



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS

LUCAS RAVAZZANO DE MATTOS BATISTA

MÁGICA, SONHO E LEMBRANÇA:
O CINEMA DE CHRISTOPHER NOLAN

Salvador

2012

LUCAS RAVAZZANO DE MATTOS BATISTA

**MÁGICA, SONHO E LEMBRANÇA:
O CINEMA DE CHRISTOPHER NOLAN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. José Francisco Serafim

Salvador

2012

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq que financiou esta pesquisa;

Ao Prof. Dr. José Francisco Serafim que me orientou com paciência e sabedoria;

Aos Profs. Drs. Guilherme Maia, Regina Gomes e Mahomed Bamba que contribuíram para a bibliografia desta pesquisa;

Aos meus pais, Leopoldo e Carmen, meus padrinhos, Walter e Acácia, minha avó, Angela e minha namorada, Helen, que me aguentaram durante este intenso e cansativo processo;

Aos colegas, Humberto, Carol, Philipe e Rafael que acompanharam lado a lado esta escrita, sofreram junto e contribuíram para a realização deste;

RESUMO

O presente trabalho visa discutir como um diretor inserido nas práticas produtivas hollywoodianas ainda é capaz de criar um universo fílmico próprio ao longo de sua filmografia, usando como objeto de análise os filmes do diretor Christopher Nolan. Para tal fim, recorre-se aos trabalhos de David Bordwell, entre outros autores, que aferem a prosperidade do cinema americano justamente pela tentativa de uma coexistência entre a conformidade do modelo hollywoodiano e a visão artística dos realizadores. Com o objetivo de confirmar a existência de uma unidade nos filmes realizados por Nolan, o trabalho irá analisar três filmes do diretor sob a perspectiva teórico-analítica denominada poética do filme de modo a demonstrar que os programas poéticos de estruturação das obras do cineasta se valem de elementos bastante similares.

Palavras-Chave: Christopher Nolan, poética, narrativa, cinema hollywoodiano, análise fílmica.

ABSTRACT

This paper aims to discuss how a director inserted in productive practices Hollywood is still capable of creating a film universe along its own filmography, using as an object of analysis the films of director Christopher Nolan. To this end, it is through the work of David Bordwell which measures the prosperity of American cinema precisely by attempting a coexistence model of compliance and artistic vision of Hollywood filmmakers. Aiming to confirm the existence of a unit in the films directed by Nolan, this paper will analyze three films from the director under the theoretical-analytical perspective called film's poetic in order to demonstrate that the poetic programs which structure the filmmaker's works has quite similar elements.

Keywords: Christopher Nolan, poetic, narrative, hollywood filmmaking, film analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema da narrativa fílmica

Figura 2: Cronologia de *Amnésia*

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
1.1 Abordando os Filmes de Christopher Nolan.....	10
1.2 Estrutura do Trabalho.....	12
2. A Narrativa do Cinema	16
2.1 Os Aspectos Formais do Filme	16
2.1.1 Função	21
2.1.2 Similaridade.....	22
2.1.3 Variação.....	23
2.1.4 Desenvolvimento	24
2.1.5 Unidade e Desunião.....	25
2.2 Instâncias da Narrativa Fílmica.....	28
2.3 O Fluxo Narrativo	35
2.3.1 Causa e Efeito.....	37
2.3.2 Tempo.....	40
2.3.3 Espaço.....	42
2.3.4 Os Padrões de Desenvolvimento	42
2.3.5 Amplitude de Informação.....	45
2.3.6 Profundidade de Informação.....	47
3. O Estilo do Cinema Americano.....	49
3.1 O Sistema Estilístico do Filme.....	49
3.1.1 A Narração Canônica.....	52
3.2 O Cinema Clássico Hollywoodiano	54
3.2.1 A Forma Canônica e a Forma Narrativa Clássica.....	54
3.2.2 O Estilo do Cinema Clássico	57
3.2.2.1 O Estilo Deve Servir à História	57
3.2.2.2 O Estilo Clássico Orienta o Espectador.....	58
3.2.2.3 O Estilo Clássico é um Paradigma Estável.....	60
3.3 A Hollywood Contemporânea.....	62
3.4 Usos estilísticos da Montagem.....	68
4. Análise do <i>Corpus</i> Fílmico	75
4.1 Metodologia de Análise.....	75
4.2 O Universo Cinematográfico de Christopher Nolan	82
4.3 Análises Fílmicas	91
4.3.1 As Ilusões de <i>O Grande Truque</i>	91
4.3.1.1 Mágica e Cinema	92
4.3.1.2 Desvendando o Truque.....	95
4.3.1.3 O Sentido da Mágica	99
4.3.2 As Memórias de <i>Amnésia</i>	101
4.3.2.1 Memórias Embaralhadas	102
4.3.2.2 Lógica, Memória e a Narrativa Policial.....	106
4.3.2.3 O Sentido da Lembrança	111
4.3.3 Os Sonhos de <i>A Origem</i>	113
4.3.3.1 O Universo do Sonho	115
4.3.3.2 Sonho e Realidade	118
4.3.3.3 Os Cobbs de Nolan	121
5. Conclusão.....	123
REFERÊNCIAS.....	127

1. Introdução

O cinema é uma arte que existe há mais de 110 anos e, como qualquer forma de arte, possui grande escopo, abrangência e apelo a uma enorme gama de públicos, tendo de estabelecido no início do século XX como uma indústria bastante lucrativa e, apesar de crises e percalços, manteve-se como um dos grandes baluartes da indústria do entretenimento da contemporaneidade.

O presente trabalho irá argumentar que o cinema americano possui um formato e um conjunto de princípios estilísticos claramente definidos, entretanto, apesar de todo este conjunto de paradigmas já estabelecidos, a indústria americana parece ser capaz de estar sempre agregando novos elementos de modo a se reinventar. Assim sendo, parece correto considerar que um cineasta seja capaz de exibir uma relativa coesão ao longo de sua filmografia, mesmo dentro deste sistema que se vale de um conjunto vasto de regras de modo a garantir a lucratividade de seus produtos. O cineasta Christopher Nolan se mostra como um objeto interessante para esta discussão, visto que surgiu do cinema independente britânico e migrou posteriormente para Hollywood, onde, apesar de realizar grandes produções, manteve muitos dos elementos que lhe trouxeram renome. Antes de abordar as particularidades do diretor, nos deteremos brevemente a falar sobre o funcionamento do sistema produtivo hollywoodiano.

Este cinema produzido em larga escala para grandes públicos começou a ser explorado primeiramente nos Estados Unidos através dos estúdios de Hollywood que viriam a formar o sistema produtivo conhecido como *studio system* com seus filmes de gênero. Martin Scorsese e Michael Henry Wilson (2004) afirmam que os gêneros cinematográficos serviram para organizar uma linha de produção: cada estúdio fazia uma quantidade determinada de faroestes, de musicais e outros tantos filmes de gângster.

Atualmente modelo de exploração do cinema americano se baseia naquilo que Fernando Mascarello (2006) define como filme de alto conceito ou *blockbuster*. São filmes de alto orçamento com atores ou personagens conhecidos e investimento maciço em publicidade, tornando quase impossível ignorá-los ou não tomar conhecimento

deles. Estes filmes são vendidos e consumidos no mundo inteiro e este formato de produção em larga escala voltado para mercados internacionais não é exclusividade do cinema americano, praticamente todos os países com uma grande produção cinematográfica adotaram, em algum nível, este modelo de grande escala que visa o grande público internacional.

Mas o que implica exatamente afirmar que o cinema se configura enquanto indústria? É possível pensar que, de algum modo isso implicaria no estabelecimento de normas e regras que servissem de lastro para nortear este grande sistema produtivo, que os filmes realizados dentro dele possuíssem uma forma específica e um modo específico de serem feitos.

Esta linha de pensamento, no entanto, nos levaria ao raciocínio de que em um sistema de produção com tais conjuntos de regras, os realizadores poderiam ser tolhidos de sua capacidade artística, sendo meros operários nas mãos de estúdios e seus acionistas, preocupados em manter suas fórmulas de sucesso e produzindo filmes que continuassem a dar lucros.

Na verdade, muitos teóricos criticam o atual sistema calcado nos *blockbusters*. Wheeler Dixon (2001) afirma que os filmes se tornaram um mero espetáculo, sem nenhum cuidado com a tessitura das suas narrativas, enquanto que Thomas Schatz (1993) os trata como máquinas de entretenimento.

Entretanto, se o cinema americano consiste apenas destas repetições de fórmulas prontas, qual a razão de seu contínuo sucesso? Como foram capazes de superar crises e períodos de decadência se continuaram fazendo a mesma coisa? Autores como David Bordwell (2006) e Rick Altman (2000) parecem oferecer algumas alternativas para tal.

Para Altman (2000), a história do cinema, mesmo o cinema comercial americano, seria composta por ciclos de filmes e que ciclos novos são criados ao se agregarem novos materiais, formatos ou ideias às perspectivas já existentes. O autor considerara que mesmo sob uma perspectiva mercadológica não faria sentido, pois os estúdios estão sempre buscando criar produtos que sejam únicos e ofereçam algo novo e diferente ao público. Assim sendo, os estúdios estariam constantemente procurando

diretores capazes de imprimir suas visões a gêneros consolidados acrescentando a eles novos elementos e renovando-os.

De forma semelhante, Bordwell (2006), afirma que a razão do cinema americano manter-se em evidência é que suas produções são o resultado entre a constante tensão da conformidade aos modelos com a capacidade de criação artística dos realizadores envolvidos. Para o autor, foi graças a diretores que conseguem colocar suas próprias influências para operar dentro dos esquemas utilizados pelos produtos do cinema hollywoodiano, dando a sensação de que novos elementos estão sempre sendo acrescentados aos filmes e que eles sempre possuam algo de novo ou diferente para exibir.

A partir destas constatações é possível concluir que alguns diretores que operam dentro do sistema hollywoodiano poderiam ser capazes de reter relativo controle sobre suas produções de modo a conseguirem ter liberdade para trabalhar à sua maneira dentro das grandes produções do cinema americano. Seria possível, portanto, que certos cineastas dotados desta liberdade pudessem produzir filmes que exibissem uma programação de efeitos que fosse coesa entre si através da manipulação dos preceitos e paradigmas do cinema americano para seus próprios propósitos.

Assim sendo, para demonstrar tais hipóteses seria necessário escolher como objeto um realizador que estivesse inserido no atual contexto de produção hollywoodiano e parecesse exibir alguma liberdade para transitar entre grandes projetos dos principais estúdios e projetos pessoais. Entre os realizadores envolvidos em produções recentes de grande destaque chama a atenção o realizador britânico Christopher Nolan. Advindo do cinema independente inglês, Nolan parece conseguir transitar entre projetos de sua autoria como *Following* (1998) e *A Origem* (2010) e grandes *blockbusters* como *Batman Begins* (2005).

1.1 Abordando Filmes de Christopher Nolan

Logicamente, Nolan não é o único diretor a surgir na última década onde o público e a crítica são capazes de identificar algo que lhe seja próprio ao longo de seus filmes, outros realizadores como Quentin Tarantino ou Darren Aronofsky também parecem

exibir releituras próprias sobre gêneros e formatos característicos da produção hollywoodiana. Entretanto, estes diretores, apesar de seu renome, ainda encontram-se na esfera da produção independente americana e uma vez que esta pesquisa está se referindo à capacidade de um conjunto de obras que apresente marcas que possam ser identificadas como próprias do cineasta apesar de todo o controle imposto pelo sistema produtivo hollywoodiano, parece razoável procurar justamente entre aqueles que se engajam na realização de grandes *blockbusters* de estúdio tanto quanto a de filmes fruto de projetos pessoais.

Ao longo de sua trajetória no cinema Christopher Nolan dirigiu oito longas-metragens que começaram com o filme de baixo orçamento, *Following*, e depois se engajou na realização de filmes de grande orçamento, sendo responsável por alguns dos filmes mais lucrativos de todos os tempos, como *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*¹ (2012). Depois de *Following*, seu primeiro filme, realizado ainda na Inglaterra, Nolan dirigiu já nos Estados Unidos o filme *Amnésia* (2001), que foi seu primeiro trabalho a ser lançado nos grandes circuitos exibidores e que recebeu duas indicações ao Oscar².

Seu filme seguinte foi *Insônia* (2002), o único filme de seu currículo com o qual ele não se envolveu diretamente com a escrita do roteiro. Foi este filme que marcou o início de sua cooperação com a Warner Brothers, um dos maiores estúdios da Hollywood atual, e o sucesso obtido levou o estúdio a lhe confiar uma valiosa marca, o personagem Batman. O filme *Batman Begins* contou a história do personagem a partir de sua origem, distanciando-o das versões anteriores no cinema³ e estabelecendo um novo universo e abordagem para o personagem. Nolan dirigiu ainda mais dois filmes com o Batman compondo uma trilogia com *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012). Os três filmes da trilogia foram intercalados por outros dois filmes, *O Grande Truque* (2006) e *A Origem* (2010). Além

¹ De acordo com o site Box Office Mojo, o capítulo final da trilogia Batman dirigida por Nolan arrecadou mundialmente cerca de 1,081 bilhão de dólares, colocando-o como o sétimo filme mais lucrativo de todos os tempos. O capítulo anterior da trilogia, *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, arrecadou 1,004 bilhão, ocupando a décima terceira posição dos filmes mais lucrativos. Disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> (acessado em 20/12/2012 às 19:05).

² Melhor roteiro e melhor montagem.

³ Antes de *Batman Begins*, o personagem apareceu anteriormente em quatro filmes, *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1991) foram dirigidos por Tim Burton enquanto que *Batman Eternamente* (1995) e *Batman & Robin* (1997) foram dirigidos por Joel Schumacher.

dos altos números de bilheteria, a carreira de Nolan é também acompanhada pelo constante apoio dos críticos⁴ à sua produção, ajudando a estabelecê-lo não apenas como um realizador bem sucedido ou capaz de gerar lucros, mas também dotado de criatividade e sensibilidade artística.

Seus filmes giram em torno de personagens confusos e ambíguos que parecem sempre desejar desafiar o público a questionar como eles veem e entendem as ações dos personagens e a própria narrativa. Filmes com estruturas mais complexas com *Following* e *O Grande Truque* (2006) exploram diferentes modos de organizar e compor uma narrativa que seja capaz de engajar o público para desvendar seus segredos, mas que ainda assim se preocupa em ser compreendida pela audiência.

Esse modo de tecer a trama de seus filmes, tentando equilibrar maneiras diferentes de tessitura narrativa e ainda torná-la acessível ao grande público, revela-se por si só uma espécie de microcosmo do próprio processo produtivo do cinema americano que tenta equilibrar conformidade e criatividade.

Esse modo particular que o diretor busca em suas narrativas não é o único elemento comum a seus filmes, tampouco é um elemento que se encontra isolado do resto, uma vez que estas narrativas organizadas de maneiras pouco convencionais normalmente compreendem personagens que 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.

⁴ De acordo com o site americano *Rotten Tomatoes*, que compila críticas do mundo inteiro e constrói estatísticas com os índices da aprovação crítica para os filmes, os trabalhos de Christopher Nolan tem uma variação de aprovação relativamente alta, entre 75% e 94%, o que indica o apoio dos críticos ao trabalho do diretor. Disponível em: http://www.rottentomatoes.com/celebrity/christopher_nolan/ (acessado 21/12/2012 às 22:18).

1.2 Estrutura do Trabalho

Para demonstrar como Christopher Nolan constrói um conjunto de obras que se apresenta coeso apesar de remeter aos paradigmas mais tradicionais do cinema americano o presente trabalho irá recorrer, em seu primeiro capítulo, às noções de forma fílmica propostas por David Bordwell e Kristin Thompson (2001), os autores entendem que todo meio de expressão artístico possui um “sistema interno que governa a relação entre as partes e desperta interesse do público” (p.38).

Seriam exatamente as formas artísticas que traçam os padrões de expectativas que se produzem em cada tipo de obra sejam elas quais forem. Essa ideia pode ser retirada de Robert Stam (2003) entende que a perspectiva cognitivista concebe que é com o conhecimento das formas artísticas que o público é capaz de dominar a situação, valorar as escolhas realizadas e seguir os efeitos propostos, unindo ações, espaços e tempos, levando o espectador de um filme a perceber e buscar os “laços causais que envolvem os acontecimentos narrativos” (BORDWELL, 1996 p. 49).

Para desenvolver e transmitir essas percepções de causa e efeito, temporalidade e espacialidade, cada cineasta precisa selecionar de modo estratégico e sistemático as ferramentas que irá dispor na tessitura de sua obra, uma vez que nenhum filme é capaz de se utilizar completamente de todos os recursos que o cinema dispõe. Bordwell e Thompson (2001) aferem que o estilo de um filme resulta de uma combinação entre limitações históricas e escolhas deliberadas.

O segundo capítulo do trabalho irá focar, portanto, em como o cinema americano conseguiu estabelecer e consolidar um estilo geral para seus produtos e em que consiste este estilo. A reflexão ser produzida parte de Jacques Aumont e Michel Marie (2003) afirmam que a história da arte evidenciou recorrências estilísticas que permitem definir estilos mais globais, caracterizando não mais um artista ou uma obra e sim conjuntos de obras, as vezes bastante vastos, formando períodos estilísticos.

Em seguida se fará necessário recorrer a Bordwell (1996), por sua vez, afirma a predominância de um modo narrativo no cinema de ficção e este seria facilmente identificável e compreensível. Este modo é chamado pelo autor de dominante ou

clássico e o classicismo mais historicamente influente seria o do cinema hollywoodiano dos anos de 1917 a 1960. A narrativa clássica hollywoodiana poderia ser entendida como uma configuração específica de opções normatizadas para apresentar uma história e manipular as possibilidades de estilo.

Depois disso, partiremos para explicar como uma nova geração de cineastas emergiu na Hollywood pós anos 60 e a indústria hollywoodiana passou a incorporar as revisões feitas por estes cineastas sobre a produção clássica, trazendo uma rearticulação do modelo produtivo do cinema americano e de outros cinemas voltados para o consumo de massa.

A partir destas noções seria possível considerar que é através da capacidade artística de seus realizadores que Hollywood é constantemente renovada. Para tanto, será utilizado o ideal de Warren Buckland (2003) que argumenta que mesmo operando na indústria contemporânea os diretores são capazes de imprimir seus filmes com suas visões particulares. Isso acontece, segundo o autor, quando o diretor adquire controle sobre os vários estágios da realização da peça fílmica, se ocupando não apenas da direção, mas também do processo de produção e de desenvolvimento do roteiro. Buckland considera que o poder possuído por um cineasta sobre os aspectos externos do filme seria o fator que tornaria possível para um realizador ser capaz de construir um *corpus* de trabalho coeso.

Embora não possua o mesmo poder do objeto tratado por Buckland, o cineasta Steven Spielberg, o diretor britânico Christopher Nolan caminha entre as funções de diretor, produtor e roteirista, além de possuir uma relativa liberdade de transitar entre gêneros, adaptações e trabalhos originais.

Assim, chegamos ao terceiro capítulo deste trabalho que consistirá da análise de três filmes do diretor: *O Grande Truque*, *Amnésia* e *A Origem*. A escolha se deu não só pelo fato de que os três filmes possuem, mas similaridades temáticas que perpassam por toda a obra do diretor, mas também por conterem um formato não linear e embaralhado que é aferido constantemente como outro marco de sua filmografia.

Como base metodológica, a pesquisa irá recorrer às noções da poética do filme, conforme propostas por Wilson Gomes (1996; 2004) que contribuem para pensar os filmes como um conjunto de efeitos poéticos construídos pelo realizador para serem experimentados pelos apreciadores da obra dividindo-se em três modos de composição de efeito: sentimentos, sensações e sentidos. A partir disso, concluiremos argumentando que os filmes do diretor possuem uma programação poética bastante coesa, principalmente no modo de produção de sentidos.

2. A Narrativa do Cinema

2.1 Os aspectos formais do filme

Um filme não pode ser compreendido como uma combinação de elementos aleatórios, mesmo o menos assíduo frequentador de salas de cinema sabe que se o início, o fim ou que os elementos da obra sejam apresentados fora da sequência originalmente pretendida, o sentimento será de uma experiência incompleta, afinal um filme, assim como qualquer obra de arte, possui uma “necessidade da exposição coerente e orgânica de seus temas” (EISENSTEIN, 2002a p.13). Então como o cinema faz para que os elementos de um filme se unam formando essa coerência? Que princípios atuam na construção dessa unidade?

Esses questionamentos são importantes para que se possa entender como o cinema funciona enquanto um meio artístico e como ele guia a fruição de seu público. Raymond Bellour (2000) afirma que o objeto fílmico é constituído como o lugar de uma combinação e manipulação de códigos de complexidade singular. David Bordwell e Kristin Thompson (2001 p.38) tratam que esse conjunto de códigos presentes em um filme é utilizado para organizar o “sistema interno que governa a relação entre as partes e desperta interesse do público”. O sistema de relações entre as partes é denominado de forma pelos autores.

Para os autores todo trabalho artístico dispõe desse sistema de relações independentemente do meio em que foi realizado e que toda a experiência de apreciação das obras de arte segue padrões e estruturas que guiam as expectativas e apreciação, já que é apenas a partir da cooperação entre a obra e o fruidor que se dá a realização de uma obra como afirma Wilson Gomes (1996). Os meios artísticos, portanto, fornecem ocasiões organizadas nas quais o público é capaz de exercitar e desenvolver suas habilidades de “prestar atenção, antecipar eventos vindouros, extrair conclusões e formar um todo a partir de suas partes” (BORDWELL; THOMPSON, 2001 p.39).

Todo romance literário deixa algo à imaginação do leitor, toda música nos convoca a antecipar certos desenvolvimentos da melodia e o cinema, sendo um meio

artístico, possui também sua forma própria, “o que só pode ser criado com os meios do cinema” (EISENSTEIN, 2002b p.11).

Bordwell e Thompson (2001) afirmam que, embora existam diversos modos para se organizar filmes em uma unidade formal, aquela mais comumente vista no cinema envolve contar uma história, fazendo o público acompanhar uma série de acontecimentos do início ao fim. Isso implicaria em dizer que o espectador está intrinsecamente ligado ao processo da construção de significados de um filme. A forma serviria então para organizar esse conjunto de propostas destinadas ao público permitindo, de acordo com Francesco Casetti (1989), que o espectador atue como um decodificador, alguém que deve e que sabe, através de seu conhecimento da organização formal dos filmes, decifrar um grupo de imagens e sons e recupera seus sentidos.

A respeito da noção forma, é importante atentar que, neste trabalho, o conceito de forma não será colocado como uma ideia que opõe ao conceito de conteúdo como se a forma fosse um elemento externo ao produto e o conteúdo um elemento interno. Ao invés de conceber a forma em oposição binária à noção de conteúdo, será utilizada a noção Bordwell e Thompson (2001). Os autores consideram que se a forma é o sistema geral atribuído ao filme por produtores e receptores não há dentro ou fora, todos os componentes funcionam como parte de um padrão geral que é percebido. Assim, propõem que sejam tratados enquanto elemento da forma fílmica aquilo que é considerado por conteúdo.

A forma afeta diretamente a experiência de fruição dos produtos artísticos, é a partir dela que se tem a noção de que “está tudo lá” (BORDWELL; THOMPSON, 2001 p. 41) dando à obra a coerência orgânica pregada por Eisenstein (2002a) e que Gaudreault e Jost (2009) qualificam como um caráter fechado, completo. É por essa razão, de acordo com Bordwell e Thompson (2001), que o espectador se satisfaz ao perceber que um personagem apresentado no início do filme, retorna minutos depois ou que um determinado objeto aparece em cena para, mais a frente, desempenhar um papel necessário para o desenvolvimento da história. São essas “deixas” que carregam o público a fazer essa interrelação entre os elementos e perceber um padrão integral.

A formação de expectativas seria o elemento responsável por guiar as relações das pessoas com os produtos artísticos. Bellour (2000) afirma que o público tem em mente uma ordem natural de desenvolvimento de um filme. Ao acompanhar uma determinada história cada um imagina as possibilidades de resolução dos conflitos propostos. Isso não significa, entretanto, que as expectativas precisam ser imediatamente satisfeitas, elas podem ser retardadas e até mesmo subvertidas.

São exatamente as formas artísticas que traçam os padrões de expectativas que se produzem em cada tipo de obra seja ela de paz e serenidade ou de tensão, conflito, choque e desequilíbrio. Stam (2003), ao se referir à teoria cognitivista analítica do cinema, entende que essa perspectiva concebe que é com o conhecimento das formas artísticas que o público é capaz de dominar a situação, valorar as escolhas realizadas e seguir os efeitos propostos.

