha a melhor, no momento da montagem.

É importante observar que a maioria dos sonhos, neste filme, não são situações absurdas, mas ocorrências factíveis, diferentemente, por exemplo, do início do filme de Fellini, que cria uma situação tão inverossímil que só poderia ocorrer em sonho. No caso de *Oito e Meio*, parece ser esta a intenção do autor. Já no filme em análise, o objetivo sugere ser o de criar uma trama plausível que envolva o espectador, sem que ele consiga distinguir claramente o que seria sonho ou 'realidade'. Christian Metz (1980, p. 126) discorre sobre esta questão e destaca que "o conteúdo manifesto de um sonho, se fosse estritamente transposto para a tela, daria um filme inteligível". Sobre as diferenças entre sonho e cinema, observa

que os sonhos, enquanto estamos sonhando, nos parecem reais. Só depois, ao nos recordarmos, nos damos conta dos absurdos. Há, inclusive, uma passagem, em *A Origem*, em que o protagonista usa este argumento em um diálogo com outra personagem. Muitas vezes, analisa Metz, o cinema, ao tentar se aproximar do sonho, cria situações que de tão irreais nos fazem perceber logo o absurdo. São raros os exemplos de filmes que nos surpreendem com esta sensação de “absurdidade” após estarmos envolvidos com uma trama verossímil. Para Buñuel, que considerava o cinema como “o melhor instrumento para exprimir o mundo dos sonhos, das emoções, do instinto”:

O mecanismo produtor das imagens cinematográficas é, por seu funcionamento intrínseco, aquele que, de todos os meios da expressão humana, mais se assemelha à mente humana, ou melhor, mais se aproxima do funcionamento da mente em estado de sonho.

[...]

O cinema parece ter sido inventado para expressar a vida subconsciente, tão profundamente presente na poesia; porém, quase nunca é usado com este propósito. (BUÑUEL in XAVIER, 1983, p. 336).

Buñuel, inclusive, em várias de suas obras, conseguia fazer com que ‘realidade’ e fantasia se confundissem a tal ponto de não ser possível para o espectador perceber a diferença. Em *A Bela da Tarde (Belle de Jour*, França/Itália, 1967), por exemplo, segundo relata Jean-Claude Carrière, coautor do roteiro ao lado de Buñuel, era esta a intenção do diretor.

De fato, todo o filme parece dizer que não há diferença, que a vida imaginária é tão real quanto a outra, e que a vida que tomamos por real pode a qualquer momento se tornar inverossímil, absurda, anormal, perversa, levada a extremos por nossos desejos ocultos. (CARRIÈRE, 2015, p. 80).

Nolan consegue, de certa forma, mesmo não criando uma obra surrealista, se aproximar deste efeito em *A Origem*, com uma narrativa até certo ponto lógica dentro do universo que propõe, mas que, ao ser analisada, permite a percepção de alguns elementos característicos de sonho.

O diretor, então, cria uma obra que ao mesmo tempo em que atende às expectativas de uma produção industrial hollywoodiana, também consegue inovar no que diz respeito à estrutura e estratégias narrativas, ao se apropriar de experiências consagradas em “filmes de arte”, como *Oito e Meio*. Sendo assim, pode satisfazer