O contato do público com uma forma artística que se apresenta radicalmente diferente de suas expectativas formais, normalmente leva a uma sensação de desconforto e estranhamento. Isso ocorre com peças de música atonal, pintura surrealista ou abstrata, e trabalhos de escrita experimental, mas mesmo esses trabalhos levantam algumas expectativas formais. Na verdade, sempre que uma expectativa é frustrada por um trabalho que as desorienta, o público é convocado a tentar antecipações que sejam mais apropriadas a esse trabalho específico e isso pode “nos envolver mais profundamente com a obra” (BORDWELL; THOMPSON, 2001 p.43) e a inquietação em relação à obra pode diminuir à medida que se acostuma a sistemas formais únicos ou diferenciados.

Assim, existem inúmeros modos pelos quais um filme pode ser organizado e alguns podem nos convocar a rever nossas expectativas, enquanto outros podem nos revelar as expectativas mais convencionais. Bordwell e Thompson argumentam que a apreciação do cinema pode aumentar se aceitarmos experiências pouco familiares de filmes que desafiam e jogam com as formas. Altman (2000 p.94) fala ainda que é possível identificar vários ciclos de filmes na história do cinema e que novos ciclos são criados ao se agregarem novos materiais a perspectivas já existentes.

A experiência com as formas artísticas parece também ligada a emoção para Bordwell e Thompson (2001). As emoções representadas em um filme interagem com as partes da obra, a expressão dissimulada de um personagem pode preparar o público para a revelação de que ele é um vilão, uma cena engraçada pode ser usada para provocar um contraste com um acontecimento triste e assim por diante. As emoções presentes em um filme podem ser vistas como sistematicamente relacionadas umas com as outras através das formas fílmicas.

Assim como a emoção, o significado também é importante para a experiência de obras de arte. O espectador está constantemente buscando significado no objeto de sua fruição, o que ele diz e o que pode sugerir. Os significados que um espectador pode atribuir a um trabalho podem variar consideravelmente. Para facilitar o entendimento dos tipos de significados, serão utilizadas as quatro categorias propostas por Bordwell e Thompson.

O primeiro é o significado referencial que está diretamente ligado à trama do filme. Um público desprovido dessas informações irá perder os significados sugeridos pela movimentação da trama. Chama-se, portanto, esse significado de referencial porque os filmes estão sempre se referindo diretamente a lugares ou pessoas imbuídos de significado.

Os autores descrevem como significado explícito aquele pode ser aferido como o argumento que o filme tenta demonstrar. Assim como o significado referencial, o explícito também funciona dentro da forma geral do filme. Isso implica dizer que eles são definidos pelo contexto, é através da soma das partes de um filme que se torna possível resumir o filme a uma idéia-base ou a um ponto argumentativo.

Por significado implícito entende-se que há algo a ser extraído além daquilo que é explicitamente exposto ou mostrado pelo filme. Quando o público afere um significado implícito a uma obra comumente se fala que a estão interpretando. Claramente, é possível existirem diferentes interpretações ou diferentes significados implícitos. Bordwell e Thompson, entretanto, frisam que a construção de significados implícitos é “indicada ao espectador a partir das obras de arte” (p. 47), ou seja, os autores entendem que mesmo variáveis, há um número determinado de significados

implícitos que é sugerido a audiência pelas próprias obras e que isso se dá pelo modo como os significados temáticos de um filme se integram a sua forma total. Essa é uma ideia semelhante à defendida por Metz (1972), de que todo filme possui uma dimensão simbólica que necessita da subjetividade do público. De forma semelhante, Umberto Eco (2002) afirma que todo texto possui um elemento não dito, considerando que os textos são entremeados por “espaços brancos, de interstícios a serem preenchidos e que o emitiu previa que esses espaços e interstícios seriam preenchidos” (p.37). O autor entende, portanto, que um significado implícito poderia considerado já no âmbito da realização da obra.

O último modo de significado é o significado sintomático, que afere ao filme um sentido que seria característico do modo de pensar referente ao contexto ou época em que o filme foi produzido. Esse modo trata os significados explícitos e implícitos como uma manifestação de valores e crenças gerais de uma determinada sociedade. Ruth Tallman (2012) afirma que os significados são compartilhados dentro dos grupos sociais e teriam, portanto uma natureza coletiva, sendo assim um fenômeno social.

Uma vez descritos os modos que a forma fílmica pode agir sobre a fruição das obras, torna-se, então, necessário compreender que tipo de princípios atuam sobre essa forma. Já que a forma está sendo aqui tratada enquanto um sistema, um conjunto de elementos interdependentes, então certamente é possível inferir que existem normas socialmente aceitas acerca de quais princípios operam sobre a organização das formas fílmicas. Bordwell e Thompson corroboram isso ao afirmar:

“obras de arte são produtos culturais, assim, muitos dos princípios de forma artística são uma questão de convenção...e dentro dessas convenções tende a estabelecer seu próprio conjunto de princípios formais” (2001 p. 51)

Deste modo, os autores identificam cinco princípios gerais através dos quais o espectador percebe o sistema formal dos filmes, estes princípios serão tratados como: função, similaridade; variação; desenvolvimento e, por fim, unidade e desunião. Partiremos, pois, para entender o que são e como operam estes cinco princípios.

2.1.1 Função

Se a forma é a interrelação geral entre vários elementos, então é justo imaginar que cada um desses elementos executa uma ou mais funções, ou seja, cada elemento será visto desempenhando papéis dentro do sistema formal. De cada elemento que se vê em um filme é possível perguntar qual a sua função.

Cada elemento, por menor que seja, pode desempenhar várias funções, de um personagem coadjuvante a um determinado movimento de câmera. Para Bordwell e Thompson, a melhor maneira de perceber a função de um determinado elemento é questionar se existem outros elementos que demandem a presença do elemento cuja função está sendo questionada.

É importante notar, no entanto, que o conceito de função nem sempre depende da intenção dos realizadores de um filme. A questão do intencionalismo comumente surge ao discutir alguns filmes, principalmente em obras de caráter ambíguo e com mais de uma possibilidade de leitura. Os espectadores poderiam, por exemplo, tentar recorrer à opinião do cineasta Christopher Nolan para saber se Cobb está ou não preso dentro de um sonho ao final de *A Origem* (2010), como se o fato do cineasta dar uma resposta a essa questão anulasse as outras leituras feitas da obra. Tallman (2012) afirma que mesmo que um cineasta tenha uma visão própria sobre um fato apresentado de forma ambígua, sua resposta não invalidaria as outras leituras, já que essas múltiplas possibilidades podem também estar previstas na obra.

Isso implica em considerar que, ao tentar buscar a função formal de um determinado elemento, não se deve questionar como aquele elemento foi inserido no filme e sim o que ele efetivamente está fazendo ali e que tipo de resposta ele tenta suscitar ao público. Voltando ao exemplo do filme *A Origem*, seria possível afirmar que o final deixado em aberto objetivaria suscitar a desorientação no público e incentivá-los a buscar no filme essa resposta.

É possível pensar também que a função formal dos elementos fílmicos está diretamente ligada a uma motivação. Como os filmes são construtos humanos,

esperamos que exista uma justificativa para os elementos que vemos ali colocados. É esta justificativa que constitui a motivação de um determinado elemento.

Essa noção de motivação não é aplicada somente para justificar as ações dos personagens, mas para qualquer elemento que o espectador consiga diretamente apontar uma razão de estar ali.

2.1.2 Similaridade

Assim como as batidas de uma música ou a métrica de uma poesia, a repetição de determinados padrões em um filme estabelece e satisfaz nossas expectativas formais. Para Bordwell e Thompson, “repetição é básica para que se possa entender qualquer filme”, ou seja, é importante que possamos identificar e lembrar dos personagens e cenários conforme eles retornam à cena.

Durante um filme a repetição também pode ser identificada de modo mais sutil através de determinados diálogos, pedaços de música, enquadramentos de câmera e os comportamentos e ações dos personagens. Para descrever essas repetições formais será utilizado o termo motivo conforme construído por Boris Tomachevski (1971) que define os motivos como sendo unidades temáticas que podem ser encontradas em diversas obras e que se combinam, constituindo o apoio temático da obra.

Assim sendo, é possível concluir que os motivos ajudam a audiência a construir um entendimento acerca daquilo que trata a obra, dos seus temas. Bellour (2000) entende que o tema de um filme ecoa por toda a obra, produzindo o que ele chama de rimas temáticas e, portanto, sujeito a repetição. A partir deste raciocínio torna-se possível chamar de motivos qualquer elemento significativamente repetido dentro de um filme. Um motivo, portanto, pode ser um objeto, um local, um som ou um determinado traço comum a muitos personagens. Mesmo os filmes mais simples se valem amplamente da similaridade e repetição de motivos como princípios formais.

A forma fílmica usa não apenas as similaridades gerais, mas também a duplicação. Um exemplo do uso da duplicação pode ser visto no filme *Amnésia* (2001), a ser analisado mais a frente, que organiza as cenas da história de modo invertido e

repete no final de cada cena o começo da cena anterior de modo a facilitar para o público o entendimento da cadeia de eventos apresentada. As duplicações, em sua maioria, não são totalmente exatas, Bordwell e Thompson (2001) afirmam se tratar de um paralelismo e que os filmes traçam tais paralelos de modo a interpelar o espectador para que este faça a comparação entre esses dois elementos. O reconhecimento dos paralelos, de acordo com Bordwell e Thompson, fornece parte do prazer em assistir filmes, assim como os ecos das rimas contribuem para o prazer na apreciação da poesia.

2.1.3 Variação

A forma fílmica dificilmente poderia ser composta somente por repetições, basta imaginar o quanto seria entediante se uma obra reprisasse o mesmo tipo de evento durante toda a sua duração. É preciso que existam algumas mudanças ou variações, por menor que sejam.

A necessidade por diferença é algo que pode ser facilmente compreendida. O mais leigo dos espectadores espera que um filme apresente personagens distintos, ambientes bem delineados e específicos, mudanças temporais, entre outras. Mesmo dentro de um quadro é possível identificar diferenças de tonalidade, textura, profundidade e movimento. A forma fílmica precisa de estabilidade e repetição, mas também necessita que diferenças sejam criadas.

Isso significa que, embora alguns motivos possam ser repetidos, eles raramente serão repetidas exatamente sob iguais condições todas as vezes que são apresentadas ao público. A construção de paralelos, portanto, requer um relativo degrau de diferenças assim como grandes similaridades. As diferenças entre os elementos servem para reforçar a oposição que existe entre eles. O modo mais evidente de oposição formal são os confrontos entre personagens, os desejos do herói de um filme, por exemplo, costumam ser diametralmente oposto ao dos vilões.

O conflito entre personagens não é a única maneira das diferenças se manifestarem. Cenários, ações e cores podem se opor. É possível ver esses princípios na oposição do uso de preto e branco nas cenas em ordem cronológica e a utilização total de cores nas cenas organizadas na ordem inversa no filme *Amnésia*. As qualidades de

uma voz, tons musicais, variações de iluminação e uma série de outros elementos jogam uns contra os outros, mostrando que todo motivo por sofrer oposição de outro, dessa forma deixando claro ao público a importância desses contrastes para a compreensão do filme.

Bellour (2000) afirma que as similaridades e variações são fundamentais para a construção do significado de um filme. O autor considera que a significação de uma obra “emerge da dupla restrição entre variação e repetição, hierarquizadas de acordo com uma progressão lógica de simetria e assimetria” (p.28).

Repetição e variação são, portanto, princípios interdependentes, notar um significa notar o outro. Ao analisar um filme buscamos tanto as similaridades quanto as diferenças. É através da tensão entre esses dois princípios que é possível apontar os motivos, os contrastes e mudanças que eles sofrem, reconhecer as repetições e os paralelismos entre elas e também variações cruciais.

2.1.4 Desenvolvimento

Um modo de nos mantermos cientes de como a similaridade e diferença operam na forma fílmica é buscar por princípios de desenvolvimento em cada parte do filme. Para Bordwell e Thompson (2001), o desenvolvimento irá constituir uma padronização de elementos similares e diferentes.

Os autores entendem o desenvolvimento formal como “uma progressão que se movimenta do início ao meio e depois rumo ao fim” (p. 54). O filme *O Grande Truque* (2006) apresenta já em seus primeiros minutos como se dará o seu desenvolvimento ao explicar a estrutura em três atos de um truque de mágica, seguindo esse formato até o seu fim. A essa divisão entre atos que o filme realiza, Bellour (2000) chama de segmentação ou de uma divisão em sequências, que corresponderia a dividir o filme em grandes ou pequenas partes de modo a analisar como se dá o desenvolvimento da obra. A segmentação nos permite notar as similaridades e diferenças entre as partes, além de esquematizar a progressão da forma.

Outra forma de avaliar como um filme transcorre formalmente é comparar o início com o fim. Ao observar as similaridades e diferenças, bem como as oposições e paralelos, entre o início e o fim, Bordwell e Thompson (2001) afirmam que é possível começar a esquadrihar o padrão geral do filme.

Anteriormente foi dito que a forma fílmica nos interpela a engajar nossas emoções e expectativas de uma maneira bastante dinâmica e a noção de desenvolvimento pode nos ajudar a entender como isso se dão. A constante interação entre similaridade e diferença, repetição e variação, leva a audiência a um desenvolvimento consciente e ativo do sistema formal de um filme. A atividade de segmentar um filme para entender seu desenvolvimento pode ser útil para visualizar o desenvolvimento de um filme, mas é importante lembrar que esse desenvolvimento formal não é estático e sim um processo.

2.1.5 Unidade e Desunião

Todo o sistema fílmico é construído a partir de todas as relações entre os elementos de um filme e, mesmo se um elemento parecer levemente fora do lugar em relação aos demais, é quase impossível afirmar que ele não faz parte do filme. No geral, estes elementos que não se relacionam com o resto da obra são enigmáticos ou incoerentes, podem até mesmo ser vistos como uma falha dentro do sistema, mas não deixa de afetar todo o filme.

Bellour (2000) afirma que quando todos os elos e pontas soltas são devidamente amarrados, um filme ou até mesmo uma cena podem ser considerados como uma unidade. Ou seja, quando todas as relações entre os elementos fílmicos são percebidas como claras e economicamente interligadas. Comumente um filme unificado é chamado de fechado, isso se dá por ele não apresentar nenhum tipo de lacuna ou furo entre o conjunto de suas relações formais.

Isso implica em dizer que em um filme tido como fechado cada elemento apresentado por ele possui um conjunto de funções específicas, as similaridades e diferenças são identificadas, a forma se desenvolve de maneira a seguir uma lógica

causal e normalmente se evitam elementos que supérfluos que não contribuam para essa progressão causal.

A unidade, entretanto, é uma questão de gradação, praticamente nenhum filme é completamente fechado ao ponto de não deixar pontas soltas. Podemos pensar, por exemplo, no início de *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, quando vemos o personagem principal murmurar a palavra “*Rosebud*” antes de morrer em um ambiente amplo e completamente vazio, como então os repórteres que investigam sua vida ficaram sabendo que essa fora sua última palavra? Do mesmo modo, ao assistirmos *Intriga Internacional* (1959), de Alfred Hitchcock, imaginamos que os amigos do protagonista Robert Thornhill irão aparecer para corroborar seu depoimento de que levado embora do hotel em que estava pelos dois homens do espião Vandamm, entretanto esses personagens não voltam a aparecer no filme e não desempenham nenhum tipo de papel no desenrolar da narrativa.

Essas pontas soltas, entretanto, não impediram que esses filmes fossem amplamente apreciados e celebrados por público e crítica, sendo lembrado até a contemporaneidade por teóricos, cineastas e cinéfilos. Bordwell e Thompson (2001) tentam explicar esse tipo de situação ao afirmar que como a perfeita unidade é algo extremamente raro de alcançado por um filme, o público costuma esperar que mesmo um filme cuja forma se apresente unificada, possua elementos que não integrem a ele ou que não respondam nada sobre o filme.

Este raciocínio é bastante razoável se levado em consideração o fato de que se um espectador constrói suas expectativas acerca da forma fílmica a partir de sua relação com as obras e estas predominantemente possuem algumas pontas soltas, então a presença de pequenos elementos que não se integram à totalidade de um filme estaria prevista nos esquemas de fruição da audiência.

Bordwell e Thompson, inclusive, alertam para a falta de parcimônia no uso do princípio da unidade como critério de avaliação, pois isso poderia levar ao julgamento de que um filme com uma grande quantidade de elementos desprovidos de motivação formal é uma falha.

O final do filme *A Origem* pode também parecer inconclusivo e abrupto, não oferecendo um fechamento à história daqueles personagens, entretanto é possível considerar que o desfecho do filme ressalta a ideia de que a realidade é uma construção subjetiva, estando sujeita ao que cada um compreende por ser real. Deste modo, é possível perceber que certas desuniões momentâneas contribuem para uma maior amplitude de padrões de significados temáticos.

A forma fílmica se revela, portanto, como um sistema de relações padronizadas que são percebidas pelos espectadores durante sua fruição das obras. Este conceito nos ajuda a entender como os elementos costumeiramente considerados por conteúdo, como o assunto ou as ideias abstratas da obra, exercem funções particulares em cada produto artístico.

Em nossa relação com os filmes, moldamos expectativas específicas que são instigadas, guiadas, atrasadas, trapaceadas, satisfeitas ou subvertidas. A partir dessas expectativas o público é levado à curiosidade, ao suspense e à surpresa.

Cada espectador compara aspectos particulares do filme com as convenções gerais, que são adquiridas ao longo das experiências de cada um com as obras de arte ao longo da vida, e o contexto concreto dos produtos artísticos expressam e estimulam reações e emoções, nos permitindo extrair diferentes significados.

Ao rever os princípios mais amplos que guiam a forma fílmica é possível, então, partir para a distinção de tipos mais específicos de formas fílmicas que são essenciais para a compreensão dos filmes.

É possível dizer que durante grande parte de nossas vidas convivemos com histórias. Encontramos histórias em contos, romances e biografias. A religião, a ciência e a filosofia costumeiramente recorrem a parábolas e fábulas para apresentar seus dogmas e doutrinas. Peças de teatro contam histórias, assim como programas de televisão, revistas em quadrinhos, pinturas, danças, filmes e outros fenômenos culturais.

Essa prevalência de histórias em nosso cotidiano é um dos motivos que nos direciona a olhar mais de perto como os filmes incorporam essa forma narrativa. Para

Bordwell e Thompson, quando se fala em ir ao cinema, está implícito que “estamos indo ver um filme narrativo, um filme que conta uma história”. Assim, as narrativas também se fazem extremamente presentes no cinema e seu entendimento se mostra também fundamental para compreender a operacionalização dos filmes.

2.2 As Instâncias da Narrativa Fílmica

Uma vez que entendemos que a grande maioria dos filmes, sejam eles filmes ficcionais ou documentários, conforme afirmam Bordwell e Thompson (2001 p. 59), se valem dessa forma narrativa, então parece inevitável o questionamento do que é exatamente uma narrativa. Já foi dito que a forma narrativa é aquela que conta uma determinada história, mas esta é uma definição assaz simples e que parece estar mais atrelada a nossa experiência com as formas narrativas dos diferentes meios artísticos do que efetivamente fruto de uma reflexão mais profunda acerca da forma narrativa. Deste modo, antes de partir para tentar entender como essa narrativa é articulada nos filmes, buscaremos entender o que exatamente implica em falar de narrativa.

Primeiramente, Christian Metz (1972) afirma que toda narrativa é uma sequência com duas temporalidades, por um lado, a temporalidade do objeto que é narrado e, por outro, a temporalidade da narração propriamente dita. Assim sendo, Gaudreault e Jost (2009) consideram conveniente:

“conseguir diferenciar em uma narrativa as sequências mais ou menos cronológicas que estão sendo narrados da sequência dos significantes que o usuário leva algum tempo para percorrer: tempo de leitura para uma narrativa literária, tempo de visão para uma narrativa cinematográfica” (p. 33).

Em termos concretos, isso implica que um filme de duas horas de duração não precisa necessariamente exibir uma sequência de acontecimentos que levam duas horas de nosso tempo para se desdobrar, mas que durante as duas horas de um filme podemos acompanhar uma história que leve horas, dias e até mesmo dezenas de anos para se desenrolar e concluir.

A partir desta perspectiva, os autores argumentam que uma das funções da narrativa é negociar “um tempo num outro tempo” (p.33), deste modo, a narrativa se

distinguiria da descrição, pois esta negocia um espaço em um tempo, e também da imagem, que negocia um espaço dentro de outro espaço.

Metz (1972) ilustra essas três possibilidades apoiando-se na narrativa cinematográfica. O autor trata como imagem um plano isolado de, por exemplo, uma extensão desértica (significado-espço → significante-espço), considera vários planos parciais e sucessivos dessa extensão como descrição (significado-espço → significante-tempo) e, por fim, afirma que vários "planos" sucessivos de uma caravana em marcha nessa extensão desértica geram uma narração (significado-tempo → significante-tempo).

Gaudreault e Jost (2009) tratam a narração enquanto um discurso, ou seja, como uma sequência de enunciados que remete diretamente a um sujeito de enunciação. A narrativa não seria somente um objeto de existência exterior ao público, seria também um objeto proferido por uma instância narrativa.

Tentar transpor diretamente para a narrativa cinematográfica a ideia de enunciado parece uma perspectiva bastante promissora, uma vez que isso implicaria em analisar a narrativa fílmica nos mesmos termos de qualquer outra narrativa. Entretanto, Gaudreault e Jost apontam alguns problemas em tentar transpor diretamente essas ideias.

Para os autores, as dificuldades dessa adaptação começam quando se tenta determinar que tipo de enunciado está presente na imagem fílmica, nenhum plano jamais dirá "alguém morreu". Os autores ilustram essa dificuldade com o exemplo do final do romance *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert (2011), onde a morte do personagem Charles Bovary é narrada em dois tempos. Primeiramente o autor fala que o personagem cai no chão para que, em seguida, sua filha constate que ele está, de fato, morto. Gaudreault e Jost consideram que este tipo de enunciação seria extremamente complicado de se realizar no cinema já que a imagem cinematográfica não consegue significar apenas um único enunciado por vez, basta tentar anotar todas as informações visuais veiculadas em um único plano.

No cinema, se víssemos um homem caindo no chão e não se movendo mais já inferiríamos de imediato que ele estaria morto, sem que fosse necessária qualquer informação adicional. Ninguém questiona se de fato o personagem morreu ou não a menos que o contexto de uma determinada narrativa sugira que ele possa estar fingindo e existam razões para tal.

Gaudreault e Jost (2009) atribuem essa dificuldade de descrições linguísticas da imagem fílmica ao fato de que “a imagem mostra, mas não diz” (p. 37). Se a enunciação da imagem fílmica não pode ser pensada a partir da mesma noção de enunciação das outras formas narrativas, é preciso, então tentar entender como o plano cinematográfico constrói a sua significação, como ele narra.

A especificidade da narração do cinema também é observada por Metz (1972), ao se valer da semiologia para tentar demonstrar que nenhum plano, a unidade mínima da significação fílmica, é equivalente a uma palavra, a unidade mínima da significação linguística. Entretanto, de modo inverso, em toda imagem fílmica existe pelo menos um enunciado, mas o autor distingue claramente o tipo de enunciado do cinema daqueles da narrativa escrita: a imagem de uma casa não significaria “casa”, mas sim “eis uma casa”.

Gaudreault e Jost (2009), por outro lado, não consideram suficiente a comparação feita por Metz. De acordo com os autores esse tipo de exemplo não se sustenta se levado para o contexto de uma obra fílmica completa, onde, se um personagem vislumbra uma casa, o enunciado “eis uma casa” não é a única inferência possível, essa imagem pode estar enunciando “eis a casa do protagonista” ou até mesmo uma miragem, um delírio, caso o filme tenha estabelecido previamente que não há possibilidade para que exista uma construção naquele local.

A narrativa fílmica, portanto, não pode ter seu significado analisado a partir de um único plano, mas sim pela relação entre suas partes, como Bordwell (2001) propôs, já que, como trata Eisenstein (2002a) é apenas a partir montagem, a relação de um plano com os outros, que é possível sintetizar de modo mais objetivo o que cada plano está enunciando ao espectador. Gaudreault e Jost (2009 p.37) salientam ainda que depois de 1903 a maioria dos filmes produzidos continha mais de um plano.

Os autores, no entanto, não negam a existência de uma forma narrativa nem mesmo nos filmes deste cinema inicial que possuíam apenas um plano e duravam cerca de dois minutos. Estes filmes respeitavam a regra de três unidades; lugar, tempo e ação; que os autores aferem ao teatro clássico. Ou seja, os filmes possuíam um conteúdo que consistia de uma ação que pressupunha somente um plano locativo e só um segmento temporal. Um modelo deveras simples se levarmos em conta a forma como a narrativa cinematográfica se apresenta hoje, contendo centenas de planos que mostram uma ampla gama de diferentes ações que se desenvolvem em vários momentos distintos e, freqüentemente, em diferentes lugares.

Mas quem ou que é de fato responsável por transmitir essa narrativa através do cinema? Já que foi dito que a narrativa enuncia, seria justo inferir que há um enunciador responsável por ela. Laffay (1973) afirma que todo filme supõe a existência de um “grande imagista⁵” da mesma forma que toda obra literária pressuporia a existência de um narrador implícito.

Gaudreault e Jost (2009) tratam esse narrador implícito como a instância que nos informa sobre os estados dos personagens, em uma ordem dada, nos interpela de um modo específico e deliberadamente escolhido e que faz, de alguma maneira, “passar” (grifo dos autores) seu ponto de vista, embora não necessariamente intervenha nos acontecimentos da narrativa.

Este, entretanto, não é o único modo narrativo existente. Gaudreault e Jost relembram outro tão importante quanto, que consiste em:

“privilegiar, permitindo a saída do narrador do processo de comunicação, a reunião em uma mesma “arena” (em uma mesma cena, para ser mais justo) de diversos personagens da narrativa. Para isso, faz-se então apelo a atores cuja tarefa será de fazer reviver ao vivo (aqui e agora), diante dos espectadores, as diversas peripécias que se supõe tenham vivido (dantes e em outros lugares) os personagens que esses atores personificam” (p. 40)

⁵ Gaudreault e Jost (2009) esclarecem que o termo cunhado pelo autor deriva diretamente da noção do “grande relojoeiro” trabalhado por muitos filósofos iluministas.

Esse modo é manifestado principalmente pela encenação teatral e que Gaudreault (2009) cita como tendo sido denominado por Platão como *mimesis* (imitação) e que ele associa ao conceito que ele propõe chamar de mostração.

Gaudreault entende a mostração como um modo de descrever e identificar essa maneira de comunicar uma história que consiste em mostrar personagens que agem ao invés de contar as vicissitudes às quais são submetidos. A mostração, para o autor, pode ser usada para substituir o termo encenação que é “demasiadamente específico, bastante comprometido e extremamente polissêmico” (p. 69).

O termo mostração se revela ainda mais satisfatório porque torna possível a designação do termo mostrador e Gaudreault propõe que ele seja utilizado para apontar a entidade teórica, o equivalente do narrador implícito da narrativa textual, que é o responsável por comunicar as narrativas cênicas. É importante salientar que por narrativas cênicas o autor se refere às narrativas que são comunicadas pela performance de personagens que desempenham ações.

Entretanto, a mostração cinematográfica não é completamente idêntica à mostração teatral e Gaudreault aponta algumas especificidades do cinema. A primeira diz respeito à temporalidade da mostração, pois no teatro o ator se apresenta em simultaneidade com a recepção do espectador, assim os dois dividem o tempo presente, enquanto que o cinema rende ao espectador uma ação já finalizada, apresentando no presente o que se passou antes.

A outra diferença da mostração cinematográfica em relação à teatral é que no cinema o olhar do espectador não incide diretamente sobre o trabalho dos atores, visto que este acontece em um tempo diferente àquele da fruição, sendo assim esse olhar ocorre através da câmera. A câmera registra a interpretação dos atores e pela simples posição que ela ocupa em relação à ação filmada e pelos movimentos que ela realiza durante o registro dessas ações pode simplesmente intervir e modificar a percepção que a audiência tem da performance dos atores. A câmera pode inclusive “forçar o olhar do espectador e, nem mais, nem menos, dirigi-lo” (GAUDREULT; JOST, 2009 p. 41).

Assim, no decorrer dos eventos que se desenrolam ao longo da narrativa fílmica, o trabalho dos atores não é o único elemento da mostraçõ que emite algum sinal para os espectadores. Esses outros “sinais”, de acordo com Gaudreault e Jost (2009) vêm através da câmara e os autores creem que estes conteúdos são possivelmente emitidos por uma entidade que está um nível acima da instância dos autores.

Essa instância seria a responsável por registrar a atividade de mostraçõ que se dá no nível dos atores, ditando o que irá estar em quadro a cada momento da açõ e como a câmara se movimenta durante o registro de cada açõ.

A mostraçõ do cinema, portanto, possui duas instâncias ao contrário da mostraçõ teatral onde a mostraçõ se dá apenas através do trabalho dos atores. Gaudreault (2009) diferencia, deste modo, como sendo a mostraçõ profílmica e a mostraçõ filmográfica.

O autor entende por mostraçõ profílmica aquela que se dá no nível dos atores e da arrumaçõ dos ambientes das cenas e a colocaçõ de todos esses elementos em seu devido lugar de mostraçõ. Já a mostraçõ filmográfica ocorre no nível do registro da mostraçõ profílmica, ou seja, é como a câmara coloca em quadro tudo que está colocado em cena. Aumont (2011) defende essa diferenciaçõ ao afirmar que o registro de algo dentro de um plano demanda um conjunto de decisões diferentes daquelas relativas aos atores, cenários e objetos e sim na posiçõ da câmara, seus deslocamentos e como ela irá registrar tudo que está ali posto. Para o autor, seria exatamente por esse aspecto que é possível diferenciar a mostraçõ do cinema daquela realizada no teatro.

As duas instâncias da mostraçõ não são as únicas que atuam em um filme, Gaudreault (2009) admite que o cinema é um veículo tanto de narraçõ quanto de mostraçõ e que a figura do narrador também se faz presente nos filmes. O autor afirma que no cinema a condiçõ *sine qua non* para que se admita um filme no domínio da narrativa é a ediçõ.

Primeiramente, no que se refere à temporalidade, parâmetro essencial da narratividade, a ediçõ permite que as imagens fílmicas sejam capazes de aderir às dimensões até então não vistas no discurso da mostraçõ, um discurso que está contido

em seu próprio nível. Outro motivo é que a edição ocorre em um momento diferente ao da filmagem, essa afirmação, de acordo com Gaudreault, “se sustenta tanto nos níveis filogenéticos quanto linguísticos” (p. 84) como também no nível da produção fílmica em geral, consistindo assim de um processo que acontece em separado do registro das imagens, da filmagem propriamente dita, na qual é realizada a atividade da mostraçõa conforme já foi argumentado.

A edição é deste modo, o meio pelo qual o narrador fílmico se manifesta ao organizar as imagens captadas em momentos diferentes em uma temporalidade diferente pelo mostrador fílmico e as estrutura de forma coesa, mesmo depois que a mostraçõa já tenha ocorrido. Para Gaudreault, somente o narrador pode ordenar a leitura do espectador e transcender as singularidades temporais do discurso da mostraçõa.

A narrativa fílmica, portanto, é construída a partir da sobreposiçõa dessas duas camadas de narratividade. A partir dessa afirmaçõa é possível concluir que a entidade implícita é um agente duplo que é imbuído do processo de juntar esses dois modos de comunicaçõa narrativa. É neste ponto que “reside a especificidade da narrativa fílmica” (GAUDREULT, 2009 p.89), pois a narrativa fílmica é comunicada ao público por meio deste narrador-mostrador a quem Gaudreault chama de mega-narrador fílmico.



Figura 1: Esquema da narrativa fílmica

A açõa do mega-narrador fílmico produz uma uniõa entre essas ações, espações e tempos, levando o espectador de um filme a perceber e buscar os “laços causais que

envolvem os acontecimentos narrativos” (BORDWELL, 1996 p. 49). De acordo com o autor, é com essa expectativa de uma obra coesa com um desenvolvimento que lhe forneça informações que permitam montar essa cadeia de eventos através das informações trazidas pela narrativa.

2.3 O fluxo narrativo

Toda narrativa traz uma série de eventos de algum modo interligados e que apresentam, de acordo com Todorov (1980), sucessões ou transformações. Ações que acontecem, como já foi dito, em determinados espaços e tempos e que não permanecem estáticas, mas se desenvolvem e se conectam.

Bordwell e Thompson (2001) vão além das relações temporais e espaciais afirmando que as narrativas são percebidas como tal não apenas pela relação de consecução ou de mudança entre os eventos e sim através do estabelecimento de uma relação de causa e efeito. Para os autores a leitura de uma obra que contenha uma cadeia de eventos aleatória e sem nenhuma relação estabelecida entre esses elementos dificilmente será percebida pelo público como uma narrativa. É apenas através da construção de relações causais que o leitor é capaz de conectar temporalmente e espacialmente os eventos de uma narrativa.

É, portanto através das relações entre causalidade, tempo e espaço, que uma narrativa, em geral, se desenvolve a partir de uma situação inicial para uma série de eventos conflituosos que levam a algum tipo de solução para os conflitos.

Isto, entretanto, não significa que os princípios da forma fílmica trabalhados anteriormente não contribuam ou se fazem presentes na forma narrativa, as noções de motivos, funções, paralelismos e outras aferidas anteriormente ainda podem ser vistas nas narrativas fílmicas.

Ao acompanhar um filme narrativo, o público não levanta inferências apenas sobre as relações de causa, tempo e espaço. A audiência também é capaz de inferir acerca de eventos não explicitamente mostrados e de reconhecer a presença de elementos que são externos ao universo da narrativa.

Para entender como os espectadores realizam tais atividades, Bordwell e Thompson propõem a distinção entre o que eles chamam de história e o que consideram como trama. Os autores entendem por história o conjunto de todos os eventos contidos em uma narrativa, tanto aqueles explicitamente apresentados como aqueles que o público infere através das elipses da narrativa. A esse total do universo fílmico narrativo Jacques Aumont e Michel Marie (2003) aferem que pode ser aplicado o termo *diegese*⁶ e afirmam que todos os eventos contidos neste universo se relacionam à história da obra.

Já o termo trama é usado para descrever todos os elementos visíveis e audíveis presentes no filme que se apresenta diante de nós. A trama contém todos os eventos da história que são diretamente mencionados no filme, mas também pode conter elementos que sejam externos ao universo *diegético*. Entre os elementos externos ao universo da história podemos identificar os créditos iniciais e finais ou uma música que é tocada fora da *diegese*⁷. Para Bordwell e Thompson (2001) apenas a trama pode colocar elementos não-*diegéticos* no filme, indo além do universo da história ao exibir imagens, sons e músicas não-*digéticas*⁸ que podem afetar o modo como os espectadores compreendem a história.

Assim, é possível pensar duas perspectivas pelas quais se pode pensar as diferenças entre trama e história. Do ponto de vista do enunciador, do mega-narrador fílmico, a história é a soma total de eventos na narrativa. O mega-narrador, de acordo com Gaudreault (2009), pode apresentar alguns desses eventos diretamente, ou seja, tornando-os parte da trama, pode deixar subentendidos alguns eventos que não são exibidos diretamente e pode inclusive ignorar completamente outros. Em *A Origem*, por exemplo, embora o filme nos fale sobre os filhos e os sogros de Cobb, o protagonista, nada é dito sobre os pais do personagem. O mega-narrador também tem o poder de adicionar material não-*diegético* à história, deste modo sendo o responsável por transformar uma história em trama.

⁶ Do grego “história narrada”, de acordo com Gaudreault (2009 p.42).

⁷ Uma música ou som onde não é possível identificar sua fonte é chamado de *acusmático* por Michel Chion (2011).

⁸ Gorbman (1987), usando noções trabalhadas por Kracauer, trata os sons não-*diegéticos* como sons comentativos, pois estão comumente acrescentando informações às imagens enquanto que os sons contidos dentro da *diegese* como sons atuais, que existem dentro daquele universo.

Do ponto de vista do receptor as coisas parecem um pouco diferentes. Tudo que o espectador tem diante de si é a trama, isto é, a organização do material fílmico como lhes é apresentada. Stam (2003) afirma que sob uma perspectiva cognitivista é possível tratar a história de um filme como um esquema desenvolvido mentalmente pelo público a partir das informações dadas. Bordwell e Thompson (2001) ponderam que o público também é capaz de perceber a inserção de conteúdos não-diegéticos à trama.

Bordwell (1996) inclusive considera que a história não deve ser tratada como um acontecimento profílmico, tratando a história como um construto da atividade espectral e considerando que “a história de um filme nunca está materialmente presente na tela ou na banda sonora” (p.49).

Para Bordwell e Thompson (2001) a distinção entre história e trama constitui um conjunto de ferramentas para analisar os movimentos da narrativa, em especial como a trama e a história afetam os três principais aspectos da narrativa: causa e efeito, temporalidade e espacialidade.

2.3.1 Causa e Efeito

Normalmente os agentes de causa e efeito em uma narrativa são os personagens que, ao desencadear e reagirem aos acontecimentos, desempenham determinados papéis dentro do sistema formal do filme. Bordwell e Thompson tratam os personagens como pessoas ou entidades que se comportam de modo similar como o Pernalonga dos desenhos animados ou o E.T do filme homônimo de Steven Spielberg. Essa definição inclusive não se restringe somente à narrativa ficcional, mas também à do documentário, é possível considerar o documentarista Morgan Spurlock como um personagem de *Supersize Me: A Dieta do Palhaço* (2004) da mesma forma que Leonard Shelby é um personagem de *Amnésia* mesmo que Spurlock seja uma pessoa real e Leonard inteiramente ficcional.

Em uma narrativa fílmica os personagens possuem diferentes propriedades. Eles normalmente tem um corpo físico, embora algumas vezes pode ser apresentada apenas a sua voz, como a voz de Obi-Wan falando com Luke em *Star Wars: Episódio IV: Uma*

Nova Esperança (1977), de George Lucas, mesmo depois de sua morte ou a mãe do personagem Howard na série *The Big Bang Theory* cujo corpo físico jamais é mostrado ao público.

Os personagens também possuem certos traços que o caracterizam e normalmente quando alguém fala que um personagem é “complexo” ou “bem desenvolvido” está se referindo a um conjunto amplo e variado de traços possuídos por um personagem. Enquanto um personagem menor ou secundário possui apenas um ou dois traços, um personagem memorável como Sherlock Holmes possui uma grande quantidade de traços que dão conta de seus hábitos (gosto pelo violino, vício em cocaína) e outros que refletem a sua natureza (sua acuidade mental, o desdém pela estupidez, sua vaidade profissional) e mais uma série de outros traços que ficam evidentes na fruição de obras como o romance *Um Estudo em Vermelho* (DOYLE, 2009).

Em geral os traços de um personagem são feitos para desempenharem um papel causal na narrativa. Os traços de um personagem podem envolver atitudes, habilidades, preferências, motivações psicológicas, vestimentas e todo tipo de característica específica que uma narrativa pode aferir a um personagem.

Em seu tratado sobre a poética Aristóteles já se referia às consecuições causais presentes nas narrativas e as diferenciava em narrativas simples e complexas. Para Aristóteles o que tornava as narrativas simples da complexa era a presença da peripécia e reconhecimento nas narrativas complexas. A poética trata a peripécia como uma ação ou situação que vai de encontro às expectativas de um personagem (normalmente o herói ou o protagonista) e conseqüentemente do público. Este seria um erro trágico que cai de repente sobre o personagem e que traz grandes conseqüências que não foram previstas por ele. O reconhecimento se refere ao momento em que o personagem descobre que ele foi sujeitado a uma reversão.

Deste modo, a peripécia e o reconhecimento trariam uma nova linha de causalidade à trama, pois, além das ações e eventos motivados pelos personagens, há também uma linha adicional de causalidade que existe para além dos personagens uma

vez que a peripécia e o reconhecimento obviamente não são desempenhadas pelos personagens e sim são impostos a eles, mudando radicalmente seus destinos.

Assim sendo, segundo Aristóteles (2011), seria a adição de uma segunda linha de causalidade, uma vez que o termo grego usado pelo autor para complexo é *peplegmenem* (p.57), que literalmente significa entrelaçado. Assim, uma trama complexa bem sucedida seria aquela que uma segunda linha de causalidade está entrelaçada a uma primeira linha que seria a linha dos personagens.

O conhecimento dessa forma narrativa com diferentes linhas causais que se entrelaçam interferindo uma na outra se mostra bastante importante para a compreensão das obras do diretor Christopher Nolan que comumente se usa de diferentes linhas causais, temporais e espaciais em seus filmes que se sobrepõem e se entrelaçam interferindo umas nas outras. Desde as duas linhas em temporalidades e fluxos de desenvolvimento diferentes *Amnésia* aos relatos dos diários de dois mágicos ao redor dos quais se estrutura *O Grande Truque* e as diferentes camadas de sonhos contidas uma dentro da outra e que se influenciam mutuamente em *A Origem*.

Entretanto, nem todas as causas e efeitos da narrativa fílmica se originam dos personagens, nos chamados filmes-catástrofe é sempre um terremoto ou um tornado que precipita a ação dos personagens. Isso poderia implicar que esses filmes também teriam uma forma complexa de acordo com a definição aristotélica, entretanto, de acordo com Bordwell e Thompson (2001), uma vez que essas ocorrências da natureza armem a situação destes filmes, os desejos e objetivos dos personagens é que passam a desenvolver a narrativa, sendo, portanto, uma forma simples.

Casetti (1989) afere que na maioria dos casos os espectadores buscam ativamente conectar os eventos da narrativa conectando as propostas e proposições enunciadas, tentando remontar o sentido das informações dadas por um conjunto de imagens e sons e como estas estariam relacionadas com os demais elementos da obra. Sendo assim, ao se deparar com um incidente, tendem a construir hipóteses sobre o que teria motivado esse acontecimento ou a que tipo de reação esse evento irá provocar nos personagens e na narrativa como um todo.

O melhor exemplo de como a trama pode guiar o levantamento de inferências para a construção total da história por parte da audiência pode ser encontrado nos chamados “filme de detetive”. Esses filmes costumam tratar da ocorrência de um assassinato ou de uma série de assassinatos, assim, o público sabe do efeito, mas não de suas causas, o assassino, sua motivação e seus métodos. As histórias de mistério, portanto, dependem fortemente da curiosidade e do desejo de conhecer os eventos que aconteceram antes da ação da trama iniciar.

Embora este padrão seja mais comum em narrativas policiais, a trama de qualquer filme pode deixar de revelar as causas dos eventos para despertar curiosidade ou uma sensação de incerteza e suspense no público. Filmes de horror costumam deixar a audiência sem saber com que tipo de força ou entidade os personagens estão lidando e até mesmo *Cidadão Kane* monta toda a sua trama ao redor da retenção das causas por trás da palavra *Rosebud*.

2.3.2 Tempo

As causas e efeitos são um elemento básico da narrativa fílmica, mas estes ocorrem em tempos específicos. Neste aspecto, a distinção entre trama e história feita anteriormente pode contribuir para esclarecer como o tempo molda nosso entendimento das ações da narrativa, pois, como afirma Genette (1995), estudar o tempo da narrativa consiste em confrontar a ordem da disposição dos acontecimentos temporais no discurso narrativo, o que este trabalho entende por trama, com a ordem de sucessão desses mesmos acontecimentos temporais na história. A. J. Greimas e J. Courtés (2012) afirmam que de toda programação temporal de uma narrativa é possível extrair uma cronologia, ou seja, torna-se possível localizar os eventos mostrados em uma ordem temporal específica.

Para os autores a programação temporal contida em uma narrativa não se resume, entretanto, “à disposição dos diversos programas narrativos na linha do tempo segundo a categoria *anterioridade/posterioridade*⁹” (p.391), ela implicaria também uma medida do tempo em durações. Os autores consideram que cada segmento de um

⁹ O uso do itálico é dos próprios autores.

programa narrativo é avaliado enquanto um processo de duração determinada que deve ser inscrito dentro de um programa temporal de tal forma que o fim de cada um desses processos integraria cada um desses segmentos no programa narrativo.

Além disso, Greimas e Courtés afirmam que a temporalização põe em jogo não somente a categoria relacional de anterioridade e posterioridade que conecta em uma única linha os programas narrativos, como também a da concomitância, onde dois segmentos do programa narrativo transcorrem em paralelo. Para os autores, é a execução dessas duas categorias que tornaria possível representar cronologicamente uma narrativa.

Conforme essa perspectiva, o público construiria o tempo da história baseando-se no que a trama apresenta e isso ocorre mesmo em filmes que apresentam os eventos fora da ordem cronológica como *O Grande Truque* e *Amnésia*, nos quais o público tenta montar uma cronologia conforme os diferentes tempos de ação são apresentados.

Mesmo os filmes que apresentam toda a ação em ordem cronológica, a maioria das tramas não apresentam cada detalhe do início ao fim, assim, assumimos que os personagens passaram o tempo não mostrado dormindo, indo de um ponto a outro, comendo ou fazendo qualquer tipo de atividade similar, mas esses momentos irrelevantes da história foram simplesmente suprimidos pela trama, sendo assim Aumont e Marie (2003) afirmam que a grande maioria dos filmes traz discrepâncias entre o tempo diegético e o tempo real. Filmes como *Adrenalina 2: Alta Voltagem* (2009), de Mark Neveldine e Brian Taylor, usam essa convenção das elipses das tramas para produzir um efeito cômico ao cortar a cena quando o protagonista se dirige a um determinado ponto e iniciando a cena seguinte com sua chegada ao local enquanto uma legenda diz “oito segundos depois”.

Outra possibilidade, como afirmam Gaudreault e Jost (2009), é que a trama pode exibir o mesmo evento mais de uma vez para exibir uma lembrança que um personagem tenta remontar pouco a pouco, algo visto sob pontos de vista de diferentes pessoas ou uma obsessão do protagonista como ocorre com Leonard em *Amnésia* ao repetir e remontar a história do estupro de sua esposa ou os acontecimentos envolvendo Sammy Jenkins.

O uso de tantas opções diferentes revela que, ao tentar construir a história de um filme a partir de sua trama, o público tenta colocar os eventos em uma ordem cronológica e aferir a estes eventos sua duração e sua frequência.

2.3.3 Espaço

Na narrativa fílmica, entretanto, o espaço é costumeiramente um fator importante. Greimas e Courtés (2012) entendem que todos os programas narrativos localizam espacialmente as ações contidas no discurso. Assim sendo, os eventos da narrativa tendem a ocorrer em lugares específicos como a Londres vitoriana em *O Grande Truque* ou a Gotham City de *Batman Begins* (2005).

Normalmente os lugares de ação da história são aqueles contidos na trama, embora algumas vezes a trama nos leva apenas a inferir a existência de certos locais que fazem parte da história, como o escritório onde trabalha Roger Thornhill em *Intriga Internacional*. Deste modo, a narrativa pode nos interpelar a imaginar ações e lugares que nunca são mostrados.

Por fim, é possível imaginar que, da mesma forma que o cinema constrói um espaço da história e um espaço da trama, Bordwell e Thompson (2001) propõem a noção de que o cinema também emprega o que os autores consideram como espaço de tela, ou seja, o espaço visível dentro do quadro e que seleciona determinados espaços da trama para torná-los visíveis em momentos específicos da ação, ideia que Aumont e Marie (2003) chamam de espaço do plano. O espaço de um filme, portanto, é construído, de acordo com Gaudreault e Jost (2009), a partir de uma rearticulação constante entre o espaço do campo, aquele que está na tela, e o fora campo.

2.3.4 Os Padrões de Desenvolvimento

Ao abordar a questão da forma fílmica, foi dito aqui que a comparação entre o início e o fim de um filme seria um modo de compreender o seu desenvolvimento formal. Essa afirmação parece se mostrar verdadeira também para a forma narrativa, uma vez que seu uso da causalidade, do tempo e do espaço “exige o desenvolvimento de uma ação, isto é, a mudança, a diferença” (TODOROV, 1980 p. 62).

De acordo com Bordwell e Thompson (2001), um filme não simplesmente inicia, ele começa. Os autores argumentam que as cenas de abertura fornecem as bases necessárias para que adentremos no universo da narrativa, em muitos casos a trama tentará despertar a curiosidade ao trazer uma ação já em desenvolvimento como *Amnésia*, que se inicia com um assassinato e parte então para remontar aos eventos que levaram ao crime. Um filme também pode começar em uma cadência mais lenta, contando quem são os personagens e suas situações antes de entrar na ação principal da trama.