tanto o espectador *ingênuo* quanto o *crítico*, conseguindo realizar algo raro. Ainda segundo o cineasta espanhol Luís Buñuel, dificilmente encontra-se um cinema com todo seu potencial de concretização do onírico ou da mente humana nas grandes produções, uma vez que “autores, diretores e produtores evitam cuidadosamente perturbar nossa tranqüilidade abrindo a janela maravilhosa da tela ao mundo libertador da poesia” (BUÑUEL *in* XAVIER, 1983, p. 335). Neste caso, ao que parece, Nolan escolheu perturbar e provocar o espectador, oferecendo, além de um filme de entretenimento, uma obra que estimula a discussão e faz pensar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Christopher Nolan nasceu em 1970 e tem, no momento em que foi escrita esta dissertação (2017), 47 anos de idade. É, portanto, um diretor com uma carreira ainda em construção. Sua filmografia se constitui, até o presente, por dez filmes de longa-metragem, além de três curtas, mas já se podem observar diversas características que marcam uma autoralidade em sua obra. Dentro da indústria cinematográfica hollywoodiana, é um dos diretores mais respeitados na atualidade, por conseguir introduzir em produções de orçamentos elevados, destinadas predominantemente ao grande público, elementos característicos de “filmes de arte” (conforme Bordwell, 2005), apropriando-se de conceitos experimentados por outros autores e requalificando-os em suas obras. Federico Fellini e Stanley Kubrick, bem como elementos do cinema *noir* podem ser percebidos como referências em sua filmografia.

Como foi observado neste estudo, um tema recorrente em sua obra é a forma como as personagens lidam com a percepção da realidade, transformando-a subjetivamente para se moldar às suas expectativas e aos seus desejos. Percebe-se, em seus filmes, que a noção de realidade pode não ser algo absoluto, mas uma construção elaborada subjetivamente por cada indivíduo. A partir daí, observa-se, nos filmes do diretor, personagens confusas, desorientadas ou descoladas do mundo sensível. Exemplos disso são os protagonistas de *Following*, *Amnésia*, *O Grande Truque*, *A Origem* e da Trilogia *Batman*. Suas obras envolvem, constantemente, discussões éticas, com os protagonistas envolvidos em situações cujas decisões de cunho moral afetam a vida de outras personagens.

Observa-se uma preocupação do cineasta – comum em filmes de entretenimento, mas, talvez, não com tanta complexidade – em promover uma intensa identificação do espectador com os sentimentos, sensações e angústias vividas pelas personagens. Para conseguir isso, Nolan elabora estruturas narrativas muito particulares com a finalidade de obter este resultado, ao mesmo tempo em que as histórias são, geralmente, narradas sob o ponto de vista dos protagonistas. Um recurso reiteradamente utilizado pelo diretor são as alterações cronológicas em suas narrativas, sejam elas através de múltiplas linhas temporais ou da ordenação invertida, sempre bem estruturadas através de montagens complexas.

Neste aspecto, mesmo conservando características de filmes narrativos clássicos, Nolan incorpora também elementos de “filmes de arte”, compondo “narrativas labirínticas” (CHINITA, 2014) que se enquadram perfeitamente nos conceitos de “*psychological puzzle film*”, defendido por Eliot Panek (2006) ou “*mind-game film*”, conforme prefere Thomas Elsaesser (2009). Toda essa complexidade narrativa, com montagens fragmentadas, cronologias distorcidas e personagens confusas, é elaborada de forma criativa e funcional, visando atingir objetivos de envolver a audiência com os dramas vivenciados pelos protagonistas e provocar a reflexão. O próprio cineasta, em entrevista, declarou:

Eu gosto de filmes que ficam girando em várias direções em sua cabeça depois de você os assistir. Então, eu espero que as pessoas saiam do cinema tendo se divertido com a história, mas que também tenham todo tipo de ressonâncias, sei lá [*sic*], que tenham ideias interessantes pulsando em suas mentes. (NOLAN, entrevista constante no DVD *O Grande Truque* - Tradução livre).

Fica clara a intenção de levar a audiência à reflexão, levantando questões importantes sobre a natureza humana e problemas éticos presentes na sociedade. Para que isso ocorra de forma mais eficiente, o ponto de vista sob o qual acompanhamos as histórias tem grande relevância. Ao criar estruturas narrativas que proporcionam o mergulho do espectador na confusão mental dos protagonistas, Nolan traz para mais perto de seu público as questões que desejaria ver repercutindo em suas cabeças.