Essa porção inicial da trama que prepara os eventos da trama e estabelece os traços importantes dos personagens pode ser chamada de exposição. Bellour (2000) argumenta que, em geral, o começo de um filme traz os principais signos e temas que irão se desenvolver e reverberar pelo resto da obra.

Como nenhum filme pode explorar toda a gama de possíveis causas e efeitos que cada espectador constrói quando um filme começa, o desenvolvimento da trama irá construir padrões de causa e efeito cada vez menos amplos. A maioria dos padrões de desenvolvimento depende das maneiras que as causas e efeitos criam mudanças nas situações dos personagens. Um dos padrões gerais mais comuns é o que Todorov (1980) define como transformação de conhecimento. Essas narrativas, que o autor chama de *gnoseológicas*, são guiadas pela busca de conhecimento por parte de um ou mais personagens, a narrativa vai oferecendo algumas informações ao longo de seu desenvolvimento, sendo que a informação mais essencial aparecendo ao final da narrativa e produzindo uma “reinterpretação dos fatos já ocorridos” (p.67). Aristóteles (2011) afirma que o prazer da apreciação destas narrativas calcadas na obtenção de informação vem do fato de que “o conhecimento provoca regozijo” (p. 44).

Outro dos padrões mais comuns é o que Bordwell e Thompson (2001) chamam de “trama orientada por objetivo” (p. 68) que se assemelha ao que Todorov (1980) chama de narrativa mitológica, onde o foco de seu desenvolvimento é a sucessão das ações perpetradas pelos personagens ao longo de sua jornada por um determinado objetivo.

Tempo e espaço também podem fornecer padrões para a trama. Na primeira, um personagem pode ter um prazo temporal específico para realizar algo como Marty McFly em *De Volta para o Futuro* (1985), de Robert Zemeckis, que tem um número de dias para se preparar para a tempestade que possibilitará sua viagem no tempo. Já o padrão de espaço normalmente ocorre quando a ação é confinada a um único local como *Por Um Fio* (2002), de Joel Schumacher, que se passa na cabine telefônica onde o protagonista é ameaçado por um atirador.

Logicamente, uma trama pode combinar diferentes padrões, filmes focados na jornada de um personagem costumam exibir também um prazo temporal como *O Mágico de Oz* (1939), de Victor Fleming, e *As Férias do Sr. Hulot* (1953), de Jacques Tati, constrói sua trama cômica a partir de padrões espaciais e temporais.

Para cada padrão de desenvolvimento é criado um conjunto particular de expectativas por parte do público e, de acordo com Casetti (1989 p. 23), é possível pensar que o espectador vai reconhecendo determinadas estruturas no filme e aplica os códigos que afere serem parte dessa estrutura para buscar as possíveis leituras. Por exemplo, uma vez que entendemos que o objetivo de Roger Thornhill em *Intriga Internacional* é desvendar a conspiração em que foi posto, sabemos que o filme irá operar para atrasar essa revelação e que cada cena trará ao personagem um obstáculo para que ele chegue à verdade.

Um filme também não para simplesmente, ele termina. Essa noção de uma maior importância do início e o fim da narrativa vem desde o tratado poético de Aristóteles (2011) onde o filósofo afirma que “as narrativas bem arquitetadas não devem começar nem findar num ponto fortuito, devendo sim adotar ideias gerais estabelecidas” (p. 52). Bordwell e Thompson (2001), por sua vez, argumentam que a narrativa tipicamente resolve os problemas causais ao levar seu desenvolvimento a um ponto máximo, o clímax. No clímax a ação é apresentada com a menor amplitude de resultados possíveis, normalmente o sucesso ou o fracasso dos protagonistas ou qualquer outro tipo de oposição binária.

Como o clímax restringe tanto as possibilidades de resolução, ele normalmente serve para resolver todas as questões de causa e efeito que foram deixadas em aberto até

então. No aspecto emocional, o clímax visa levar o espectador a um ponto mais alto de tensão ou suspense. Como o público sabe que existem poucas maneiras que a ação pode se concluir, pode então torcer por um resultado específico.

Algumas narrativas, entretanto, são deliberadamente anticlimáticas. Depois de criar expectativas acerca de como a cadeia de causa e efeito será resolvida, o filme se recusa a resolver as coisas de forma definitiva. Isso acontece, como já foi dito anteriormente, com o filme *A Origem* que se encerra sem revelar se Cobb conseguiu ou não sair do mundo de sonhos em que se encontrava.

Neste tipo de filme a conclusão é deixada relativamente aberta, ou seja, a trama nos deixa incertos sobre as consequências finais da história e a resposta do público acerca deste encerramento é menos firme do que em filmes com clímax e resolução mais claros. A forma pode, então, nos encorajar a imaginar o que acontecerá a seguir ou refletir em outras maneiras que nossas expectativas poderiam ser satisfeitas.

Entre o início e o fim do filme, Bordwell e Thompson argumentam que a trama se organiza de forma a reter informação de modo a manter a curiosidade e surpreender o público ou a trama pode fornecer informações para criar expectativas e suspense. A narrativa fílmica, portanto, pode distribuir as informações da história de diferentes maneiras objetivando efeitos específicos e no que se refere especificamente à distribuição das informações da narrativa, que os principais fatores são “o alcance e a profundidade de informação sobre a história que a trama apresenta” (p. 70).

2.3.5 Amplitude de informação

No que se refere à amplitude da informação, a narrativa fílmica pode apresentá-la de uma maneira praticamente irrestrita e onisciente como ocorre em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) que dá ao público muito mais informações do que todos os personagens dispõem, a audiência tem, assim, uma visão sobre as ações de todos os personagens. A informação também pode ser bastante restrita, como acontece em *Amnésia* onde tudo que a trama mostra para o público são os acontecimentos envolvendo Leonard e durante o filme são raríssimos os momentos em que a audiência vê ou ouve alguma coisa que o personagem não consegue.

Logicamente, cada alternativa possui suas vantagens e objetivos. *Batman: O Cavaleiro das Trevas* visa exibir um amplo panorama da reação da polícia e dos criminosos ao surgimento de heróis e vilões como o Batman e o Coringa e essa narrativa onisciente é fundamental para o entendimento da interrelação desses diferentes grupos envolvidos na história. Já em *Amnésia*, a falta de informação além do que é vivenciado pelo protagonista, de acordo com Leonard (1996), visa criar curiosidade e suspense, já que o público nunca é capaz de determinar em que o personagem está metido e precisa buscar por conta própria as pistas do enigma, pois tentar extrair significado do que dizem os personagens se mostrou inútil.

É importante salientar que essas não são categorias rígidas e sim dois extremos de um contínuo, como Bordwell e Thompson (2001) argumentam, “a amplitude é uma questão de gradação” (p. 71). O que implica considerar que um filme pode apresentar uma amplitude de informação superior ao de *Amnésia* e ainda assim não possuir a onisciência de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Assim, qualquer filme pode oscilar entre uma apresentação restrita e irrestrita de informação como é possível verificar em *Following* (1998) cujas informações apresentadas limitam-se ao que sabe o escritor Bill¹⁰ até que em seu terço final o filme mostra ao espectador as ações perpetradas por Cobb e que tanto o público quanto o protagonista desconheciam até então. Na verdade, os autores argumentam que um filme jamais é totalmente irrestrito, sempre há algo que não é completamente revelado ao público.

A amplitude de informação apresentada pela trama opera, deste modo, para criar uma hierarquia de informação e isso pode variar dependendo de cada filme. A cada dado momento é possível se perguntar quem possui mais informação, o espectador ou algum personagem e essa diferença de informação pode produzir efeitos como curiosidade, surpresa ou suspense dependendo de como essa hierarquia é manipulada pela narrativa fílmica.

Bordwell e Thompson consideram que a retenção de informações da trama pode produzir um efeito mais perturbador se mantida mesmo no final do filme. Isso acontece

¹⁰ Este é um nome falso que o personagem dá em determinado momento do filme, mas como seu nome verdadeiro jamais é revelado será usado este.

nos momentos finais do filme *A Origem* quando o ladrão Cobb gira seu pião para saber se está em um sonho ou no mundo real e o filme se encerra com um corte abrupto, nos levando a especular o que pode ter acontecido com o personagem.

2.3.6 Profundidade de informação

A narrativa fílmica não manipula somente a amplitude de informação que o público possui, mas também a profundidade dessa informação. Por profundidade Bordwell e Thompson entendem o quanto um filme penetra no estado psicológico de seus personagens. Assim como há um espectro entre informação restrita e irrestrita, há também entre objetividade e subjetividade. É possível pensar que a profundidade de informação varia entre aquilo que Genette (1995) trata por focalização interna e focalização externa.

Uma trama pode manter a informação somente no campo do que os personagens dizem e fazem, uma focalização externa, esta seria uma narrativa objetiva. Um filme também pode desenvolver sua trama a partir do ponto de vista de um ou mais personagens, uma focalização interna, nos dando acesso ao que eles pensam, vêem, ouvem e como eles interpretam os fatos.

A manipulação da profundidade, da mesma forma como a da amplitude, pode visar diferentes funções e efeitos. Ao mergulhar no universo subjetivo dos personagens, Bordwell e Thompson (2001) entendem que quando um filme mergulha nas profundezas da mente de um personagem pode aumentar a identificação do público com ele e estabelece algumas inferências sobre o que o personagem poderá dizer ou falar ao ser confrontado com uma determinada situação.

Por outro lado, a objetividade pode ser um modo bastante eficiente de reter informação. A razão pela qual *O Falcão Maltês: Relíquia Macabra* (1941), de John Huston, não penetra na subjetividade do detetive Sam Spade é que este tipo de filme exige que o raciocínio do investigador não seja revelado ao público uma vez que o suspense depende da existência de determinados deficiências de informação (MIKOS, 1996 p.37).

Para Bordwell e Thompson (2001) muitos filmes inserem momentos subjetivos dentro de uma estrutura geral de objetividade, como em uma cena de sonho onde as imagens do sonho são alternadas como imagens do personagem dormindo. Isso acontece também com cenas de *flashbacks* que são motivados pela subjetividade de um personagem, uma vez que eles nos revelam seu ponto de vista sobre um evento passado. Entretanto, uma vez dentro de um *flashback* os eventos costumam ser apresentados sob um ponto de vista bastante objetivo.

Ou seja, os filmes tomam a abordagem objetiva como uma base através da qual se pode buscar uma profundidade subjetiva, mas para a qual o filme eventualmente retorna. A atividade da narração de um filme se revela, portanto, como o processo através do qual a trama organiza e apresenta as informações da história ao espectador e esse processo pode variar entre uma amplitude restrita e irrestrita de informações e um grau maior ou menor de subjetividade.

Entretanto, não são apenas os elementos formais que operam para a construção e o estabelecimento das estratégias e objetivos da narrativa fílmica, Bordwell (1996) considera que o estilo, através do uso sistemático dos recursos cinematográficos, também atua sobre a trama. O modo como o estilo coexiste com os sistemas narrativos de organização da trama e como ele contribui para gerar estilos que podem ser compartilhados por grupos de cineastas de um determinado local ou época será o foco do capítulo seguinte.

3. O Estilo do Cinema Americano

3.1 Os Modos Estilísticos do Filme

Nenhum filme é capaz de se utilizar completamente de todos os recursos que o cinema dispõe, sendo assim cada realizador precisa selecionar de modo estratégico e sistemático as ferramentas que irá dispor na tessitura de sua obra. Bordwell e Thompson (2001) aferem que o estilo de um filme resulta de uma combinação entre limitações históricas e escolhas deliberadas.

Conforme foi tratado no capítulo anterior, o processo de enunciação da narrativa cinematográfica envolve alguns mecanismos bastante específicos como a organização dos espaços fílmicos, enquadramentos, movimentos de câmera e edição, são as limitações e escolhas do uso desses mecanismos que os autores entendem incidir as práticas estilísticas de um filme. O estilo, de acordo com Bordwell (1996), seria, portanto, um processo de escolhas técnicas ao longo do filme e que as escolhas feitas durante este processo fazem diferença naquilo que o público percebe e como ele responde ao filme.

Essas escolhas deliberadas resultam no que Aumont e Marie (2003) entendem como o “conjunto de caracteres singulares de uma obra de arte que permitem aproximá-la de outras obras para compará-la ou opô-la” (p. 109). Os autores afirmam que a história da arte evidenciou recorrências estilísticas que permitem definir estilos mais globais, caracterizando não mais um artista ou uma obra e sim conjuntos de obras, às vezes bastante vastos, formando períodos estilísticos.

Do mesmo modo, Greimas e Courtés (2012), ao tratarem a noção de estilo aplicada a peças artísticas, o consideram como “o conjunto de procedimentos repertoriados e analisados no interior de uma obra como algo que traz a visão de mundo” (p.180) do seu realizador. Para os autores são estilísticos os procedimentos relativos tanto à forma dos conteúdos discursivos quanto a forma dos meios de expressão e, durante a elaboração de um determinado discurso em um determinado meio, o realizador precisaria selecionar estrategicamente os elementos que iriam

compor o discurso, limitando-o a determinados pontos de vista devido à impossibilidade de dispor simultaneamente da grande diversidade de possibilidades.

Assim sendo, os elementos estilísticos são uma parte fundamental do discurso fílmico, assim como os elementos narrativos formais trabalhados no capítulo anterior e esses dois sistemas interagem dentro do filme. É possível perceber essa interação, por exemplo, em filmes que apresentam contrastes em sua narrativa e que isso costumeiramente se traduz também em contrastes estilísticos. O filme *Amnésia* apresenta duas linhas narrativas distintas que a edição organiza em modos temporais opostos, uma em ordem cronológica e outra inversa, e essas duas linhas também possuem contrastes em como elas são apresentadas, uma completamente em preto e branco e outra inteiramente colorida, evidenciando as diferenças entre as duas. De acordo com Altman (2000) todo filme combina diferentes estilos de iluminação, planificação, justapõe diferentes camadas de sons e mescla imagens de lugares reais com outras construídas em estúdios.

Bordwell e Thompson (2001) entendem que o sistema estilístico dos filmes não opera somente dentro das obras, mas possui também uma relação com os espectadores. Os autores consideram que o público sempre possui algumas expectativas em relação ao uso de determinados recursos estilísticos. Essas expectativas são percebidas, por exemplo, quando uma tomada mostra dois personagens à distância e logo esperamos um plano em *close* dos dois atores ou no momento que um personagem sai de quadro e esperamos que a câmera se movimente para acompanhá-lo ou que um corte revele uma nova cena.

Embora, de acordo com Altman (2000), os espectadores registrem os efeitos globais de um filme ou de um determinado conjunto de filmes em função das ferramentas estilísticas específicas utilizadas, eles raramente as percebem em operação. Para tal, seria necessário, de acordo com Bordwell e Thompson (2001), entender quais técnicas são mais proeminentemente usadas, como essas técnicas proeminentes se relacionam entre si e que tipo de função ou efeito o uso específico dessas técnicas visa evidenciar durante a fruição da obra.

Assim como as demais expectativas que envolvem as obras fílmicas, os autores entendem que as expectativas estilísticas também se baseiam em nossas experiências de vida e na experiência construída ao longo do tempo com os próprios filmes. As especificidades estilísticas de um filme, portanto, poderiam se conformar com as expectativas da audiência, bem como modificá-las, trapaceá-las ou desafiá-las.

Alguns grupos de filmes, principalmente aqueles inseridos dentro de gêneros cinematográficos conhecidos e estabelecidos se valem justamente dessas expectativas estilísticas ou então, de acordo com Bordwell (2006), um único cineasta pode possuir um estilo bastante singular que pode ser identificado mesmo quando ele se engaja em filmes de diferentes gêneros. Stephen Neale (1980 p.7) entende que os gêneros cinematográficos como estilos que transcendem os filmes e cuja construção é verificada pelos realizadores e lida pelos espectadores. De um modo semelhante, Altman (2000) entende que os gêneros são o resultado das condições materiais da produção comercial dos filmes, corroborando assim a ideia de Bordwell e Thompson (2001) de que as operações estilísticas seriam fruto de escolhas técnicas e históricas.

Altman (2000) afirma que os filmes de gênero expressam as sensibilidades sociais e estéticas dos cineastas hollywoodianos e também de seu público, servindo assim para equilibrar seus espectadores com “a máquina ideológica, tecnológica, significativa e ideológica do cinema” (p. 35). Assim sendo, o autor compreende que os gêneros são estruturas onde fluem uma quantidade enorme de conceitos e temas, tornando-os, deste modo, uma “classe institucionalizada de textos” (p.37) sancionados por produtores, críticos e receptores. Para o autor, os gêneros seriam uma categoria bastante funcional para a sociedade justamente por integrarem as visões e expectativas de diferentes setores.

Esse conceito trabalhado por Altman traz também a noção de que existe um sistema para além dos gêneros onde se organiza a chamada produção comercial do cinema americano e seria correto afirmar que esse sistema onde estão englobados tantos gêneros também tem suas próprias normas estilísticas globais que podem ser reconhecidos por realizadores, público e crítica.

Bordwell e Thompson (2001) afirmam que a noção de estilo serve também para identificar certos estilos compartilhados de forma geral por diferentes cineastas e em filmes de diferentes gêneros, contribuindo assim para que se possa pensar na existência de uma forma estilística que, de acordo com Bordwell (2006), oferece a seus realizadores uma grande variedade de opções técnicas, colocando essas escolhas dentro um conjunto de princípios já determinados.

Altman (2000) entende que o cinema americano seguiu um “modelo industrial para se estabelecer” (p. 42), a partir de um protótipo se testam e se criam novos produtos cujas características possam ser replicadas gerando ou reconfigurando os gêneros cinematográficos já existentes.

A afirmação do autor é corroborada por Bordwell (1996), que afirma a predominância de um modo narrativo no cinema de ficção e este seria facilmente identificável e compreensível. Este modo é chamado pelo autor de dominante ou clássico e o classicismo mais historicamente influente seria o do cinema hollywoodiano dos anos de 1917 a 1960. A narrativa clássica hollywoodiana poderia ser entendida como uma configuração específica de opções normatizadas para apresentar uma história e manipular as possibilidades de estilo.

Entretanto, a existência dessa narrativa clássica do cinema americano não foi construída sem referências. Bordwell afere que o cinema clássico hollywoodiano se fez em conformidade com aquilo que o autor entende por narração canônica. Portanto, antes de avançar para as particularidades do cinema clássico, deve-se entender do que consiste essa narração canônica.

3.1.1 A Narração Canônica

Sobre a narração canônica, Bordwell entende que seria aquela considerada pelos estudiosos da narrativa como aquela considerada normal em nossa cultura. Essa seria uma história dependente da causalidade centrada em um personagem principal e a definição da ação com o intento de conseguir alcançar um objetivo.

O filme clássico respeitaria esse formato canônico de uma narrativa calcada em movimentos de transformação como afirma Todorov (2006) ao remeter aos trabalhos de Propp. Embora o autor não considere como sendo útil para a análise literária a ideia de Propp de que todas as funções das transformações podem se encontrar definidas *a priori*, Todorov concorda que as narrativas sempre se movimentam em direção a alguma transformação, partindo da apresentação de uma situação inicial, passando por uma situação complicadora para retornar ao seu equilíbrio no final. Syd Field (2001) afere um modelo semelhante a esse ao avaliar a estruturação típica em três partes dos roteiros produzidos pela indústria cinematográfica americana.

Greimas e Courtés (2012) afirmam que a busca por essa estrutura básica narrativa começou com os estudos de Propp sobre as funções contidas nos contos russos com o objetivo de descobrir um modelo que “fosse capaz de servir de ponto de partida para a compreensão dos princípios de organização de todos os discursos narrativos” (p.330).

Entretanto, não foram as trinta e uma funções identificadas por Propp que se apresentaram como a regularidade reveladora de um esquema narrativo canônico, para Greimas e Courtés foi a “descoberta da iteração entre três provas: qualificante, decisiva e glorificante” (p. 331). Por provas os autores entendem como qualquer sintagma narrativo recorrente, formalmente reconhecível, de modo que “só o investimento semântico, inscrito na consequência, permitia distingui-las entre si” (p.331).

Assim sendo, o esquema narrativo canônico constitui como que um quadro formal em que “vem se inscrever o sentido da vida” (p.331) com suas três instâncias essenciais. Primeiramente há a qualificação do sujeito contido na narrativa, depois há a realização de algo por parte deste sujeito por parte de suas decisões e, por fim, a sanção que garante o sentido dos seus atos, correspondendo à glorificação. Greimas e Courtés consideram que este esquema é suficientemente geral para comportar todas as variações e ajuda a articular os diferentes tipos de atividades, tanto cognitivas como pragmáticas.

De posse desse entendimento do que seria esse esquema canônico tido como aquele socialmente aceitável como normal pela nossa sociedade, este trabalho irá tratar como o cinema clássico articula se vale desse modelo canônico para produzir as suas

narrativas e como as especificidades do meio cinematográfico são utilizadas para tal fim.

3.2 O Cinema Clássico Hollywoodiano

3.2.1 A Forma Canônica e a Forma Narrativa Clássica

Bordwell e Thompson (2001) afirmam que o cinema clássico americano começou a se desenvolver de maneira gradual a partir de 1910 quando os pequenos estúdios começaram a se fundir formando os grandes estúdios que conhecemos hoje e, embora estivessem em competição direta uns com os outros, “esses estúdios tendiam a cooperar em determinados níveis, sabendo que nenhum deles seria capaz de satisfazer o mercado sozinho”(p. 444).

Foi dentro desse sistema de produção em massa dos estúdios que o cinema americano “se tornou definitivamente orientado para a forma narrativa” (p. 245). Elizabeth Cowie (1998) afirma que nesses primeiros anos o filme narrativo se tornou a “definição hollywoodiana de um filme” (p. 181) e emergiu como um produto lucrativo que poderia ser manufaturado através de processos produtivos regulares e controlados. A autora entende que no cinema americano todas as “inovações, desenvolvimentos e mudanças foram vistas como sendo funcionais a essa forma narrativa” (p.179).

Assim como o modelo canônico, a narrativa clássica americana, de acordo com Bordwell (1996) apresenta um molde bastante geral que conta com personagens psicologicamente bem definidos que lutam para resolver um problema claramente indicado para conseguir objetivos específicos. No percurso dessa busca o personagem entra em conflito com outros ou com circunstâncias externas. A história termina com a vitória ou o fracasso do protagonista, a resolução dos problemas e objetivos ou a não resolução. Independente do sucesso ou fracasso dos protagonistas, toda narrativa deve, de acordo com Field (2001), exibir um encerramento conclusivo que resolva todas as questões que a trama levantou ao redor do protagonista, uma vez que o meio principal de ação da causalidade narrativa é o personagem.

No capítulo anterior foi mostrado como a causalidade atua como o princípio sob a qual a ação de uma narrativa é organizada e isso se aplica também ao cinema clássico onde “as analogias entre personagens, cenários e situações embora certamente presentes, mas, em nível denotativo, qualquer paralelismo se subordina ao movimento de causa e efeito” (BORDWELL, 1996 p. 157). Mesmo a organização temporal parece estar submissa à causalidade, visto que a trama está sempre mostrando os acontecimentos que salientam as relações causais.

Habitualmente o modelo clássico emprega uma trama dupla, uma envolvendo um romance e outra que implica uma segunda esfera como um emprego, guerra, uma missão ou qualquer outro objetivo que não seja romântico. Cada uma destas tramas tem seus próprios objetivos, obstáculos e clímax, embora Bordwell reconheça que normalmente o clímax das duas costuma acontecer simultaneamente e a resolução de uma costuma implicar na resolução da outra.

Isso ocorre, por exemplo, em *A Origem* quando o clímax da missão de Cobb para implantar uma ideia na mente de um rico herdeiro coincide com o clímax de seu confronto com a memória da esposa e ao mesmo tempo em que precisa resgatar Robert Fischer e terminar a inserção, tem também de eliminar a projeção mental de sua esposa que o impede de cumprir seu objetivo.

A trama clássica está sempre dividida em segmentos. Metz (1972) tratava, grosso modo, de duas unidades básicas que ele chamava de planos e outra que considerava como sequência. O plano seria a unidade mínima da significação de acordo com o autor, enquanto que a sequência seria uma unidade maior, mas cuja duração, começo, meio e fim seriam perceptíveis. O autor também enumera os tipos sintagmáticos que derivariam das diferentes utilizações dessas duas, mas para os propósitos deste trabalho não serão utilizados os oito tipos sintagmáticos propostos pelo autor.

De forma semelhante, Bellour (2000) também trata os segmentos do cinema americano como dotados de uma unidade interna que se vale de repetições estilísticas ou de temas da história e que se relacionam com os demais segmentos através de paralelismos.

Para Bordwell (1996), a narrativa clássica hollywoodiana “demarca claramente suas cenas de acordo com o critério neoclássico” (p. 158) apresentando uma unidade de tempo, com duração contínua ou coerentemente intermitente, unidade de espaço, com localizações bem definidas, e unidade de ação, com uma fase causal distinta.

O autor entende que cada cena exhibe determinados momentos distintos, primeiramente a exposição que especifica o tempo, o espaço e os sujeitos envolvidos. No meio da cena os personagens tendem a buscar seus objetivos e em todo esse percurso a cena clássica continua ou fecha os desenvolvimentos de causa e efeito que ficaram pendentes nas cenas anteriores ao mesmo tempo em que também pode abrir novas linhas causais para futuros desenvolvimentos.

Toda cena, entretanto, deve deixar pelo menos uma linha de ação em aberto, segundo Field (2001), de modo a motivar a mudança para a próxima ou as próximas cenas que irão retomar essa motivação com aquilo que se chama de um *cliffhanger* ou um “gancho de diálogo”. O uso de “ganchos”, de acordo com Bordwell (1996), faz o cinema clássico hollywoodiano retomar os motivos anteriormente apresentados “com uma cuidadosa e suave linearidade” (p. 159).

Em termos gerais, a narrativa do cinema americano clássico tende a ser onisciente, altamente comunicativa e moderadamente autoconsciente. Isso implica, conforme o pensamento de Bordwell, que os filmes exibem uma narração que possui uma grande amplitude de informação, exibindo ao público mais do que os personagens sabem. A narração também oculta relativamente pouco, normalmente o que irá acontecer a seguir, e raramente reconhece que está direcionada a um público¹¹. É importante salientar, no entanto, que os fatores genéricos criam variações sobre estes preceitos, estabelecendo os seus próprios com afirma Altman (2000). Esses preceitos também podem variar dentro do próprio filme, Bordwell (1996) entende que a progressão temporal da trama faz flutuar as propriedades narrativas através do filme.

¹¹ Quando um personagem de filme ou peça teatral se dirige diretamente ao público se diz que ele está quebrando a quarta parede. Essa seria uma barreira imaginária que separaria os atores de teatro do público. Margot Berthold (2000) afirma que a noção de uma quarta parede vem do encenador francês André Antoine, um dos elementos “do naturalismo cênico de Antoine era o jogo com a “quarta parede”; ou seja, a que mandava ignorar o público” (p. 424).

As informações são repetidas através de diálogos ou da ação dos personagens conforme o entendimento de Bellour (2000) de que todo filme reproduz variações sobre determinados signos específicos de modo a reiterar seu sentido. De um modo semelhante, Bordwell (2003) afirma que a repetição de informações visa contribuir para reiterar os dados da história ao público para que este as utilize para criar inferências sobre os desdobramentos causais da narrativa.

Até este ponto o trabalho se deteve a tratar de como o cinema americano se apropriou do modelo de narração canônica para fundamentar a sua forma narrativa durante este período clássico. Entretanto, falta ainda entender como esse modelo narrativo é articulado a partir do uso das técnicas cinematográficas e como a difusão destes modelos técnicos serviu para originar a noção de um estilo comum à grande maioria das obras do cinema americano clássico.

3.2.2 O Estilo do Cinema Clássico

Definir que o cinema clássico possui um estilo que seria “invisível” ou “transparente” devido à sua naturalidade não serviria a nenhum propósito analítico, tampouco a ideia de tratá-lo apenas como um grande protótipo estilístico que serviria de base para estilos mais específicos como aqueles contidos nos gêneros cinematográficos, na verdade, Bordwell (1996) compreende que a variedade de opções estilísticas no cinema clássico cumprem diversos papéis segundo sua relação com o desenvolvimento da trama. O autor propõe então três princípios gerais que serão trabalhados a seguir.

3.2.2.1 O Estilo Deve Servir à História

Este primeiro princípio estilístico do cinema clássico se mostra bastante lógico, já que o cinema americano é voltado para produtos que contam histórias, as suas escolhas técnicas deveriam ser primariamente guiadas para os elementos que facilitem a transmissão de informações sobre a história da obra através da trama.

Deste modo, predomina no cinema americano a ideia de que os recursos técnicos precisam ser utilizados para “converter os personagens em pontos focais de atenção” (BORDWELL 1996 p. 163), uma vez que, como foi tratado anteriormente, é através de

suas falas e de suas ações que a trama transmite ao público. As técnicas fílmicas, portanto, se moldam para encaixar as estruturas que Field (2001) afere aos roteiros do cinema americano. O autor entende que um roteiro hollywoodiano tradicional é dividido em três atos que correspondem à apresentação, confrontação e resolução. Além disso, o início e o fim do segundo ato contêm os dois pontos de virada¹², que correspondem a ações, incidentes ou eventos que leva a narrativa a outras direções.

De acordo com Bordwell (1996), a apresentação inclui habitualmente um plano que estabelece¹³ os personagens no espaço e no tempo da diegese. Quando um personagem interage com outro, a cena se divide em imagens mais próximas de ação e reação enquanto que o cenário, a iluminação, música, composição e movimentos de câmera intensificam o processo de formulação do objetivo, da luta e da decisão. Cada cena habitualmente termina em uma parte determinada do espaço, mostrando uma expressão facial ou um objeto significativo, que proporcionará a transição para a próxima cena, pois, como afirma Field (2001), toda cena tem o propósito de mover a história adiante.

Embora os realizadores façam suas escolhas de modo a privilegiar o desenvolvimento da narrativa, essas opções estilísticas de nada adiantariam se o público não for capaz de perceber o que está efetivamente acontecendo e estabelecer as relações entre os diferentes elementos apresentados pela trama. Esse questionamento nos leva então ao segundo princípio estilístico.

3.2.2.2 O Estilo Clássico Orienta o Espectador

Bordwell (1996) entende que na narração clássica o estilo encoraja a audiência a construir um tempo e espaços coerentes e consistentes para a ação da história. Antes de tudo é importante ressaltar que alguns estilos específicos de fato visam a desorientação do público, em especial alguns gêneros como o terror e o suspense cuja experiência, como afirma Hans Wulf (1996), reside em gerar a incerteza e expectativa sobre os eventos futuros da trama, sendo que essa incerteza estaria apoiada por sensações como o medo e a excitação.

¹² *Plot points* no original em inglês.

¹³ Normalmente referido pelo termo inglês *establishing shot*.

Apesar das especificidades estilísticas de determinados gêneros ou autores, a narrativa clássica tende a favorecer uma maior clareza denotativa. Assim sendo, cada relação temporal de uma cena com sua antecessora se sinalizará pronta e inequivocamente. A cada plano o ponto de interesse da história deve estar dentro do enquadramento, a captação dos sons é aperfeiçoada para emitir a maior clareza possível dos diálogos e os movimentos de câmera buscam criar um espaço não ambíguo e dotado de volume.

Bordwell (1996) entende que Hollywood utiliza bastante a composição antecipatória, onde o movimento de câmera deixa espaço no enquadramento para uma ação ou movimento de tal maneira que se prepara a entrada de outro personagem. Percy Lubbock (1962) usa uma fala do diretor Raoul Walsh¹⁴ para tratar da composição clássica que afirma “só há uma forma de planificar uma cena e esta é a forma que mostra ao público o que irá acontecer depois” (p.65).

A montagem clássica, de acordo com Bellour (2000) busca fazer de cada plano o resultado lógico de seus antecessores. O autor entende que cada plano visa marcar aquilo que é pertinente. Para Bordwell (1996), a montagem também visa “reorientar o espectador por meio de entornos repetidos” (p.163). A desorientação, no entanto, não estaria ausente da narração clássica, aponta Bordwell, a desorientação estilística seria permissível quando “transmite situações de uma história desorientadora” (p.164), ou seja, quando busca conscientemente esse efeito.

Esse tipo de histórias e tramas desorientadoras são inclusive bastante presentes na filmografia do diretor Christopher Nolan. *Amnésia* acompanha um homem com problemas de memória, incapaz de reter novas informações e o filme é montado em ordem invertida de modo a transmitir a mesma desorientação do personagem. Em *A Origem* o protagonista encontra-se perdido dentro de universos de sonhos, incapaz de discernir a realidade e o filme salta entre esses muitos universos justamente para

¹⁴ Diretor norte-americano que começou a carreira como assistente de D. W. Griffith, inclusive atuando em alguns filmes do diretor como *O Nascimento de Uma Nação* (1915). Teve uma produção bastante prolífica de 1914 a 1964 quando encerrou sua carreira.

transmitir à audiência essa mesma incerteza acerca do mundo real¹⁵. O *Grande Truque* alterna entre as leituras dos diários de dois mágicos, saltando constantemente no tempo e no espaço, desorientando o público para que não perceba os segredos que os dois protagonistas escondem.

Esses princípios demonstram que a estilística hollywoodiana clássica não apenas é orientada para o desenvolvimento da narrativa, mas também para a clara comunicabilidade e acessibilidade desta narrativa junto à audiência. Assim sendo, é possível perceber que o estilo do cinema clássico realiza escolhas bastante específicas e organizadas, deste modo, chegamos ao terceiro princípio.

3.2.2.3 O Estilo Clássico é um Paradigma Estável

Altman (2000) considera que as convenções hollywoodianas bem como as genéricas são facilmente reconhecidas e chanceladas pelos espectadores. Isso implicaria em pensar que o cinema clássico possui um conjunto de opções técnicas bastante determinados. Bordwell (1996) entende que a aferida invisibilidade do estilo clássico americano deriva justamente do fato de que ele se baseia em recursos estilísticos altamente codificados, mas também na codificação de suas funções para determinados contextos.

Deste modo, embora o cinema hollywoodiano compreenda diferentes opções de iluminação, o uso dessas opções estaria direta e probabilisticamente ligado a determinados contextos e momentos da trama fílmica. Assim sendo, para uma determinada cena há o uso mais “provável” de algum dos muitos recursos de iluminação e estes usos mais prováveis, de acordo com Bordwell, estariam ligados à produção específica de determinados efeitos já previstos e conhecidos pelo público.

Altman (2000) possui um pensamento semelhante. Ao tratar do desenvolvimento de novos gêneros o autor afirma que é através da repetição de determinados recursos, tanto estilísticos como temáticos, que um conjunto de filmes passa a ser reconhecido enquanto gênero cinematográfico.

¹⁵ Algumas leituras da obra sugerem inclusive que a trama não se situa em nenhum momento no mundo real.

O sistema de montagem contínua clássica é o que está mais explicitamente codificado em um sistema de regras. Para Bordwell (1996) a dependência de um eixo de ação orienta o espectador no espaço fílmico e os cortes posteriores apresentam escolhas paradigmáticas claras entre diferentes tipos de combinações prováveis. Esse aspecto paradigmático torna o estilo clássico, por todas as suas regras, não uma fórmula atemporal ou uma receita, mas um conjunto de opções mais ou menos prováveis construídos e consolidados historicamente.

Deste modo, é possível considerar que cada filme irá recombina recursos familiares com diretrizes previsíveis e seguindo as demandas da trama. Esse formato oferece ao espectador poucas dificuldades em entender as características estilísticas porque está orientado no tempo e no espaço e porque essas características serão interpeláveis a luz de um paradigma.

De acordo com Bordwell (1996), é essa exatamente a razão que permite denominar como clássico a estabilidade e uniformidade do cinema hollywoodiano, pois que qualquer meio artístico define seu classicismo a partir da obediência a um conjunto de normas extrínsecas.

As noções propostas ajudam a compreender com se articulam as escolhas estilísticas das obras produzidas dentro do sistema hollywoodiano e porque eles são de fácil leitura e identificação por parte do público. É importante salientar, no entanto, que este período clássico não compreende somente essa forma narrativa e estilística. Cowie (1998) atenta que “Hollywood incluía outras formas narrativas” (p. 178) e da mesma forma, Bordwell (1996) chama atenção para outras formas.

O que este trabalho pretende, entretanto, não é apontar um binarismo entre o clássico e as formas não clássicas já que essa contraposição não contribui essencialmente para os propósitos analíticos dos produtos cinematográficos.

Conforme já foi mencionado, o chamado período clássico do cinema americano é compreendido por autores como Bordwell, Thompson e Janet Staiger (1985) e mais

recentemente por Fernando Mascarello (2006) como até a década de 60. Mas o que acontece após esse período? Como se configura a Hollywood contemporânea?

Essas questões são importantes, pois este entendimento irá trazer o contexto no qual se inserem as obras do diretor Christopher Nolan, cujo primeiro longa metragem, *Following*, foi lançado em 1998. Assim sendo, este trabalho tratará o que ocorre na indústria do cinema americano pós anos 60.

3.3 A Hollywood Contemporânea

Embora o início desse período pós-clássico seja por volta do final da década de 60, Mascarello (2006) afirma que o sistema de produção dos grandes estúdios¹⁶ começou a entrar em colapso em 1948 quando uma decisão da Suprema Corte dos Estados Unidos obrigou o desmantelamento da integração vertical da produção, distribuição e exibição dos filmes. Naquela época os grandes estúdios não apenas produziam e distribuíam os filmes para as salas de exibição, como também eram eles mesmos dos proprietários de grandes redes de salas de cinema.

Ainda assim, os estúdios continuavam a distribuição, que Bordwell (2006) afere ser o polo mais lucrativo da indústria cinematográfica. Juntamente com essa ruptura do sistema produtivo, Mascarello (2006) afirma que o cinema começou também a disputar espaço com a televisão.

De acordo com Bordwell (2006), no início da década de 60 os estúdios forneciam programas lucrativos para o horário nobre das emissoras americanas, mas a produção e distribuição de filmes exibiam perdas de faturamento e público cada vez maiores. Robert Sklar (1994) afirma que:

“no fim dos anos 60 o contínuo declínio das receitas do cinema deixou os estúdios fracos e vulneráveis à manipulação financeira externa. [...] Numa época de grandes conglomerados corporativos eles se tornaram alvos atrativos para aquisições e muitos estúdios foram absorvidos por corporações gigantescas.” (p. 289).

¹⁶ Denominado por *studio system* por Bordwell e Thompson (2001) e outros autores de língua inglesa.

Assim, estúdios passaram a pertencer a corporações como a *Gulf + Western*¹⁷ e a *Transamerica Corp*¹⁸. A partir dessa absorção por grandes corporações, Mascarello (2006 p. 336) afirma que os estúdios passaram a criar produtos integrados a uma “cadeia maior da produção e do consumo midiáticos como cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos, etc.”.

Ao mesmo tempo, uma nova geração de cineastas emergiu e a indústria hollywoodiana logo passou a prestar atenção aos seus sucessos. Peter Biskind (1998 p.13) afirma que muitos dessa nova geração “tentavam criar um cinema americano baseado em grande parte no modelo Europeu” e outros, de acordo com Mascarello (2006), produziam obras de caráter mais experimental.

Entretanto, os jovens cineastas que mais obtiveram sucesso e que mais receberam atenção da indústria foram aqueles que, segundo Bordwell (2006), estavam dispostos a trabalhar dentro dos gêneros estabelecidos, embora oferecendo leituras mais críticas dos mesmos como trata Mascarello (2006), com apelo mais amplo junto à audiência. Entre esses realizadores estavam cineastas como Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, George Lucas e Martin Scorsese e filmes de orçamento relativamente baixo, mas com grande sucesso como *A Última Sessão de Cinema* (1971), *O Poderoso Chefão* (1972), *American Graffiti: Loucuras de Verão* (1973) e *Caminhos Perigosos* (1973).

Entretanto, de acordo com Mascarello, os filmes que realmente repercutiram junto aos grandes estúdios foram *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, e *Star Wars* (1977). Bordwell (2006) fala que esses filmes ergueram o teto de quanto um filme poderia arrecadar. Mascarello (2006) afirma que esses filmes representaram a “descoberta”¹⁹ dos filmes de alto conceito ou *blockbusters*.

Segundo Bordwell (2006) os executivos de estúdio passaram então a voltar suas estratégias de produção para explorar esses filmes que eram praticamente impossíveis de ignorar. Essa noção coincide com noções trabalhadas por Justin Wyatt (1998 p.64)

¹⁷ Que adquiriu a Paramount.

¹⁸ Que passou a ser proprietária da United Artists.

¹⁹ Aspas do próprio autor.

de que “conforme os mercados produtivos mudam ao longo do tempo, mudam também os produtos”. Em termos gerais os *blockbusters* eram:

“orçados com a maior verba possível, lançados no período do verão ou das festas de fim de ano, baseando-se em livros campeões de vendas ou em fenômenos da cultura *pop*, divulgados sem parar na televisão e lançados em milhares de salas de exibição num mesmo final de semana. Os *blockbusters* eram calculados para vender ingressos rapidamente” (BORDWELL, 2006 p. 3).

Thomas Schatz (1993) afirma que com essa mudança no aspecto produtivo, mudou também o modo como as narrativas são apresentadas ao público. O autor sugere que os filmes se tornaram “cada vez mais dependentes da trama, mais viscerais, movimentados e dependentes de efeitos especiais, mais fantásticas e direcionadas a audiências mais jovens” (p. 23).

Sobre a ascensão dos *blockbusters*, Dixon (2001 p.363) afirma que a narrativa foi suplantada pelo espetáculo e que esses filmes de grande orçamento representam o colapso da narrativa. Cowie (1998) argumenta a dissolução da unidade estilística, a autora afirma que as “normas estilísticas mudaram e talvez não existam mais enquanto um grupo de normas consistentes” (p. 188). Schatz (1993) aponta que esses filmes se tornaram bastante fragmentados, configurando-se como “máquinas multifuncionais de entretenimento” (p.10) feitas para gerar videoclipes, séries de televisão, atrações de parques temáticos, livros, quadrinhos entre outros.

Por outro lado, Murray Smith (1998) afirma que mesmo nos filmes *blockbusters* seria possível identificar uma cuidadosa padronização narrativa. Do mesmo modo, Bordwell (2006) entende que a trama e a história estão fortemente unificadas nesses filmes e Geoff King (2000) argumenta que essa reorientação do cinema americano não necessariamente representa um colapso dos filmes voltados à forma narrativa como no período clássico.

Para o autor, “as demandas dos *blockbusters* podem ter levado a uma ênfase de determinados gêneros ou de formas narrativas mais episódicas, mas isso não implica que a narrativa foi deixada de lado” (p. 184). Thompson (1999) ao analisar filmes produzidos na Hollywood pós anos 60 demonstra que mesmo superproduções como *Tubarão* e *O Exterminador do Futuro 2* (1990) apresentam uma narrativa altamente

coerente e considera que mesmo produtos mais “independentes”²⁰ como *Hannah e Suas Irmãs* (1985), de Woody Allen, e *Procura-se Susan Desesperadamente* (1985), de Susan Seidelman, ainda se apresentam comprometidos com premissas clássicas. A autora ainda afirma que o fato de um filme ser vendido em múltiplas plataformas nada diz especificamente sobre sua forma ou estilo.

William C. Martell (2000) entende que os filmes de alto conceito possuem a história no lugar central, é ela a estrela. Bordwell (2006) adota uma perspectiva mais parcimoniosa ao afirmar que embora filmes como *Tubarão* e *Star Wars* atraiam o público com premissas arrojadas e façam sucesso mesmo sem grandes estrelas ainda assim o cinema americano recorre a atores de renome para agregar valor a produtos onde o foco é o universo da história e os personagens que nela habitam. Assim, por mais que o Batman seja uma marca de grande valor intrínseco os filmes da trilogia dirigida por Christopher Nolan ainda trazem atores de renome como Gary Oldman, Michael Caine e Liam Neeson.

Bordwell entende que a Hollywood contemporânea ainda apresenta os padrões tradicionais de narrativa e estilo, mas adiciona uma divertida autoconsciência. De acordo com essa perspectiva, os filmes pediriam, então, “que os espectadores apreciem a maestria com que usam os “códigos”” (p. 7), pelo modo como brincam com as regras do jogo, como diz Thomas Elsaesser (2009).

Logicamente a autoconsciência por si não é uma novidade no cinema americano, isso já estava presente nos filmes dos irmãos Marx ou nos desenhos do Pernalonga e Patolino, o que Bordwell (2006) aponta como novidade são as extensões da capacidade de alusão para gêneros cinematográficos além dos cômicos e as táticas de dirigir algumas dessas alusões a apenas alguns segmentos da audiência.

O autor afirma que a tradição clássica se tornou o molde básico da expressividade cinemática internacional, um ponto de partida para a grande maioria dos realizadores. Assim sendo, as premissas da narrativa clássica desempenharam um papel

²⁰ Aspas da própria autora que as usa no sentido de que esses filmes, embora parte da produção do cinema hollywoodiano, não se inserem entre os grandes *blockbusters*. Bordwell (2006) afirma que o modelo dos filmes de alto conceito cobre apenas uma parte do *output* hollywoodiano.

semelhante ao da perspectiva para as artes visuais. Para Bordwell, da mesma forma que diferentes escolas de pintura, da renascença ao surrealismo, trabalharam com noções de projeção em perspectiva. Do mesmo modo, a maioria dos modelos comerciais de produção cinematográfica adota ou remodela as premissas clássicas de narrativa e estilo.

Isso implica em ponderar que embora o período considerado como o pós-clássico tenha trazido uma rearticulação do modelo produtivo do cinema americano e de outros cinemas voltados para o consumo de massa, sua construção e compreensão ainda demanda o conhecimento das formas do período clássico, mesmo que para produzir uma rearticulação ou reorganização das mesmas. Assim sendo, o cinema hollywoodiano contemporâneo se mantém alinhado com os princípios clássicos.

Noel Carroll (1996) afirma que as normas narrativas do cinema americano são facilmente exportadas desde 1910 e que isso se deve justamente ao fato delas serem de fácil assimilação. O autor considera que as tramas são baseadas em constantes movimentações, conflitos vigorosos e um clímax motivado por prazos temporais. O estilo visual seria construído para maximizar o impacto dramático e facilitar o entendimento. Bordwell (2006) corrobora esse pensamento ao dizer que uma abordagem altamente experimental da narrativa cinematográfica provavelmente não atrairia uma grande audiência em âmbito internacional.

Fica patente, portanto, que o sistema produtivo do cinema americano continua a prosperar por sua capacidade de ser capaz de se manter fiel aos seus preceitos de seu período clássico ao mesmo tempo em que consegue assimilar novas estratégias e novos elementos às suas premissas.

André Bazin (1985) aponta como Hollywood é ao mesmo tempo sólida e flexível ao evidenciar que a genialidade do sistema e da riqueza de sua tradição duradoura reside na fertilidade com que entre em contato com novos elementos. Bordwell (2006), por sua vez, deixa claro que esse sistema não diz respeito somente à estrutura industrial hollywoodiana e sim ao modo coerente como aborda os gêneros, a trama e ao estilo, sendo capaz de assimilar uma ampla variedade de material temático.

Deste modo, Bordwell considera que o sistema artístico do cinema americano depende justamente dessa capacidade de variação que é ao mesmo tempo flexível e restrita. A contínua prosperidade deste sistema mesmo depois do período clássico viria da capacidade artística de alguns realizadores em trabalhar de forma criativa dentro das tradições.

Essas afirmações vão de encontro a ideias que sugerem que a indústria americana e os filmes de grande orçamento operam para gerar uma série de produtos uniformes e uma rígida conformidade aos padrões estabelecidos pelos estúdios e às fórmulas já bem sucedidas. Altman (2000) argumenta que mesmo sob uma perspectiva mercadológica isso não faria sentido já que os estúdios e produtoras sabem que essas fórmulas se desgastam e, portanto, visam criar produtos que sejam únicos e ofereçam um diferencial para o público, algo que eles ainda não viram. Deste modo, os estúdios e produtoras estariam constantemente buscando realizadores capazes de agregar novas características ao modelo e aos gêneros cinematográficos, renovando-os. O autor entende que a produção hollywoodiana consiste de ciclos de filmes nos quais há uma tensão constante entre a conformidade aos modelos e a criatividade dos diretores em manipular esses modelos. Do mesmo modo, Michael Allen (2003) sugere que a Hollywood contemporânea sobrevive neste confronto entre um modo produtivo que seja voltado para competência individual de seus diretores e outro voltado para grandes produções com grandes equipes objetivando ampla visibilidade e lucros.