É importante ressaltar que, embora muitos dos filmes de Christopher Nolan apresentem estruturas narrativas pouco convencionais, este aspecto não torna sua obra de forma alguma repetitiva, uma vez que a estrutura é criativamente desenvolvida em função da história que está sendo contada. Desta forma, o cineasta consegue constantemente inovar, criando estruturas distintas e funcionais para cada filme.

Mesmo quando não se vale de estruturas inusitadas, percebe-se a preocupação em tornar as personagens verossímeis e ampliar o envolvimento da audiência com os protagonistas, como pode ser observado na Trilogia *Batman*, bem como em *Insônia* e *Interestelar*. No caso dos filmes do super-herói, contribui para o desenvolvimento das personagens o fator da longa duração da história, por se tratar de uma trilogia – o que possibilita um tratamento mais aprofundado de personagens.

Outro elemento narrativo que contribui para conferir status de obras autorais ao conjunto de filmes de Christopher Nolan é a metalinguagem implícita ou, como também define Fátima Chinita, a reflexibilidade, sendo, por ela, considerados filmes reflexivos

todos aqueles que expõem, de uma forma consciente e integral, algo sobre a problemática do cinema. Correspondem a uma extrema especialização dentro daquilo que é a própria tendência da Sétima Arte como um todo: manifestar-se perante um espectador. (CHINITA, 2013, p. 27).

Percebe-se, por esta definição, que um filme com caráter de metalinguagem não necessariamente deva ter o cinema como temática, mas, sim, ser consciente em relação às convenções fílmicas, à linguagem ou às referências com outros filmes. Neste aspecto, Ana Lúcia Andrade (1999, p. 84) argumenta que se pode perceber a metalinguagem em filmes “em que as regras do fazer cinematográfico estão articuladas na trama, dando ao espectador a ilusão de participação na construção da narrativa”.

Neste sentido, como já observado, alguns dos filmes de Nolan são obras que aludem à metalinguagem, na medida em que “revelam os meandros de uma enunciação autoral sobre o seu próprio *métier*” (CHINITA, 2014, p. 39). Chama à atenção, além da história, a estruturação, a forma como a narrativa se articula para contar aquelas histórias. Nestes casos, Andrade (2004, p. 179) considera que “o modo de contar passa a ser tão interessante quanto o que se quer contar”. É estabelecido um pacto com o espectador *crítico*, buscando, de alguma forma, sua cumplicidade em reconhecer e apreciar a construção da narrativa.

Voltando ao objeto essencial deste estudo, percebe-se que, além de desenvolver cuidadosamente seus protagonistas, conferindo-lhes complexidade, profundidade e mistério, tornando-os verossímeis e coerentes com o universo diegético em que atuam, Nolan consegue aproximá-los do espectador através de artifícios singulares, da narração sob o ponto de vista da personagem principal e de estruturas narrativas desenvolvidas especificamente em função da história, fatores que potencializam a identificação e envolvimento do público. Como discorrido aqui, isso pode ser observado manifestamente em *Following*, *Amnésia*, *O Grande Truque*, *A Origem* e *Dunkirk*. Mesmo em outras obras, como *Insônia*, Trilogia *Batman* e *Interestelar*, nota-se, ainda, o cuidado do narrador para que os universos ficcionais

que desenvolve sejam coerentes e plausíveis, e as personagens inseridas nestes universos tenham um grau de complexidade que despertem a empatia e envolvam emocionalmente a audiência.

Percebe-se, portanto, que Nolan realiza com primazia e eficácia suas propostas narrativas, tendo seus filmes reconhecidos tanto pelo grande público quanto pela crítica especializada. Ao compor obras que mesclam características de produções de cunho comercial com abordagens mais subjetivas e singulares, ainda que revidas de outras matrizes dramáticas, Christopher Nolan demonstra que é possível, mesmo dentro de uma grande indústria como Hollywood, apresentar obras inovadoras, seja através da originalidade na forma de narrar uma história, como da apropriação e ressignificação de estruturas e estratégias narrativas experimentadas por outros autores, apontando caminhos consideráveis dentro do cinema de entretenimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Ana Lúcia. *Entretenimento inteligente: O cinema de Billy Wilder*. Belo Horizonte: Editora UFMG/Col. Midia@rte, 2004.