Isso implica em considerar que é através da capacidade artística de seus realizadores que Hollywood é constantemente renovada. Warren Buckland (2003) argumenta que mesmo operando na indústria contemporânea os diretores são capazes de imprimir seus filmes com suas visões particulares. Isso acontece, segundo o autor, quando o diretor adquire controle sobre os vários estágios da realização da peça fílmica, se ocupando não apenas da direção, mas também do processo de produção e de desenvolvimento do roteiro. Buckland considera que o poder possuído por um cineasta sobre os aspectos externos do filme seria o fator que tornaria possível para um realizador ser capaz de construir uma filmografia coesa.

Embora não possua o mesmo poder do objeto tratado por Buckland, o cineasta Steven Spielberg, o diretor britânico Christopher Nolan caminha entre as funções de

diretor, produtor e roteirista²¹, além de possuir uma relativa liberdade de transitar entre gêneros, adaptações e trabalhos originais.

Esse controle permite que Nolan forme um universo próprio para seus filmes, imprimindo sua visão em seus trabalhos e gerando uma unidade de temas e sentidos seja em um trabalho original como *A Origem* ou na adaptação de uma valiosa propriedade intelectual corporativa como o Batman²² em sua trilogia *Batman Begins*, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*.

Uma vez que entendemos as mudanças nas relações produtivas do cinema americano no período pós-clássico, este trabalho irá deter-se nos usos estilísticos de alguns recursos cinematográficos, em especial a montagem já que é através dela que os filmes de Christopher Nolan operam para criar tramas labirínticas sobrepondo diferentes tempos e espaços.

3.4 Usos Estilísticos da Montagem

Como já foi mencionado no capítulo anterior através de noções trabalhadas por Gaudreault (2009), é através da montagem que um filme se insere como um meio narrativo. De modo semelhante, Eisenstein (2002a) também compreende a montagem como um dos elementos mais importantes da constituição de uma linguagem audiovisual ao considerar:

Ao brincar com pedaços de filme, descobriram uma propriedade do brinquedo que os deixou atônitos por muitos anos. Esta propriedade consiste no fato de dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição. Esta não é, de modo algum, uma característica peculiar cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado. (EISENSTEIN, 2002a, p. 14).

²¹ Nas funções de produtor e roteirista Christopher Nolan trabalha em conjunto com dois colaboradores costumazes. Sua esposa, Emma Thomas, co-produz os filmes e seu irmão, Jonathan Nolan, trabalha com o diretor na escrita dos roteiros.

²² Batman faz parte do conjunto de personagens de histórias em quadrinhos pertencente à editora DC Comics, que faz parte do conglomerado midiático Time-Warner. Os estúdios Warner Brothers possuem, portanto, todos os direitos de adaptação para cinema do personagem e todos os outros da editora DC.

O autor considera que a montagem seria muito mais do que a simples sucessão de cenas, ela permite a que o espectador crie conceitos a partir do conflito de cenas aparentemente distintas. Eisenstein considera que isso acontece “ao combinar planos descritivos, simples em seu significado, neutros em seu conteúdo, de modo a formarem contextos e séries intelectuais” (p.52).

Assim sendo, quando o filme exhibe a imagem de alguém portando uma arma e logo em seguida um corte nos mostra alguém correndo, imaginamos que este sujeito está fugindo daquele que está armado. Eduardo Leone e Maria Dora Mourão (1987) parecem concordar com esse pensamento ao afirmarem que a montagem interfere “diretamente na significação do discurso, pois torna relativos os possíveis sentidos absolutos que tem os planos isoladamente” (p.49). Essa afirmação coincide com as percepções de Eisenstein (2002a) de que a justaposição de dois planos isolados não resultaria em uma soma e sim em um produto²³, pois “em toda justaposição deste tipo o resultado é qualitativamente diferente de cada elemento considerado isoladamente” (p. 16).

James Dudley Andrew (2002) entende que o uso da montagem permitiria ao cineasta dar força à linguagem que ele desejava ao seu filme, não ficando “à mercê dos acontecimentos que filmava, mesmo quando interpretados” (p. 48). Deste modo, a utilização da montagem permitiria aos realizadores organizar os eventos filmados sem estar preso ao ritmo e a cadência das ações registradas pela câmera, reorganizando a realidade descrita pelos planos registrados nas câmeras.

O diretor D.W. Griffith é considerado por Ken Dancyger (2003) como um dos pais da montagem cinematográfica tal qual conhecemos hoje. De acordo com o autor, as contribuições de Griffith abrangem uma ampla gama de procedimentos como a variação de planos para criar impacto emocional em oposição a cineastas anteriores cujos cortes e transições entre planos tinham mais razões físicas do que dramáticas. Entre os

²³ O autor faz aqui uma alusão à aritmética onde o resultado de uma operação de adição é uma soma e o resultado de uma multiplicação é um produto.

procedimentos atribuídos por Dancyger à Griffith inclui-se o grande plano geral, o *close-up*, os *inserts*²⁴ e o *travelling*²⁵, além da montagem paralela e outras variações.

A montagem paralela permite alternar duas ações sem necessariamente haver uma simultaneidade entre elas. Vincent Amiel (2011) afirma que este tipo de montagem mantém entre os planos mais relações temáticas do que temporais. A montagem paralela, portanto, opera para redefinir a organização de correspondências temáticas entre duas ou mais cenas e a articulação de vários conjuntos da diegese e dos muitos percursos temporais e espaciais. Isso pode ser visto em *O Grande Truque*, que alterna entre as ações de dois mágicos rivais mesmo quando elas não ocorrem simultaneamente. Em *A Origem* a montagem alterna entre diferentes camadas de sonhos que ocorrem em tempos diferentes

Uma das outras variações que a montagem ajuda a construir é a variação de tempo. Amiel (2011) entende que a montagem baseada em *raccords*²⁶, que o autor chama de montagem articulada, permite “uma organização mecânica dos fragmentos, conferindo-lhes transições suaves” (p. 37) e construindo assim uma ordem temporal. Essa montagem impõe uma estrutura de sucessão onde os momentos são interligados formando uma linearidade. O autor considera:

“a analogia tempo do filme/tempo da ação, sem ser perfeita em termos de duração, impôs-se em contrapartida no que diz respeito ao princípio da sucessão. É sem dúvida uma das convenções mais fortemente enraizadas do cinema” (p.37).

Amiel afirma que seria graças a essa convenção que o cinema incluiu em suas narrativas saltos temporais e retrocessos e que isso constituiria uma das características da narrativa cinematográfica clássica. Essa ideia de uma montagem voltada para o entendimento das consecuições da trama e da história de um filme está de acordo com os preceitos aferidos por Bordwell (1996) acerca das opções estilísticas do cinema

²⁴ De acordo com Amiel (2011) trata-se de um grande plano que é inserido na continuidade fílmica para “insistir num aspecto particular da situação, da personagem, da ação”(p. 172). Aumont e Marie (2003) afirmam que na maior parte do tempo os *inserts* consistem de um primeiro ou primeiríssimo plano ou um plano de natureza diferente como “um letreiro ou um texto inserido na continuidade visual” (p.168).

²⁵ O deslocamento da câmera no espaço filmado. Este movimento se opõe à panorâmica que corresponde à movimentação da câmera sobre o seu próprio eixo.

²⁶ Aumont e Marie (2003 p.251) definem *raccord* como o procedimento no qual “as mudanças de planos são, tanto quanto possível, apagadas como tais, de modo que o espectador possa concentra toda a sua atenção na continuidade da narrativa visual”.

americano que é majoritariamente voltado para o desenvolvimento da trama e o entendimento da mesma por parte da audiência.

Entretanto, nem sempre essas transições temporais são claras e demarcadas, muitas vezes visando a desorientação e o suspense, aspectos que Bordwell entende estarem presentes em determinados filmes de gênero que visam especificamente esses efeitos. A montagem, portanto, pode propor fragmentos ao espectador para que este, de acordo com Amiel (2011 p.16), “imediatamente possa reportar-se à totalidade sugerida”. O autor ressalta, entretanto, que isso é possível apenas se existirem entre os fragmentos uma relação evidente e laços estreitos entre eles. Isso implica em considerar que quando esses laços não são identificáveis é mais difícil para o público ser capaz de estabelecer relação entre os diferentes fragmentos exibidos, deixando-os desorientados no que se refere a como esses fragmentos se inserem na totalidade da obra fílmica.

Isso é visto constantemente nas obras de Christopher Nolan, onde a montagem exhibe acontecimentos onde é impossível para o público identificar em que momento da história eles acontecem. Isso acontece em *Amnésia* que apresenta duas linhas narrativas que se desenvolvem em ordem oposta e apenas no final do filme é explicitado como essas duas linhas se relacionam. Do mesmo modo, *Following* inicia apresentando o escritor Bill com os cabelos curtos, barba feita e hematomas no rosto, mas na cena seguinte o personagem está de barba, com os cabelos maiores e sem os hematomas e nenhuma evidência é dada neste ponto do filme para que seja possível afirmar se essa nova cena ocorre antes ou depois da anterior.

Amiel entende que ao eliminar os protocolos tradicionais de ruptura entre uma cena e outra que permitem a identificar as relações entre as mesmas, o filme “cria uma percepção defasada no espectador que se vê mergulhado numa outra época sem o perceber imediatamente” (p.41). Quando isso ocorre e o público se perde em relação ao momento temporal dos acontecimentos Amiel afirma: “é preciso que o espectador intervenha então no desenrolar do filme, que ele próprio experimente várias hipóteses, a fim de recolocar no seu lugar, se é que pode dizer-se assim, o episódio em questão” (p. 41).

Bordwell (2006) considera que não houve uma mudança muito radical na montagem do cinema hollywoodiano do seu período clássico para o período atual. O autor considera que muitos dos recursos mais difundidos nas produções atuais já estavam disponíveis para os diretores da época do *studio system*, mas desde o fim dos anos 60 essas técnicas ganharam evidência e:

“conforme se tornavam mais proeminentes, essas técnicas modificavam a textura da nossa experiência com os filmes da mesma forma que a iluminação sombria, ângulos acentuados e a fotografia de profundidade dos anos 40 mudou a narrativa hollywoodiana” (p. 119).

De acordo com o autor, esses princípios técnicos se referem diretamente àquilo que ele considera como continuidade clássica. Esse modelo de continuidade seria voltado para garantir que o espectador compreenda como a trama se desloca através do tempo e do espaço. Planos são orientados para estabelecer os personagens e os espaços, a montagem justapõe as cadeias de ação que moldada pela sua relevância dramática.

Bordwell considera que os realizadores do período pós-clássico não desafiaram esse modelo, mas o revisaram. Esse novo sistema consistia de “uma intensificação das técnicas estabelecidas. A continuidade intensificada é a continuidade tradicional amplificada, elevada a um maior tom de ênfase” (p. 120). Em geral essa continuidade intensificada é qualificada como possuidora

“de uma alta taxa de cortes, os extremos bipolares no comprimento das lentes usadas e uma câmera de movimentação e alcance mais livres. Virtualmente todo grande lançamento do cinema americano contemporâneo irá possuir pelo menos uma dessas características” (p.137).

O autor afere que a montagem em geral ficou mais rápida, com planos de menor duração do que aqueles contidos em filmes realizados até os anos 60. Bordwell considera que “os filmes atuais tem mais cortes que aqueles realizados em qualquer outra época do sistema produtivo americano” (p. 122). Este aumento na quantidade de cortes visaria um maior dinamismo na condução da narrativa bem como evitar que a audiência disperse sua atenção, uma vez que a cada novo corte o público precisaria reajustar a sua percepção, mantendo-o visualmente em alerta.

Bordwell salienta ainda que mesmo com o aumento de cortes, a grande maioria dos filmes continua espacialmente coerente. Assim, mesmo essa rearticulação no que se refere aos cortes entre um plano e outro visa manter a comunicabilidade da narrativa, excetuando, logicamente, os filmes que conscientemente buscam a desorientação do público através de excessivamente cortes rápidos. Isso ocorre em muitas das cenas de ação de *Batman Begins* no qual as lutas são mostradas em planos curtos e recheados de cortes onde pouco se vê dos golpes desferidos pelo personagem. O Batman se torna uma entidade disforme, um espectro que surge das sombras e da fumaça, confundindo seus adversários e eliminando-os rapidamente.

Com o aumento do número de cortes e a diminuição do tempo médio dos planos, Bordwell entende que como as cenas passaram a contar com um esquema de enquadramentos diferente do típico plano geral/plano americano/*close-up*. Para o autor, as cenas contemporâneas consistem majoritariamente de tomadas individuais de cada um dos principais personagens envolvidos na ação e, portanto, os realizadores precisam encontrar maneiras de “delinear certas falas e expressões faciais” (p.132).

Fica patente, portanto, que sem o uso dessas muitas tomadas em proximidade seria difícil para os cineastas empregarem essa montagem mais acelerada, já que tomadas mais distantes e abrangentes tornariam mais difícil para o público perceber os detalhes das ações e falas dos personagens.

A tática padrão dos realizadores, de acordo com Bordwell, é realizar planos em diferentes escalas de proximidade, “mudando de tomadas moderadamente em *close* para outras ainda mais em *close*” (p. 133). O retorno ao plano geral serviria para pontuar as cenas, marcando novos estágios ou espaços de ação, como trata Paul Seydor (1999 p.27) “retornar ao plano geral no meio de uma cena permite deixá-la respirar ou, alternativamente, pode dar-lhe um ritmo que lhe permitirá investir em *close-ups* com maior intensidade”.

Como foi mencionado anteriormente, o estilo da montagem na Hollywood pós-clássica não consiste de práticas inteiramente novas e tampouco do abandono das práticas que eram comuns durante o período clássico. Os filmes continuam utilizando, por exemplo, planos mais abertos no início das cenas e as desenvolvendo através de

alternâncias entre campo e contracampo. O que acontece, de acordo com Bordwell (2006), é que esses esquemas já conhecidos trabalham em conjunto com essas novas escolhas estilísticas.

Isto parece apontar, portanto, que mesmo os mais inventivos dispositivos estilísticos do cinema hollywoodiano contemporâneo se mantêm clássicos em como o espaço fílmico deve ser mapeado para facilitar a compreensão. Entretanto, se colocadas frente à frente com as obras da período classicista do cinema americano, os filmes atuais parecem mais dispostos a criarem mais aberturas e inconsistências e se empenham em fazer o espectador ter prazer em apreciar a astúcia de seus artifícios. Conforme trata Bordwell, “filmes quebra-cabeça, tramas que embaralham o tempo e narrativas em rede nos envolvem em um jogo de compreensão narrativa e o estilo nos convoca a sermos conhecedores da inventividade pictórica” (p. 188).

O uso de artifícios narrativos para produzir ambiguidade e o prazer em apreciar uma peça fílmica que tenta levar o público à construção de falsas hipóteses é algo bastante presente na filmografia de Christopher Nolan, desde a inversão temporal de *Amnésia*, passando pelos enganosos diários dos mágicos de *O Grande Truque* e pelos confusos labirintos de sonhos em *A Origem*.

Deste modo, o capítulo seguinte do trabalho irá analisar como a obra de Christopher Nolan se apropria desses dispositivos estilísticos e quais os efeitos poéticos que os recursos empregados pelo diretor em seus filmes visam alcançar, além de como esses efeitos resultam numa programação coesa voltada primordialmente para a produção de sentido.

4. Análise do *Corpus* Fílmico

4.1 Metodologia de Análise

O presente capítulo irá tratar do universo cinematográfico construído pelo diretor Christopher Nolan ao longo de seus filmes e posteriormente focando em três de seus oito filmes. Assim sendo, os esforços analíticos deste trabalho irão se concentrar nas obras *O Grande Truque*, *Amnésia* e *A Origem*. Antes, entretanto, de abordar os filmes é necessário explicitar a metodologia analítica a ser utilizada nas obras.

A análise sistematizada de uma obra fílmica exigiria, de acordo com Francis Vanoye e Anne Goliot-Leté (2009) que o analista a desmonte e a reconstrua. Para os autores, a análise de um filme seria cientificamente análoga a uma análise química de um objeto onde é necessário decompô-lo, identificando os elementos constitutivos que não podem ser vistos “a olho nu”²⁷ de modo compreender como eles operam na formação da totalidade do produto a ser apreciado.

Esse ideal a respeito da análise fílmica como um processo onde se deve separar determinados elementos da obra de modo a compreender como eles se relacionam e contribuem para a totalidade da obra encontra concordância em Aumont e Marie (2011) que consideram “o olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, devemos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem ou parte da imagem, tal situação” (p.11).

Toda peça artística é construída para ser lida, apreciada e compreendida. Casetti (1989) entende que no processo de leitura de cada peça fílmica há a necessidade de decodificação por parte do espectador. O texto fílmico, como qualquer outro texto, prevê a leitura e, portanto, um leitor, conforme considera Eco (2002).

Assim sendo, seria lógico considerar que no âmbito da realização da obra cinematográfica, a leitura dos espectadores seria levada em consideração pelos

²⁷ Aspas dos autores (p.15).

diretores, produtores e todos os outros envolvidos no processo de construção da peça artística. Isso ocorre, de acordo com Gomes (1996), porque toda peça artística depende intrinsecamente da cooperação da mesma e seu leitor e que a realização de uma obra somente ocorre durante a sua apreciação. Aristóteles (2011) já considerava que o prazer da fruição ocorreria a partir da execução da obra. Para Gomes (1996), a realização da obra implica em despertar o encantamento para o qual ela se destina.

O autor considera que “o produtor só produz arte quando ele funciona como o primeiro fruidor e/ou quando é capaz de *antecipar a cooperação*²⁸ do consumidor, isto é, quando é capaz de prever os efeitos sobre ele” (p.101). Eco (2003 p.40) possui ideias semelhantes ao afirmar que “uma obra de arte é um objeto produzido por um autor que organiza uma seqüência de efeitos comunicativos de modo que cada possível fruidor possa re-compreender a mencionada obra”, ou seja, que o apreciador seja capaz de traçar o caminho imaginado pelo autor durante a produção da obra. Assim sendo, seria possível tratar a obra como um conjunto de efeitos possíveis sobre um fruidor possível. Durante o processo produtivo, portanto, os realizadores levam em conta as possíveis leituras do público e busca guiar essas leituras para que estas alcancem o conjunto de efeitos que o realizador deseja suscitar.

Essa noção coincide com as ideias de Eco (2002) sobre o leitor-modelo. O autor entende que todo texto prevê um leitor e que cabe a este leitor preencher os espaços brancos e os interstícios dos textos. Eco considera que os produtos são interpretados com base numa cooperação entre texto e leitor que é prevista pelo autor no momento da realização de modo a permitir que o leitor se movimente interpretativamente pelo texto do mesmo modo que o autor se movimentou durante sua geração. Portanto, prever o leitor não implicaria apenas na pressuposição por parte dos autores das suas competências de leitura e interpretação, mas que os realizadores constroem seus textos no sentido de permitir a existência desses leitores-modelo.

Gomes (1996) argumenta que a diversidade de fruições ou leituras não invalidaria a pressuposição de que os efeitos suscitados pela apreciação seriam previstos no âmbito produtivo, pois um sentido jamais é absolutamente fechado. Eco (2003)

²⁸ Destaque em itálico do próprio autor.

percebe uma tendência contemporânea em produzir obras que solicitam uma determinada cooperação dos leitores que não lhe parece ter sido convocada com tanta frequência em outras épocas.

O autor afirma que, nessas obras, os autores exploram o máximo possível a ambiguidade dos efeitos previstos de forma que as apreciações destas obras se beneficiem de uma liberdade que permite fruições que não sejam iguais as outras. Nesses casos Eco considera que “a obra se coloca intencionalmente aberta à livre reação do fruidor” (p.46). Quando nos deparamos com algumas obras contidas na filmografia do diretor Christopher Nolan como *O Grande Truque* ou *A Origem* é possível ver exatamente este tipo de construção ambígua que visa criar incertezas e abre as obras a diferentes leituras.

Gomes (1996) resgata as noções de poética contidas no tratado de Aristóteles (2011) e entende que as obras possuem suas poéticas próprias, mas que estas não seriam tão constrictivas quanto as normas propostas por Aristóteles. Por poética Gomes (1996) considera: “os programas ou projetos de formação ou estruturação da obra de arte onde se inscrevem as intenções operativas dos produtores de obra de arte, da música à literatura, da arquitetura às artes plásticas” (p.103). Deste modo, a poética é considerada como um programa operativo que o artista propõe a cada obra, o projeto de obra a ser feito como o artista o tem em mente.

Em seu tratado, Aristóteles (2011) compreende que toda obra de arte possui uma finalidade ou destinação²⁹, ou seja, cada peça artística é produzida de modo a cumprir um intento específico, de realizar algo que lhe é próprio e que está convocado em sua natureza intrínseca.

Gomes (1996) afirma que a poética, portanto, deveria ser capaz de indicar aquilo que é convocado por natureza em cada tipo de obra de arte. O autor entende que se uma obra se realiza somente durante a sua apreciação, então aquilo que é próprio a cada obra seria identificado como resultado ou efeito desta realização. Assim sendo, pode-se considerar que todas as obras de arte existem para provocar efeitos específicos em seus

²⁹ Possíveis traduções do termo grego *dynamis*.

apreciadores. Casetti (1989) possui um pensamento semelhante ao afirmar que o espectador é alguém a quem se dirige um conjunto de propostas e que se espera um determinado entendimento, tornando-se assim um cúmplice sutil daquilo que ocorre na tela, um parceiro que é confiado com essa tarefa e que a realiza com empenho.

Sob esta perspectiva, portanto, Gomes (1996) considera que o ideal da poética seria entender “a produção - nas obras de narrativa ficcional e na representação dramática - dos efeitos específicos de cada gênero de poesia sobre os seus fruidores” (p.109). Por produção o autor quer dizer que a poética se ocupa com os efeitos “da poesia sobre os fruidores, mas tais efeitos tais efeitos devem ser considerados do ponto de vista das estratégias de que lança a mão o poeta na realização da sua obra poética” (p. 109).

Assim sendo, a poética visa estudar as estratégias de organização dos elementos da composição artística que preveem e solicitam determinados efeitos, específicos para cada gênero, que são construídos pelos realizadores. Deste modo, a obra de arte para Gomes é “um mecanismo de acionamento de efeitos através das tentativas, eliminações e escolhas de que ela resulta” (p.109).

A partir destas noções Gomes propõe dois pressupostos. O primeiro deles é que em cada gênero de representação ficcional, dramática ou narrativa o poeta deve buscar o efeito que lhe é próprio. Aristóteles (2011) designa o resultado ideal da realização de uma poesia no receptor como prazer. Este prazer seria proveniente daquilo que é considerado adequado dentro de determinado gênero poético. O filósofo entende que de cada gênero não é possível solicitar toda sorte de prazeres, mas apenas o prazer que lhe seria próprio e, para tanto, o poeta deve usar toda a sua habilidade para ser capaz de provocar esse efeito de prazer específico.

Gomes (1996) considera que, para Aristóteles, efeito e prazer próprio são a mesma coisa. Segundo o autor: “os dois termos ocupam o mesmo espaço semântico, um indicando o efeito em geral das estratégias da obra sobre o receptor, o outro qualificando este efeito como uma mudança provocada no ânimo do fruidor da obra” (p. 110).

Para compreender as obras de arte, portanto, deve-se pensar no receptor e na sua recepção como uma variável que deve ser prevista com cuidado na produção da obra para que ela se realize perfeitamente. Isso implica que “levar em conta a recepção”³⁰ na produção da representação significa prever e prover os efeitos que se realizam sobre o receptor e que nele provocam mudanças ou “paixões”³¹ (GOMES, 1996, p. 110).

O segundo pressuposto sugerido por Gomes diz respeito aos meios e modos de construção artística. O autor sugere que a base das artes consiste em

“prever e solicitar os efeitos específicos de cada gênero de poesia na composição dos seus elementos e de seus objetos. Aqui está uma intuição extremamente "moderna" em Aristóteles: o produtor deve, de alguma forma, construir a recepção da sua obra” (p.112).

Para tanto, o realizador antecipa essa recepção e então traça e elabora a sua estrutura e o conjunto de sentidos tendo em vista os efeitos que isto provocará, Bellour (2000) aponta essa possibilidade ao tratar que o realizador construiria sua obra tendo em vista as possíveis leituras daqueles a quem se destinam as imagens e sons do filme. O método da poética se debruçaria, portanto, sobre os projetos e programas de produção de efeitos nas composições artísticas.

Aristóteles (2011) considera que a trama dos fatos seria o elemento mais importante do fazer poético uma vez que um efeito trágico ou cômico não se obtém somente através da caracterização dos personagens, mas pelas ações que realizam ou que ocorrem sobre os personagens. Essa noção coincide com a de Bordwell e Thompson (2001) de o foco principal da forma narrativa cinematográfica são as ligações de causa e efeito entre as ações que ocorrem durante a trama.

Deste modo, aplicar noções da poética como método de análise fílmica implica que o trabalho analítico será orientado para identificar e entender os artifícios que o filme se utiliza para solicitar determinadas reações e efeitos específicos no seu espectador durante o momento da apreciação, pois é através da apreciação que um filme empiricamente se realiza e, portanto, se experimentam os efeitos propostos.

³⁰ Aspas do próprio autor

³¹ Aspas do próprio autor

Gomes (2004) defende que identificar este “lugar de apreciação” implicaria em identificar as sensações, os sentimentos e os sentidos que se realizam para o espectador durante a sua experiência e por causa dela. Assim, enquanto programa teórico-metodológico, a poética busca entender o que o filme faz com seus espectadores a partir daquilo que emerge da cooperação entre texto e apreciador.

O procedimento, portanto, solicita que o analista se dirija à própria experiência de apreciação do filme, deste modo é possível remontar do efeito à estratégia, da fruição ao texto através do qual a apreciação é programada. Assim sendo torna-se possível perceber emoções e sensações como horror, comoção, angústia, estranheza ou suspense e então remontar às estratégias e dispositivos que são capazes de criá-los e pode-se tentar identificar os códigos internos de funcionamento da composição de cada filme a partir dos efeitos em que eles se especializam.

Gomes (2004) afirma que um filme é composto por recursos cinematográficos empregados com habilidade técnica e, eventualmente, com marcas próprias de cada realizador. O uso destes recursos, de acordo com o autor, é dominado pela competência técnica e artística dos diretores que transformam o cinema em uma hábil máquina de produção de efeitos.

Essa noção remete às ideias de Bordwell e Thompson (2001) de que um cineasta ou até mesmo um conjunto de cineastas poderia exhibir um estilo próprio de composição de suas obras a partir do uso mais proeminente de determinadas técnicas. A partir destas noções é possível inferir que um cineasta cujo uso sistemático e proeminente de determinadas técnicas fílmicas ao longo de sua obra visa gerar um conjunto de efeitos específicos e assim sua obra poderia possuir uma programação poética bastante coesa. Este pode ser o caso do cineasta britânico Christopher Nolan cujos filmes demonstram uma programação poética constantemente voltada para fins similares quando percebemos as maneiras através das quais ele constrói seus filmes.

Gomes (2004) entende que essa máquina de produção de efeitos funciona com três modos de composição de efeitos que são convocados ao espectador: sensação, sentido e sentimento. O primeiro modo seria aquele que se pode chamar, embora

imperfeitamente, de acordo com Gomes, de composição estética, no sentido que os meios e materiais do cinema são utilizados para produzir efeitos sensoriais. Os elementos que compõem a peça fílmica tais como a paleta de cores, iluminação, ritmo de montagem ou elementos da banda sonora podem, assim, serem dispostos para produzir uma determinada sensação e cabe ao analista identificar essas sensações para ser capaz de encontrar a estratégia empregada.

No segundo modo há uma estrutura que Gomes considera como a composição comunicacional, na qual os meios e materiais são organizados para produzir sentido, ou seja, para compor mensagens, transferir ideias ou levar seu público a pensar determinadas coisas. Se no primeiro modo a obra produz uma sensação específica, neste segundo modo a obra nos diz alguma coisa ou ao menos nos faz pensar em algo.

O terceiro e último modo é talvez o único a estar presente no tratado poético de Aristóteles e que, portanto, Gomes o chama de composição poética. Nela, os elementos estão dispostos a produzir efeitos emocionais ou anímicos no espectador, ou seja, para gerar um estado de ânimo.

Em resumo, o primeiro tipo de composição programa a experiência sensorial da apreciação, o segundo faz o mesmo com a experiência conceitual e o terceiro tem em vista a experiência especificamente emocional gerada pelo filme. Esses modos funcionam como camadas justapostas, sintetizando esses tipos de composição e cada filme possui um modo particular através dos quais esses elementos se combinam. Assim sendo, é possível imaginar que existem obras nas quais há uma forma de composição predominante que, de algum modo, “silencia ou controla todas as outras” (GOMES, 2004, p.105), da mesma forma que existem obras onde os programas de efeitos se combinam de maneira mais eficiente e nenhum destes modos é mais ou menos artístico do que os outros.

A partir destas considerações entende-se que um filme sempre deve ser capaz de indicar o modo como quer ser apreciado bem como a dosagem através das quais os diversos modos de composição são dispostos no conjunto da obra que nos é oferecido para apreciação.

O trabalho partirá, pois, para uma análise de três dos oito filmes que compõem a obra do diretor Christopher Nolan de modo a demonstrar como o cineasta se apropria das convenções e dispositivos do cinema americano para produzir uma programação poética coesa ao longo de seus trabalhos. Antes de nos determos a análise específica de cada uma das obras propostas, este trabalho irá tratar brevemente do universo fílmico criado pelo diretor e como esses filmes apontam para uma confluência de efeitos de sentido que dialogam entre si mesmo quando o diretor transita entre diferentes gêneros cinematográficos como ação, suspense e ficção científica.

4.2 O Universo Cinematográfico de Christopher Nolan

Ao longo de sua carreira, Christopher Nolan realizou oito longas-metragens, seu trabalho começou com *Following* realizado em 1998, ainda na Inglaterra e de forma independente e com pouco orçamento³². Seu segundo filme, *Amnésia*, de 2000, já foi feito nos Estados Unidos e teve uma produção um pouco mais robusta, com atores conhecidos do grande público do cinema americano como Guy Pearce³³ e Carrie-Anne Moss³⁴, bem como um orçamento um pouco mais robusto³⁵, embora ainda considerado baixo para os padrões de Hollywood.

A partir deste ponto o diretor continuou a trabalhar nos Estados Unidos, realizando o suspense *Insônia* em 2002 e em 2005 dirigiu seu primeiro *blockbuster*, *Batman Begins*, o primeiro de uma trilogia composta ainda por *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*. Entre esses filmes o diretor realizou alguns projetos mais pessoais, mas que ainda exibiam traços dos grandes filmes hollywoodianos, *O Grande Truque*, feito entre o primeiro e o segundo Batman e adaptava o romance *The Prestige*; e *A Origem*, fruto de um roteiro original escrito pelo próprio Nolan e rodado entre o segundo e o terceiro Batman.

³² Cerca de seis mil dólares de acordo com o site IMDB. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0154506/>.

³³ Cujos papéis mais conhecidos incluem a *drag queen* de *Priscilla: A Rainha do Deserto* (1994), de Stephan Elliot, e o detetive de *Los Angeles: Cidade Proibida* (1997), de Curtis Hanson.

³⁴ Famosa pelo papel da *hacker* Trinity no filme *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski.

³⁵ Por volta de 9 milhões de dólares segundo o IMDB. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0209144/>.

Seus filmes compartilham estruturas narrativas, temas e sentidos. São permeados por estruturas narrativas que embaralham tempos e espaços, sobrepondo tempos e universos narrativos distintos, tecendo tramas complexas, compostas por várias linhas causais que normalmente visam desorientar o espectador para o que realmente está acontecendo na história.

É possível perceber isso nas temporalidades distintas de *Following* onde cada cena se passa em um tempo diferente e somente depois da metade do filme é possível compreender e encaixar cada acontecimento em uma temporalidade específica da história. A trama, conforme nos é apresentada, deixa muitas incertezas acerca do que ocorreu com o escritor Bill, da mesma forma que ele próprio não tem noção dos problemas em que está metido durante os últimos instantes do filme quando a narrativa amplia nosso escopo de informação para além do Bill sabe, revelando os planos de Cobb para ele.

Do mesmo modo *Amnésia* nos apresenta uma progressão temporal invertida e como se isso já não fosse o bastante as cenas são intercaladas por acontecimentos que obedecem à sucessão natural do tempo e novamente torna-se difícil para a audiência compreender o que está exatamente acontecendo com Leonard, o protagonista, mergulhando o público na mesma sensação de confusão mental do personagem que depois de um acidente tornou-se incapaz de reter novas memórias.

Em *O Grande Truque* temos uma estrutura com histórias dentro de outras histórias com um mágico lendo o diário de um rival enquanto este relata a leitura das anotações do primeiro, produzindo uma narrativa que intercala não apenas diferentes tempos, mas também camadas diegéticas. Cada uma dessas camadas é narrada por um personagem diferente cujos relatos parecem construídos para despistar os rivais e impedi-los de desvendar seus segredos, enganando não apenas os outros personagens como também o público.

A presença destas camadas também se verifica em *A Origem* com suas múltiplas camadas de mundos de sonho, uma contida na outra, cada uma com seu próprio tempo e espaço, mas que se influenciam mutuamente. A ideia de sonhos contidos em outros sonhos e a descida a esses vários níveis de realidade levam à incerteza acerca de qual ou

até mesmo se o mundo real é mostrado em algum momento da história, inserindo a audiência no mesmo dilema do ladrão Cobb, que passa tanto tempo navegando em sonhos e vivendo nas próprias memórias que não consegue mais discernir o mundo dos sonhos do mundo real.

Estes recursos também se fazem presentes nos outros filmes do diretor, embora de forma menos marcante. Em *Insônia* muitas falas do fatigado detetive Will Dormer são cortadas por imagens de sangue escorrendo e se espalhando por um tecido, o personagem parece perturbado por essas visões, mas apenas no final o público descobre se elas são uma lembrança reprimida do passado ou apenas delírios fruto dos muitos dias que ele passa sem dormir devido ao sol perene durante o verão do Alasca.

A trilogia Batman, por sua vez, pouco faz uso deste tipo de recurso e sua estrutura narrativa sem tantas justaposições de diferentes temporalidades. *Batman Begins* faz uso de *flashbacks*, realizando algumas alternâncias temporais, mas estas visam claramente trazer mais informações a respeito da trama e do protagonista, Bruce Wayne, do que desorientar ou despistar seu público e o mesmo pode ser dito de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* onde as alternâncias temporais tem o objetivo de esclarecer os fatos envolvendo os personagens Bane e Talia.

Apenas *Batman: O Cavaleiro das Trevas* exibe uma estrutura desprovida deste recurso de manipulação temporal. Cabe, entretanto, salientar que apesar de não empregar esses diferentes níveis temporais ou espaciais, os filmes da trilogia Batman não possuem apenas uma única linha narrativa, se dividindo entre vários personagens.

Os protagonistas do diretor são sempre indivíduos com identidades fragmentadas, incompletas ou simplesmente inventadas. São sujeitos que constroem ideais ou histórias sobre si de modo a manipular a realidade e percepção que os outros ou eles mesmos tem de si próprios. Cada um tem seus próprios motivos para essas manipulações do eu, desde o tédio de uma vida vazia e tediosa de Bill em *Following*, passando pelos problemas de memória de Leonard em *Amnésia* ou a criação de um alter-ego para combater o crime como faz Bruce Wayne na trilogia Batman. Os ilusionistas de *O Grande Truque* vivem vidas fictícias para manter o segredo de suas inimitáveis mágicas e o extrator Cobb de *A Origem* tanto tempo revivendo em sonhos as

memórias e projeções que tem de sua esposa morta que os sonhos praticamente se tornaram a sua realidade. Todos tem em comum o fato de que essas falsas noções de si ou da realidade vão aos poucos sendo postas em xeque, tornando-se uma potencial ameaça para levar esses indivíduos à ruína.

Essa incapacidade ou vontade deliberada de manipular a realidade ao redor de si mesma, somada ao fato de que em muitos desses filmes os protagonistas são a única fonte de informação, transforma esses personagens em narradores pouco confiáveis. Isto, de acordo com Leonard (1996), solicitaria uma maior atenção do público aos eventos da trama uma vez que desacreditando os protagonistas, o filme convoca o espectador para prestar uma maior atenção no que se passa de modo a buscar ativamente alguma pista que lhe dê um vislumbre do que os personagens não conseguem ou não querem lhe dizer, uma vez que tentar extrair significado do que dizem os personagens mostrou inútil.

Isso ocorre em *Amnésia* onde tudo é narrado pelo protagonista sem memória e aos poucos o filme vai questionando a capacidade dele de compreender o que está acontecendo ao seu redor. Do mesmo modo, o detetive Will Dormer de *Insônia* claramente oculta informações sobre si e sobre seu passado de todos à sua volta e, conforme se desenvolve sua relação com o *serial killer* Walter Finch, o público pode ver que o detetive pode não ser exatamente o policial exemplar que todos pensam que são e a morte de seu parceiro durante uma perseguição na névoa pode não ter sido acidental.

A narrativa de *O Grande Truque* também é narrada do ponto de vista dos dois mágicos rivais através de seus diários e conforme uma perspectiva vai sendo confrontada com outra, vamos percebendo que cada um deles construiu seu relato de modo a enganar os demais. O filme *A Origem* concentra sua atenção e foco no ladrão Cobb, que atua como a principal fonte de informação do público e cuja dificuldade em distinguir a realidade de sonho também o tornam um protagonista pouco confiável.

Esta característica não é a única compartilhada pelos protagonistas, bem como não é a única que eles dividem que exhibe potencial para destruí-los. A busca obsessiva e quase doentia por uma causa ou ideal também é levada pelos personagens a extremos

que os levam a se afastar das pessoas próximas, arriscar a própria vida e envolver-se em situações sobre as quais desconhecem os perigos desconhecem.

O desmemoriado Leonard de *Amnésia* está tão absorto em sua investigação pelo assassino de sua esposa que não se dá conta de que está sendo manipulado pelo policial corrupto Teddy e pela dissimulada Natalie e que, em virtude disto, perigosos traficantes estão em seu encalço. O detetive Dormer de *Insônia* deseja a todo custo evitar que segredos de seu passado sejam revelados que cede às chantagens do assassino Walter, que visa manipulá-lo para fazer desaparecer as evidências contra ele.

O bilionário Bruce Wayne se dedica com tanto afinco em sua luta contra o crime na trilogia Batman que em *Batman Begins* se afasta de Rachel Dawes, única mulher que ama. Sua contínua luta resulta na morte dela em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e na perda de outro aliado, o promotor Harvey Dent, que se torna o vilão Duas-Caras. No início de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* Bruce Wayne é um recluso que há anos não sai de casa, “*não está vivendo*”, como diz Alfred, seu mordomo e único amigo. Alfred inclusive o deixa depois de ver o bilionário retornar à capa e capuz de Batman para combater o vilão Bane, “*já enterrei membros demais da família Wayne*”, diz ele antes de ir embora.

Os ilusionistas rivais de *O Grande Truque* têm como objetivo principal destruir um ao outro e esta obsessão resulta na perda de suas esposas e amantes, danos físicos permanentes e na possível perda de suas próprias vidas. Cobb, de *A Origem*, possui duas obsessões: a primeira é de continuar vendo sua esposa, mesmo depois de sua morte, através de sonhos. A segunda é de anular seu mandado de prisão nos Estados Unidos e poder voltar para a família.

A primeira coloca em risco a sua própria noção de realidade, visto que quanto mais tempo passa dentro de sonhos com sua esposa, mais ele se desprende da realidade. A segunda coloca em risco sua própria mente ao colocá-lo em uma missão que o obriga a descer para as camadas mais profundas do subconsciente acerca das quais não tem certeza se será capaz de voltar. Ao mesmo tempo, a ideia de voltar para família entra em conflito com o desejo de continuar com a esposa dentro dos sonhos, obrigando-o a escolher entre um dos dois.

Para além das motivações dos personagens, os filmes compartilham entre si os seus sentidos. Retomando os conceitos trabalhados no tópico anterior, entendemos por sentido, neste trabalho, como a mensagem que o filme transmite, o sentido sobre o qual o filme nos faz pensar no momento da apreciação.

Os filmes de Nolan compartilham a ideia que de não existe uma realidade concreta que é acessível igualmente a todos. Suas obras apontam para o fato de que todos, de algum modo concebem e constroem a realidade ao seu modo, adulterando ou relativizando muitas verdades concretas e até mesmo fabricando as suas próprias verdades de modo que a realidade passe a atender suas demandas, suas expectativas, de conformá-la a percepção de mundo e de si mesmos que possuem. Os filmes do diretor suscitam a reflexão de que essas dissonâncias cognitivas se fazem presentes todo o tempo em nossa vida cotidiana e que nossa percepção da realidade é sempre conformada pela subjetividade de cada indivíduo.

A necessidade de manipular a realidade de modo a atender o ideal de si pode ser vista em *Following* o escritor Bill ignora as evidências de que pode estar sendo enganado por Cobb e pela mulher loira, pois prefere acreditar na possibilidade dela ser realmente uma mulher indefesa e vítima de mafiosos, se colocando como um herói e salvador, dando um sentido à sua vida vazia. Em *Amnésia* através do conjunto de pistas e informações falsas que Leonard planta para si mesmo visando se manter convencido de que ainda está no encalço do assassino de sua esposa e reage com violência quando Teddy tenta abrir seus olhos para a verdade, fazendo de tudo para mantê-la oculta.

O detetive Dormer de *Insônia* manipula e omite os fatos de seu passado para convencer a todos de que é um policial bom e correto, refazendo a sua identidade conforme lhe convém e, assim como o protagonista de *Amnésia*, faz tudo em seu poder para impedir que o assassino Walter Finch revele a verdade sobre ele. No caso do bilionário Bruce Wayne em *Batman Begins* essa construção deliberada de um novo eu se mostra bastante evidente com a criação do alter-ego vigilante do personagem, que passa inclusive a tomar precedência na vida do protagonista como lhe diz Rachel Dawes: “*seu verdadeiro rosto é aquele que os criminosos agora temem*”. Isso ocorre também com o vilão Ra’s al Ghul que se vale de dublês e mitos para poder ocultar sua

verdadeira identidade, transformando-se, assim como o próprio Batman, em um símbolo, uma lenda urbana.

Do mesmo modo, os filmes passam a ideia de que as pessoas precisam acreditar em determinados ideais, em algo que ofereça um alento à existência e que seja capaz de fornecer um vislumbre de algo melhor. Essa relação de catarse que todos buscam pode ser vista através do fascínio exercido pela mágica em *O Grande Truque* como diz o ilusionista Robert Angier “*as pessoas sabem que o mundo é sólido como uma rocha, mas se você as faz duvidar disso, mesmo que por um instante, então o que você vê em seus olhos é algo muito especial*”.

Em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* vemos o protagonista assumir a culpa pela morte do promotor Harvey Dent, transformado no vilão Duas-Caras, e pelos crimes que ele cometeu de modo a manter intacto o legado dele enquanto promotor e manter a esperança de uma cidade sem criminosos e que não precise de um vigilante como o Batman. Para explicar sua decisão protagonista diz “*às vezes a verdade não é o bastante, às vezes tudo que as pessoas precisam é ter sua fé recompensada*”.

O ladrão Cobb de *A Origem* aponta a necessidade que as pessoas têm por uma experiência catártica ao planejar invadir a mente de rico herdeiro: “*uma emoção positiva sempre triunfa sobre uma negativa, as pessoas desejam uma reconciliação, uma catarse*”. Na verdade, é exatamente isso que ele e sua equipe fazem com o rico Robert Fisher ao invadir sua mente para forjar uma reconciliação entre ele e o pai, fazendo-o crer que deve dissolver as empresas da família. A aceitação dessa reparação independente da veracidade também ocorre com Cobb ao final do filme. Ao ver-se novamente em casa ao lado dos filhos, o protagonista desiste de querer saber se está ou não em um sonho.

O vilão Bane de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* tenta desfazer a paz conquistada em Gotham City ao revelar todas as mentiras que envolviam a morte de Harvey Dent e instaura seu domínio na cidade. A revelação da verdade nada traz de benéfico aos personagens, nem mesmo ao próprio Batman que é derrotado e gravemente ferido pelo vilão. Para impedir o plano final de Bane e Talia al Ghul, cabe ao Batman se

oferecer novamente em sacrifício, desta vez de forma definitiva, de modo a restaurar Gotham City.

A aparente morte do super-herói salva a cidade e evidencia o Batman como algo para além do indivíduo, como um símbolo capaz de se propagar e continuar mesmo sem Bruce Wayne. Os últimos instantes do filme levantam a dúvida sobre a morte do protagonista e reforçam o sentido de que a verdade em si não é importante, o importante é aquilo que o fato oferece e morte do Batman, independente de ser verdadeira ou falsa ofereceu a Gotham City a purgação de seus medos e angústias, ou seja, levou-os a catarse.

Estamos aqui nos referindo à catarse no sentido aristotélico do termo, uma vez que o filósofo, ao falar sobre os efeitos das tragédias, afirmava que estas, ao suscitar “o temor e a compaixão, tem por efeito a purificação³⁶ dessas emoções” (ARISTÓTELES; 2011; p. 49). Este raciocínio nos leva a outra característica que os filmes de Christopher Nolan tem em comum, que é uma relativa autoconsciência em relação ao próprio cinema.

Afinal, é exatamente pela experimentação de efeitos emocionais, sensoriais e de sentido que todos procuramos o cinema e estes efeitos são efetivados mesmo quando sabemos estarmos diante de um produto de ficção e os filmes do diretor mostram pessoas que buscam realizar-se através de meios que embora irreais, dão sentido à suas vidas. Isso ocorre com as falsas memórias de Leonard em *Amnésia*, com as mágicas de *O Grande Truque*, os sonhos em *A Origem* e as identidades secretas da trilogia Batman.

É possível, inclusive perceber paralelos traçados entre o cinema e a mágica em *O Grande Truque* e o cinema e o sonho em *A Origem*, mas isto ficará para os tópicos específicos de cada filme. Alguns de seus filmes remetem diretamente a dispositivos aferidos por Bordwell (1996) como pertencentes ao modelo clássico do cinema americano como a necessidade de repetição de informações para garantir o entendimento a que Leonard se refere em *Amnésia* ou a estrutura de três atos das

³⁶ *Khatarisin* no original em grego, Aristóteles (2011; p. 49).

mágicas em *O Grande Truque* que contem os mesmos preceitos estruturais dos filmes hollywoodianos aferidos por autores como Field (2001) e Bordwell (2006).

Conforme foi mencionado anteriormente, o diretor Christopher Nolan possui controle sobre os diferentes níveis que compõem a realização de um filme, atuando não apenas como diretor dos filmes em que trabalha, mas também como produtor e roteirista, sendo assim capaz de garantir que sua visão não se perca durante as muitas etapas da produção de um filme. Independente de se tratar de ideias originais ou adaptações Nolan está sempre encarregado da escrita dos roteiros, contando com a colaboração habitual de seu irmão, Jonathan Nolan, e, no caso da trilogia Batman, trabalhou ao lado do roteirista David Goyer.

Essa capacidade do diretor em ter controle sobre seus filmes, mesmo quando está lidando com propriedades valiosas dos estúdios como os filmes da trilogia Batman e isso fica claro em momentos em que as decisões do diretor são questionadas por público e crítica e ainda sim ele consegue mantê-las. Isso aconteceu principalmente com seus dois últimos filmes do Batman.

Durante sessões de imprensa do filme *Batman: O Cavaleiro das Trevas* muitos críticos consideraram de mal gosto a cena em que o personagem Coringa se fingia de morto e aparecia dentro de saco de cadáveres e sugeriram que ela fosse removida do corte final a ser lançado nos cinemas. A reclamação ocorria pelo fato de que o ator Heath Ledger, que interpretava o personagem, ter falecido meses antes do lançamento do filme. Nolan, entretanto, afirmou que manteria a sequência e que o verdadeiro desrespeito com o ator seria não exibir sua performance.

Situação semelhante aconteceu quando os primeiros *trailers* de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* onde uma parcela do público reclamou da ininteligibilidade da voz do vilão Bane cujo rosto, em especial a boca, passa o tempo todo coberto por uma máscara e, logicamente, o ator Tom Hardy precisou dublar a própria voz em estúdio para adicioná-la na pós-produção, entretanto o diretor optou por manter a sua voz abafada pela máscara e pelos sons de sua respiração. Diante dos pedidos, Nolan declarou que esta foi uma opção deliberada e que esta voz ajudava a compor o personagem e que seria aceitável o público não entender o que o personagem

diz em alguns momentos³⁷. De acordo com alguns sites³⁸, o diretor manteve a mixagem da voz do personagem com o abafamento. O diretor ainda foi capaz de manter sua posição de não filmar em 3D seu último Batman, por considerar que o formato pouco acrescenta à experiência cinematográfica, conforme entrevista publicada pelo site *Screenrant*³⁹, indo na contramão do mercado cinematográfico onde praticamente todo *blockbuster* é lançado nos cinemas neste formato, como aconteceu com *Transformers: O Lado Oculto da Lua* (2011), dirigido por Michael Bay, ou com *Os Vingadores* (2012), dirigido por Joss Whedon.