ANDRADE, Ana Lúcia. *O filme dentro do filme; a metalinguagem no cinema*. Belo Horizonte: Ed. UFMG/Col. Humanitas, 1999.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *A análise do filme*. Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafia, 2009.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*. Lisboa, Portugal: Texto & Grafia, 2008.

AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2004.

BARTHES, Roland *et al.* *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.

BATISTA, Lucas R. M.. *Mágica, Sonho e Lembrança: O Cinema de Christopher Nolan*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

BORDWELL, David. *Inception; or, Dream a little dream within a dream with me*. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/06/inception-or-dream-a-little-dream-within-a-dream-with-me/> - Acesso em 15/05/2017.

BORDWELL, David. “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”. In: RAMOS, Fernão (Org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume II* – Documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Editora Senac SP, 2005.

BRAIT, Beth. *A Personagem*. São Paulo: Ática, 1985.

BUCKLAND, Warren (Org.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Reino Unido: Blackwell Publishing Ltd., 2009.

BUÑUEL, Luis. “Cinema, instrumento de poesia”. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

CANDIDO, Antônio. “A Personagem do Romance”. In: *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CAPUZZO, Heitor. “Considerações sobre a linguagem clássica”. In: *Alfred Hitchcock: o cinema em construção*. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1995.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

CASTRO, Anderson Carlos Ribeiro de. *Um estudo sobre Estrutura em Abismo no filme A Origem, de Christopher Nolan*. 2014. 21p. Monografia de Conclusão de Curso (Cinema de Animação e Artes Digitais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG.

CHINITA, Fátima. “Metanarrativa cinematográfica: A ficcionalização como discurso autoral”. Artigo disponível em: <http://aim.org.pt/atas/pdfs-Atas-IIEncontroAnualAIM/Atas-IIEncontroAnualAIM-04.pdf> - Acesso em 15/05/2017.

CHINITA, Fátima. “O fio de Ariadne: As narrativas labirínticas de Christopher Nolan”. Artigo disponível em: <http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-IIIEncontroAnualAIM-04.pdf> - Acesso em 15/05/2017.

CHION, Michel. *O roteiro de cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

DUNKER, Christian Ingo Lenz. “Construção e montagem da sessão em psicanálise”. In: DUNKER, Christian & RODRIGUES, Ana Lucilia (Orgs.). *Cinema e psicanálise – volume 4 - Montagem e interpretação: direção da cura*. São Paulo: nVersos, 2015.

DUNKER, Christian & RODRIGUES, Ana Lucilia (Orgs.). *Cinema e psicanálise – vol. 1 – A Criação do Desejo*. São Paulo: nVersos, 2015.

DUNKER, Christian & RODRIGUES, Ana Lucilia (Orgs.). *Cinema e psicanálise – vol. 2 – A realidade e o real: verdade em estrutura de ficção*. São Paulo: nVersos, 2015.

DUNKER, Christian & RODRIGUES, Ana Lucilia (Orgs.). *Cinema e psicanálise – vol. 3 – Filmes que curam*. São Paulo: nVersos, 2015.

DUNKER, Christian & RODRIGUES, Ana Lucilia (Orgs.). *Cinema e psicanálise – vol. 4 – Montagem e interpretação: direção da cura*. São Paulo: nVersos, 2015.

ECO, Umberto. *A obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1968.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ELSAESSER, Thomas. “The Mind-Game Film”. In: BUCKLAND, Warren (Org.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Reino Unido: Blackwell Publishing Ltd., 2009.

GOMES, Paulo Emílio Salles. “A Personagem Cinematográfica”. In: *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

- MARQUES, Roberto P.. “Slavoj Zizek e a encenação da teoria lacaniana do real”. In: DUNKER, Christian & RODRIGUES, Ana Lucilia (Orgs.). *Cinema e psicanálise – volume 2 - A realidade e o real: verdade em estrutura de ficção*. São Paulo: nVersos, 2015.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- METZ, Christian. “A construção em ‘abismo’ em *Oito e Meio* de Fellini”. In: METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo. Perspectiva, 1972.
- METZ, Christian. *O significante imaginário – psicanálise e cinema*. Lisboa, Portugal: Livros Horizonte, 1980.
- NOLAN, Christopher. *Following – Conversations Inside The Criterion Collection*. Entrevista disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jUpA7Qma_9E - Acesso em 04/09/2017.
- NOLAN, Christopher. “Ressonâncias”. Entrevista disponível no DVD *O Grande truque*. São Paulo: Warnerbrosvideo, 2007.
- NOLAN, Jonathan. *Memento Mori*. Conto disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1208200105.htm> - Acesso em 02/12/2017
- PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia: A Construção da Personagem*. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- PANEK, Elliot. *The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film*. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/44019214?seq=1#page_scan_tab_contents - Acesso em 06/12/2017.
- PRADO, Décio de Almeida. “A Personagem no Teatro”. In: *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- RODRIGUES, Georgete Medleg. “Memória e esquecimento ou solidão informacional do homem contemporâneo: a metáfora do filme *Amnésia*”. In: *Questão*, Porto Alegre, v. 11, nº. 1, pp. 137-152, jan./jun. 2005.
- ROSENFELD, Anatol. “Literatura e Personagem”. In: *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- SANT’ANNA, Afonso Romano de. *Paródia, paráfrase & Cia*. São Paulo: Ática, 1995.

SAVERNINI, Erika. *Índices de um cinema de poesia: Píer Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Krzysztof Kieslowski*. Belo Horizonte: Editora UFMG/Col. Midia@rte, 2004.

TURNER, Graeme. *Cinema como prática social*. São Paulo: Summus, 1997.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO (*2001: A Space Odyssey*, EUA/Reino Unido, 1968), de Stanley Kubrick.

2010: O ANO EM QUE FAREMOS CONTATO (*2010*, EUA, 1984), de Peter Hyams.

A BELA DA TARDE (*Belle de Jour*, França/Itália, 1967), de Luis Buñuel.

CISNE NEGRO (*Black Swan*, EUA, 2010), de Darren Aronofsky.

CLUBE DA LUTA (*Fight Club*, EUA/Alemanha, 1999), de David Fincher.

DAMA DO LAGO, A (*Lady in the Lake*, EUA, 1947), de Robert Montgomery.

HOMEM QUE MATOU O FASCÍNORA, O (*The Man Who Shot Liberty Valance*, EUA, 1962), de John Ford.

ILHA DO MEDO (*Shutter Island*, EUA, 2010), de Martin Scorsese.

INSÔNIA (*Insomnia*, Noruega, 1997), de Erik Skjoldbjærg.

JANELA INDISCRETA (*Rear Window*, EUA, 1954), de Alfred Hitchcock.

OITO E MEIO (*8 ½*, Itália/França, 1963), de Federico Fellini.

OUTROS, OS (*The Others*, EUA/Espanha, 2001), Alejandro Amenábar.

PACTO DE SANGUE (*Double Indemnity*, EUA, 1944), de Billy Wilder.

APÊNDICE – FICHA TÉCNICA DOS FILMES DE CHRISTOPHER NOLAN

(em ordem cronológica):

Following

Título Original: *Following*

Ano de lançamento: 1998

Produção: Christopher Nolan, Jeremy Theobald, Emma Thomas

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan

Montagem: Gareth Heal e Christopher Nolan

Direção de fotografia: Christopher Nolan

Música: David Julyan

Elenco: Jeremy Theobald, Alex Haw, Lucy Russell, John Nolan, Dick Bradsell, Gillian El-Kadi, Jennifer Angel, Nicolas Carlotti, Darren Ormandy, Guy Greenway, Tassos Stevens, Tristan Martin, Rebecca James, Paul Mason, David Bovill, John Bengue, Ivan Cornell, Jane Hunter, Matthew Jones, David Lloyd, Alberto Mattiussi, Brendan Nolan, Barbara Stepansky, Emma Thomas, Diane Zack.

Cor: Preto-e-branco

Duração: 69 minutos.

Amnésia

Título Original: *Memento*

Ano de lançamento: 2000

Produção: Jennifer Todd, Suzanne Todd

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan, baseado em história de Jonathan Nolan

Montagem: Dody Dorn

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: David Julyan

Elenco: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Russ Fega, Jorja Fox, Stephen Tobolowsky, Harriet Sansom Harris, Thomas Lennon, Callum Keith Rennie, Kimberly Campbell, Marianne Muellerleile, Larry Holden

Cor: Colorido/Preto-e-branco

Duração: 114 minutos.

Insônia

Título Original: *Insomnia*

Ano de lançamento: 2002

Produção: Broderick Johnson, Paul Junger Witt, Andrew A. Kosove, Edward L. McDonnell e Emma Thomas (co-produtora)

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Hillary Seitz, adaptado de roteiro do filme norueguês de mesmo nome (1997), de Nikolaj Frobenius e Erik Skjoldbjærg

Montagem: Dody Dorn

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: David Julyan

Elenco: Al Pacino, Robin Williams, Hilary Swank, Oliver 'Ole' Zemen, Martin Donovan, Paul Dooley, Nicky Katt, Larry Holden, Jay Brazeau, Lorne Cardinal, James Hutson, Andrew Campbell, Paula Shaw, Crystal Lowe, Tasha Simms, Maura Tierney, Jonathan Jackson, Malcolm Boddington, Katharine Isabelle, Kerry Sandomirsky, Chris Gauthier, Ian Tracey (voz), Kate Robbins, Emily Perkins, Dean Wray

Cor: Colorido

Duração: 118 minutos.

Batman Begins

Título Original: *Batman Begins*

Ano de lançamento: 2005

Produção: Emma Thomas, Charles Roven, Lorne Orleans, Larry J. Franco

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan e David S. Goyer

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: James Newton Howard, Hans Zimmer

Elenco: Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson, Katie Holmes, Morgan Freeman, Gary Oldman, Rade Serbedzija, Cillian Murphy, Tom Wilkinson, Rutger Hauer, Ken Watanabe, Mark Boone Junior, Linus Roache, Larry Holden, Gerard Murphy, Colin McFarlane

Cor: Colorido

Duração: 139 minutos.

O Grande Truque

Título Original: *The Prestige*

Ano de lançamento: 2006

Produção: Christopher Nolan, Aaron Ryder, Emma Thomas

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan e Jonathan Nolan, baseado na novela de Christopher Priest

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: David Julyan

Elenco: Hugh Jackman, Christian Bale, Michael Caine, Piper Perabo, Rebecca Hall, Scarlett Johansson, Samantha Mahurin, David Bowie, Andy Serkis, Daniel Davis, Jim Piddock, Christopher Neame, Mark Ryan, Roger Rees, Jamie Harris, Monty Stuart, Ron Perkins

Cor: Colorido

Duração: 130 minutos.

Batman: O Cavaleiro das Trevas

Título Original: *The Dark Knight*

Ano de lançamento: 2008

Produção: Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas, Lorne Orleans

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan e Jonathan Nolan, a partir de história de Christopher Nolan e David S. Goyer

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: James Newton Howard, Hans Zimmer

Elenco: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Michael Caine, Maggie Gyllenhaal, Gary Oldman, Morgan Freeman, Monique Gabriela Curnen, Ron Dean, Cillian Murphy, Chin Han, Nestor Carbonell, Eric Roberts, Ritchie Coster, Anthony Michael Hall, Keith Szarabajka, Colin McFarlane, Joshua Harto, Melinda McGraw, Nathan Gamble, Michael Vieau, Michael Stoyanov, William Smillie, Danny Goldring, Michael Jai White, Matthew O'Neill, William Fichtner, Olumiji Olawumi, Greg Beam, Erik Hellman, Beatrice Rosen

Cor: Colorido

Duração: 152 minutos.

A Origem

Título Original: *Inception*

Ano de lançamento: 2010

Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: Hans Zimmer

Elenco: Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy, Ken Watanabe, Dileep Rao, Cillian Murphy, Tom Berenger, Marion Cotillard, Pete Postlethwaite, Michael Caine, Lukas Haas, Tai-Li Lee, Claire Geare, Magnus Nolan, Taylor Geare, Johnathan Geare, Tohoru Masamune, Yuji Okumoto, Earl Cameron, Ryan Hayward, Miranda Nolan, Russ Fega, Tim Kelleher, Talulah Riley, Nicolas Clerc, Coralie Dedykere, Silvie Laguna, Virgile Bramly, Jean-Michel Dagory, Helena Cullinan, Mark Fleischmann, Shelley Lang, Adam Cole, Jack Murray, Kraig Thornber, Angela Nathenson, Natasha Beaumont, Marc Raducci, Carl Gilliard, Jill Maddrell, Alex Lombard, Nicole Pulliam, Peter Basham, Michael Gaston, Felix Scott, Andrew Pleavin, Lisa Reynolds, Jason Tendell, Jack Gilroy, Shannon Welles

Cor: Colorido

Duração: 148 minutos.

Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge

Título Original: *The Dark Knight Rises*

Ano de lançamento: 2012

Produção: Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan e Jonathan Nolan, a partir de história de Christopher Nolan e David S. Goyer

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Wally Pfister

Música: Hans Zimmer

Elenco: Christian Bale, Gary Oldman, Morgan Freeman, Michael Caine, Anne Hathaway, Joseph Gordon-Levitt, Liam Neeson, Tom Hardy, Cillian Murphy, Marion Cotillard, Juno Temple, Daniel Sunjata, Joey King, Matthew Modine, Josh Pence, Nestor Carbonell, Adam Rodriguez, Reggie Lee, Josh Stewart, Christopher Judge, Brett Cullen, Burn Gorman, Daniel Newman, Tomas Arana, Jillian Armenante, Tom Conti, Chris Ellis, Alon Aboutboul, Joseph Lyle Taylor, Trevor White, Massi Furlan, Patrick Jordan, Darryl Reeves

Cor: Colorido

Duração: 165 minutos.

Interestelar

Título Original: *Interstellar*

Ano de lançamento: 2014

Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas, Lynda Obst

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Jonathan Nolan e Christopher Nolan

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Hoyte Van Hoytema

Música: Hans Zimmer

Elenco: Ellen Burstyn, Matthew McConaughey, Mackenzie Foy, John Lithgow, Timothée Chalamet, David Oyelowo, Collette Wolfe, Anne Hathaway, Michael Caine, Casey Affleck, Jessica Chastain, Matt Damon, Francis X. McCarthy, Bill Irwin, Andrew Borba, Wes Bentley, William Devane

Cor: Colorido

Duração: 169 minutos.

Dunkirk

Título Original: *Dunkirk*

Ano de lançamento: 2017

Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas

Direção: Christopher Nolan

Roteiro: Christopher Nolan

Montagem: Lee Smith

Direção de fotografia: Hoyte Van Hoytema

Música: Hans Zimmer

Elenco: Fionn Whitehead, Tom Glynn-Carney, Jack Lowden, Harry Styles, Aneurin Barnard, James D'Arcy, Barry Keoghan, Kenneth Branagh, Cillian Murphy, Mark Rylance, Tom Hardy

Cor: Colorido

Duração: 106 minutos.