A partir de todo este panorama acerca da obra do diretor, partiremos, pois, para as análises específicas de alguns de seus filmes de modo a demonstrar como as escolhas do diretor contribuem para inseri-las neste universo fílmico aqui tratado.

4.3 Análises Fílmicas

4.3.1 As Ilusões de *O Grande Truque*

O Grande Truque, escrito⁴⁰, produzido e dirigido pelo cineasta britânico Christopher Nolan, trata da rivalidade entre dois mágicos da Inglaterra vitoriana, Alfred Borden e Robert Angier, cuja disputa os leva à ruína. A obra já se inicia explicando a estrutura em três atos de um truque de mágica que primeiramente apresenta um objeto aparentemente comum para depois transformá-lo e por fim, trazê-lo de volta, afirmando que a razão pela qual o público jamais decifra um truque de mágica é porque deseja de fato ser enganado e não está realmente prestando atenção nos elementos que indicariam como o truque é feito. Essas explicações são feitas pelo personagem Cutter para uma garotinha enquanto faz uma pequena ave desaparecer. As imagens são intercaladas com imagens de Angier realizando outro truque de mágica enquanto Borden invade os bastidores do teatro para descobrir o segredo do rival.

³⁷ Disponível em <http://omelete.uol.com.br/batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge/cinema/batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge-christopher-nolan-nao-pretende-mudar-voz-de-bane/>

³⁸ Disponível em <http://omelete.uol.com.br/batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge/cinema/batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge-voz-de-bane-aparece-mais-clara-em-nova-mixagem-do-prologo/>

³⁹ Disponível em: <http://screenrant.com/christopher-nolan-imax-3d-cgi-mlee-164945/>

⁴⁰ Adaptado do romance *The Prestige* de Christopher Priest, publicado em 1995.

4.3.1.1 Mágica e Cinema

Essa forma em três atos se assemelha bastante a estrutura de três atos do cinema clássico identificada por autores como Bordwell (2006), Thompson (1999) e Field (2001) que primeiro apresenta os personagens, depois os coloca em uma dificuldade ou perigo para no final resolver a situação, devolvendo os personagens ao seu estado de equilíbrio inicial. A fala do personagem parece, portanto, não se referir somente ao universo da mágica que o filme irá retratar, mas também à estrutura do próprio cinema americano, a estrutura que o público irá encontrar também em *O Grande Truque*. Deste modo, tal qual um mágico desafia seu público a olhar para seus aparatos e desvendar seu truque, o filme também parece interpelar o espectador nesse sentido e já adianta uma resposta, o público não vai realmente olhar, ele não quer saber, ele quer ser surpreendido pelo truque do mágico ou pela grande revelação do mistério do filme.

Este convite parece ficar ainda mais evidente pelas imagens de Borden examinando o maquinário do truque de Angier durante a fala de Cutter. Para compreender o “truque” do filme, o público deveria também olhar por trás das cortinas do filme para ver os dispositivos que ali operam. Isso corrobora a ideia de que os filmes do diretor exibem uma relativa autoconsciência em relação aos formatos e dispositivos do cinema comercial americano e usa as regras já estabelecidas e conhecidas deste cinema clássico para jogar, desafiar e surpreender a sua audiência.

Esta fala também permite traçar outro paralelo entre a mágica e o cinema. No filme, os mágicos possuem um formato bastante específico e bem delimitado com qual trabalhar, ao mesmo tempo em que buscam desenvolver novas maneiras de criar truques que surpreendam seu público. De forma semelhante, a indústria do cinema americano, de acordo com Altman (2000), prospera justamente por ser capaz de agregar novos elementos a fórmulas e gêneros fílmicos consolidados, mantendo, deste modo, o interesse da audiência em seus produtos.

O filme se estrutura a partir das leituras dos diários dos dois protagonistas. Em sua cela Alfred Borden está aguardando sua sentença pela suposta morte de Robert Angier e passa o tempo lendo o diário do rival, nesses momentos os eventos passam a ser vistos sob a ótica do próprio Angier que, por sua vez, também lê o diário de Borden.

Assim, o público acompanha alternadamente essas três diferentes linhas narrativas: o presente, com Borden preso, o passado de Angier e o passado do próprio Borden.

Cada um dos tempos passados é narrado pelo próprio autor do diário, estabelecendo uma lógica com aquilo que Gaudreault (2009) denomina como narradores delegados, uma vez que as imagens que vemos a partir do momento são criadas e organizadas por aquele que redigiu o diário, como se, por estes instantes, o meganarrador fílmico deixasse suas funções a cargo dos personagens. Esse formato de histórias contidas dentro outras histórias lembra o de *A Origem* com um universo de sonho contido dentro de outro.

Essa estrutura também permite que o filme jogue com o público, pois a descontinuidade espaço-temporal que muitas vezes não segue a fórmula de causa e efeito e contribui para que a audiência tenha dificuldade em juntar e compreender todos os eventos da história em uma cadeia de fatos linear. Do mesmo modo, ao delegar a narração da grande maioria da obra aos dois protagonistas que estão sempre manipulando seus relatos de modo a enganar o rival, o filme requisita que o espectador desconfie das falas desses personagens e busque por conta própria as pistas localizadas nas imagens ou sons do filme que lhe permitam compreender aquilo que os personagens não querem revelar.

Como já foi dito, a descrença nos personagens principais é um modo de requisitar uma participação mais ativa da plateia na construção do sentido da história, parte crucial do pacto de leitura do filme, já que sem a busca por essas pistas ocultas serão incapazes de compreender por completo certas reviravoltas ou revelações e, deste modo, reconstruir o sentido da obra.

As ações dos personagens não são o único dispositivo que o filme utiliza na tentativa de ludibriar o público para não perceber o segredo do filme. A obra se vale primordialmente da montagem para manipular o fluxo de informação, ocultar determinados elementos e revelar outros.

A montagem faz isso primeiramente ao não seguir uma ordem linear de acontecimentos, alternando eventos em diferentes temporalidades conforme as leituras

dos diários feitas pelos dois protagonistas. Esses saltos no tempo servem para desnortear a audiência e ocultar informações, já que ao saltar de um tempo para o outro o público fica sem saber o que aconteceu durante essa elipse temporal, cujas lacunas são preenchidas aos poucos pela própria montagem. O processo de edição funcionaria, portanto, como um espelho ou um fundo falso no aparato de um mágico que nos permitiria ver até onde o mágico quisesse, mas nunca poderíamos ver além a menos que soubéssemos previamente da existência destes dispositivos.

Ao vocalizar a leitura dos diários, permitindo que escutemos a voz do mágico que a redigiu, o filme nos leva a aceitar ou imaginar que as imagens mostradas durante o relato são produto do personagem, do narrador-delegado, e não do mega-narrador fílmico e, deste modo, podem ser apenas um construto deles, uma distração. O som das vozes junto à montagem poderia funcionar como os movimentos que um mágico faz com a mão para desviar a atenção do que ele está fazendo com a outra mão.

O uso da música é outro recurso que o filme se utiliza para construir sua atmosfera de mistério e fantasia. A música é quase sempre discreta, mas sempre acompanha o tom da cena, destacando, pontuando e acentuando os momentos de mistério, tensão, mas também os de emoção e de triunfo. A função da música no filme é similar a da mágica, uma vez que os mágicos, inclusive aqueles retratados no filme, se usam da música para destacar certos momentos de suas apresentações, como o rufar de tambores nos momentos de expectativa ou um acorde mais cômico para realçar uma ação de humor.

Os cenários também ajudam a pontuar este ambiente de mistério no qual a narrativa está imersa. As ruas da Inglaterra vitoriana são compostas aqui de edificações velhas, de aspecto decadente e mal iluminadas. Os ambientes são repletos de sombras, como se houvesse algo escondido em cada canto escuro. Do mesmo modo, as paisagens visitadas por Angier nas montanhas rochosas nos Estados Unidos estão constantemente envoltas por névoa, contribuindo para construir uma atmosfera misteriosa e envolta de segredos ao local.

A obra, portanto, se vale dos dispositivos da linguagem cinematográfica para montar seu truque do mesmo modo que os mágicos e ilusionistas se apropriam de uma

série de aparatos para realizar seus feitos. Por outro lado, quando o mecanismo de um truque é conhecido, aquele que o conhece é capaz de perceber os artifícios que o mágico usou para compor seu truque.

Como *O Grande Truque* é um filme que explora as relações entre mágica e cinema, seria de se esperar que uma segunda apreciação, já de posse da resolução do mistério, o espectador pudesse ser capaz de perceber os mecanismos do truque que lhe passaram despercebido no primeiro momento da apreciação de modo a fortalecer o paralelo entre os dois ofícios, bem como o sentido da própria obra. O próximo tópico, portanto, irá se dedicar a demonstrar como o filme de fato exhibe as pistas para revelar seu segredo para aqueles que sabem o que estão procurando.

4.3.1.2 Desvendando o Truque

Tal como é afirmado no início do filme, para a realização de um bom truque de mágica não basta somente fazer um objeto desaparecer, é preciso trazê-lo de volta para surpreender de verdade seus espectadores e a obra segue rigorosamente seu próprio enunciado ao trazer de volta não apenas um, mas dois personagens que em determinado momento são dados como mortos.

Embora surpreendam o público, esses reaparecimentos não ocorrem no filme de forma gratuita, há sempre pistas e indicações ao longo de toda a obra que permitiriam chegar à conclusão que Borden e Angier não estão de fato mortos. A questão, e também o sentido do próprio filme, é que grande parte público de fato não as percebe, por mais que a obra nos interpele a olhar atentamente e desvendar como o truque é feito, não estamos de fato olhando ou querendo saber, queremos, na verdade, o tradicional momento da revelação do mistério, onde tudo é explicado e nos permite reinterpretar os fatos mostrados percebendo como fomos “enganados”. Sendo assim mais uma vez vemos que, do início ao fim, *O Grande Truque* se prende rigorosamente às suas propostas enunciadas e ao seu sistema de regras. Somente em seu desfecho percebemos como as regras permitiriam vislumbrar, ao longo do filme, a solução do mistério e de que seu sentido final é que o público realmente deseja que o filme o surpreenda, mesmo quando ele lhe revela o funcionamento de seus dispositivos e lhe pede para prestar atenção a eles.

A estruturação em três atos é a primeira e mais óbvia pista dada pelo filme de que os personagens retornariam de algum modo no final. Se num truque de mágica o objeto ocultado sempre retorna à cena durante o clímax e o final da narrativa sempre traz a situação ao seu estado inicial de equilíbrio, nada mais lógico para o público inferir que os personagens que aparentemente saíram de cena por estarem mortos também retornarão de algum modo ao clímax da trama.

A possibilidade do segredo do truque de Borden ser a existência de um irmão gêmeo não se dá apenas pela dupla presença do ator Christian Bale em cena, maquiado como o engenheiro Fallon. Outras informações dadas pelo filme permitem a construção de inferências nesse sentido, afinal como Bordwell (2003) afirma, o público sabe que se um filme traz uma determinada informação é porque em algum momento ela será importante, principalmente se ela for repetida mais de uma vez.

Utilizando a noção de Bellour (2000) de que certas cenas funcionam como um microcosmo de certos temas e informações, este trabalho trará alguns momentos específicos do filme que reafirmam os signos de duplicidade que envolvem os protagonistas.

Na cena em que Borden faz um pássaro desaparecer para uma criança, o garoto chora mesmo depois do fim do truque quando ele mostra a ave viva e intacta, Borden diz que não houve dano ao animal, mas o garoto indaga “*e o que aconteceu com o irmão dele?*”. Borden então abre um fundo falso na mesa usada no truque e mostra um segundo pássaro esmagado pela gaiola dobrada. A fala do garoto podia conter qualquer tipo de aproximação entre as duas aves, mas ele as chama de irmãos, indicando essa possibilidade para o truque do próprio Borden e também traçando um paralelo com um dos eventos do final do filme quando um dos gêmeos morre para que o outro possa seguir sua vida.

Ainda nesta cena, Borden se mostra contente com a dedução do garoto, mostrando-lhe uma moeda e pedindo que a observe com atenção. O mágico gira a

moeda antes de dá-la ao garoto e não por acaso percebemos que ela possui duas caras⁴¹ repetindo o signo da duplicidade e fornecendo mais uma informação para ajudar a desvendar o segredo do personagem. A noção de que é uma pista deixada para o público fica ainda mais evidente se levarmos em conta que a câmera se posiciona na frente de Borden quando ele pede a atenção do garoto, a perspectiva da câmera faz parecer que ele olha e fala diretamente para a audiência.

A duplicidade de Borden é identificada também por alguns personagens ao longo do filme. Na cena em que ele apresenta Fallon à Sarah, sua esposa, pela primeira vez ela afirma perceber que há dias em que ele não é sincero em dizer que a ama e quando lhe diz que está grávida. Borden retruca afirmando que ela deveria ter dado a notícia enquanto Fallon ainda estava no recinto. O fato, além de chamar atenção para o comportamento inconstante de Borden, ainda sugere que o irmão sob o disfarce de Fallon era aquele apaixonado por Sarah.

Cutter é outro a notar o comportamento dual do personagem ao perceber que em determinados dias o personagem dá um nó errado na corda usada pela esposa de Angier em seu truque de mágica. O engenheiro diz que há dias que Borden parece não entender que um nó incorreto pode levá-la a morte, fato que acaba acontecendo. Durante o funeral Borden diz a Angier não saber o nó que usou.

O próprio Angier parece não compreender a inconstância do mágico rival, ao ler seus diários Angier aponta os desejos contraditórios do personagem que em um relato diz amar a esposa e a família e em outro afirma estar sufocado pela esposa que nunca amou e desejando uma vida mais livre.

Além da dualidade, outra característica do segredo de Borden é a devoção ao seu truque, pois os dois irmãos sacrificam seus interesses particulares para viverem como um único indivíduo. A ideia de que um mágico viva em função de seus segredos também não é oferecida gratuitamente no final da obra, mas já é abordada na cena em

⁴¹ O signo da moeda com duas caras volta a aparecer no filme seguinte de Christopher Nolan, *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, onde o vilão Duas-Caras também usa uma moeda com duas faces. Lógico, este elemento já fazia parte da composição do personagem em sua origem nos quadrinhos, mas o fato de Nolan ter escolhido este vilão dentre os inúmeros que compõem o rol de inimigos do Batman revela uma coerência nas escolhas do realizador.

Borden e Angier assistem ao truque de um mágico oriental. Na cena em questão Angier é incapaz de perceber como o oriental realiza seu truque, mas Borden logo percebe que o andar curvado do mágico é o próprio truque, afirmando que ele finge suas deficiências para preservar seu segredo.

A repetição constante de informações e variações de um mesmo tema ou signo em diversas cenas visam, de acordo com autores como Bordwell e Thompson (2001) e Bellour (2000), que o público junte essas informações aos seus esquemas interpretativos e as use para a formulação das hipóteses sobre os acontecimentos futuros. Sendo assim a repetição de exposições sobre a dualidade de Borden teria o objetivo de levar o público a antever a revelação final de que na verdade existiam dois irmãos gêmeos.

Assim como Borden, Angier também retorna de uma morte aparente, revelando-se no fim do filme como o misterioso Lorde Caldlow, que até então não tinha aparecido fisicamente, mas sempre citado por diversos personagens como um colecionador de artigos de mágica interessado nos truques de Angier e Borden.

As pistas para o seu “retorno” da morte são um pouco mais claras que as dos gêmeos Borden, ficando evidente na cena em que Tesla usa seu gato como cobaia da máquina de teletransporte. Nesse momento, após várias tentativas frustradas de teletransportar a cartola de Angier, Tesla resolve testar a máquina com o gato de seu assistente. Após outro aparente fracasso, o gato sai correndo do laboratório e Angier vai embora frustrado. Na saída ele vê o gato correndo atrás de um gato idêntico, o mágico os segue e encontra uma pilha de cartolas iguais à sua. Tesla então lhe explica que a máquina não apenas transportou a cartola e o gato para aquele ponto de sua propriedade, mas também os duplicou. De posse dessa informação o público seria capaz de estabelecer a relação entre essa cena e a cena inicial onde vemos Angier cair dentro de um tanque de água e se afogar após o uso da máquina de teletransporte. Com essa nova informação para adicionar à cadeia de relações causais da história, o público poderia inferir que existe outro Angier, fruto da máquina, que ainda vive.

Já o ressurgimento do personagem como um rico aristocrata britânico não é tão evidente, embora também seja indicado ao longo do filme. Primeiramente, porque sabemos que dificilmente o terceiro ato, o momento de clímax e resolução de uma

narrativa, irá introduzir e desenvolver um novo personagem importante, principalmente quando este personagem não tem relação alguma com os demais e nenhum envolvimento com quaisquer outros personagens. Seria mais lógico, portanto, esperar que o misterioso Lorde Caldlow se revelasse como um personagem já conhecido.

Bordwell (2003) afirma que o público do cinema americano gera suas expectativas a partir do seu conhecimento do sistema formal das narrativas hollywoodianas, construído a partir de seu contato com as obras. Assim sendo, o filme apela também para que o público consiga resolver o mistério da trama a partir de seu conhecimento sobre os esquemas narrativos formais e as expectativas que derivam destes esquemas.

Os indícios de Angier seria Lorde Caldlow não se limitam aos aspectos formais da obra, há alguns componentes textuais que também indicam essa possibilidade. Em uma cena onde conversa com sua esposa, Angier revela que aquele não é seu nome real e que adotou um pseudônimo para não envergonhar sua abastada família que não concordava com ele se tornar um mágico. Essa informação se relaciona diretamente com a cena da revelação de Lorde Caldlow para Borden na prisão onde ele diz: “*eu sou Lorde Caldlow, sempre fui*” e também ajuda explicar como Angier conseguia dinheiro para suas viagens e para financiar a custosa pesquisa de Nikola Tesla.

4.3.2.3 O Sentido da Mágica

Após revelar os mistérios que envolviam os personagens o filme encerra repetindo a mesma fala inicial da obra, explicando a forma de um truque de mágica e afirmando que o público não desejava realmente ver o truque e queria, de algum modo, ser “enganado” pelo filme.

Portanto, parte do prazer da apreciação deste tipo de obra reside em perceber que o filme está jogando com o público e tentar superar a “esperteza” da narrativa fílmica se dispondo das pistas para prever as reviravoltas antes de serem mostradas pelo filme. Independente de ter ou não conseguido resolver por conta própria todos os mistérios do filme, essa repetição do enunciado inicial parece convocar a audiência a rever o filme

agora que já conhecem o truque para ver todos os dispositivos que o compõem e que deixaram passar numa primeira fruição da obra.

A partir desta análise podemos perceber como o filme se vale das próprias estruturas formais aferidas por Bordwell (2003) e Bordwell e Thompson (2001) do cinema hollywoodiano para construir as pistas de seu mistério. Entre os esquemas estruturais percebemos a forma de desenvolvimento em três atos, cadeias de causa e efeito que ligam os eventos e as informações fornecidas e a repetição de informações e signos temáticos determinantes para avançar a trama.

Deste modo, o filme *O Grande Truque* corrobora a ideia de Elsaesser (2001) de que os filmes quebra-cabeça “jogam” com as próprias regras do cinema, interpelando o público a exercer esses processos cognitivos já previstos de maneira consciente ao invés de apenas se deixar levar por eles.

Podemos então afirmar que filme *O Grande Truque* joga com seu público ao pedir que ele tente desvendar a operação dessas estruturas ao invés de apenas construir suas expectativas ao redor delas, tendo a possibilidade de obter respostas antecipadas se usar esses esquemas de forma ativa para dar sentido à obra. O motivo de que mesmo dispondo dessas “regras do jogo” o público não conseguiria desvendar o truque sendo enganado pelo filme talvez possa ser compreendido pela última fala do personagem Angier. Em seus últimos momentos ele diz: “*as pessoas sabem que este mundo é sólido como uma rocha, mas se você os faz duvidar disso, mesmo que por um breve instante, então o que verá é algo muito especial*”.

Embora o diálogo esteja direcionado ao ofício do mágico, é possível retornar ao paralelo entre a mágica e o cinema, já que ao assistir um filme o espectador também deixa de acreditar por breves momentos no mundo concreto, aceitando aquele universo fantástico e ficcional que se revela a ele através da tela.

É através da chamada suspensão da descrença que o público consegue se engajar nos universos ficcionais e é possível que seja ela que nos faz “querer ser enganados” como diz Cutter, já que mesmo conscientes das regras de funcionamento daquele universo estamos por demais absorvidos por ele e desejosos pela catarse de suas

conclusões e revelações que não é possível num primeiro momento de apreciação se desvencilhar desse universo e observar apenas o conjunto de regras e mecanismos que o define.

O sentido do filme, portanto, encontra eco com os sentidos de outros filmes do diretor Christopher Nolan onde a ideia de que as pessoas absorvem para suas vidas elementos que não fazem parte da realidade concreta, que abraçam redenções catárticas sem se preocupar com a irrealidade das mesmas. Isso ocorre também com Leonard Shelby, protagonista de *Amnésia*, que usa suas tatuagens e anotações para criar uma noção falsa acerca de si mesmo, recusando-se a aceitar que nada daquilo é real. Analisaremos, pois, o filme *Amnésia* a seguir.

4.3.2 As Memórias de *Amnésia*

O filme *Amnésia* (2001), escrito e dirigido por Christopher Nolan⁴², abre com um plano detalhe de uma fotografia em Polaroid que, enquanto sacudida pela mão que a segura, vai se descolorindo até se apagar por completo. A partir desse momento o espectador acompanha a cena transcorrer completamente de trás para frente⁴³ enquanto o protagonista, Leonard, mata um homem, até que a bala retorne para dentro de sua arma.

Essa sequência inicial já demonstra que o filme não trará uma progressão linear de eventos, o que se confirma durante toda obra. Em *Amnésia* acompanham-se duas linhas narrativas distintas, uma colorida, cujos eventos são apresentados em ordem invertida, e uma em preto e branco, na qual os fatos seguem uma cronologia linear. Ao longo do filme as duas linhas narrativas se alternam para contar a história de Leonard Shelby, um homem que sofre de um problema incomum: é incapaz de formar novas memórias e se esquece dos acontecimentos que vivencia em questão de minutos. Para ilustrar a gravidade de seu problema o protagonista conta a todos que conhece a história de Sammy Jenkins, um homem que tinha a mesma deficiência de memória, mas menos

⁴² Baseado no conto *Memento Mori* escrito por seu irmão Jonathan Nolan, colaborador habitual do cineasta na produção de seus roteiros.

⁴³ É importante salientar que somente as imagens estão invertidas na cena em questão, enquanto que a música e os efeitos sonoros são apresentados sem a inversão. Nos comentários do Blu-ray norte-americano do filme o diretor afirma não ter invertido a banda sonora, pois ela ficaria ininteligível.

sistemático que o próprio protagonista. Em virtude desta falta de sistemática, Sammy, segundo a história de Leonard, teria acidentalmente matado a esposa, que era diabética, com uma overdose de insulina.

4.3.2.1 Memórias Embaralhadas

A organização da narrativa provoca um efeito de confusão em quem ao filme, pois rompe a lógica de causa e efeito ao apresentar cenas descontextualizadas, onde não se sabe o que levou ou motivou o protagonista a se colocar em tal situação. Mesmo as cenas em preto e branco que transcorrem de modo linear não podem inicialmente (isso só ocorrerá no desfecho da obra) ser situadas em um determinado momento da temporalidade diegética, apenas se pode inferir, pelo uso do preto e branco que contrasta com o colorido das cenas ordenadas inversamente, que elas se situam em um tempo diferente das coloridas.

Do mesmo modo, o protagonista também é incapaz de situar suas ações em uma temporalidade específica, já que sua “condição”, como ele mesmo a denomina, o impede de formar e organizar suas memórias para situá-las dentro de uma cadeia temporal e compreender como suas próprias ações levaram até aquele momento. Dessa forma, a organização da narrativa é um modo de mergulhar o público no universo de confusão mental do protagonista, onde não existe antes ou depois, passado ou futuro, apenas o presente e transmitir a audiência essa sensação de incerteza, de estar perdido, à deriva.

“Como posso me recuperar se não sinto o tempo?” diz Leonard em determinado momento. A relação entre tempo e memória traz a noção de que a falta de uma temporalidade clara tornaria difícil até mesmo para público organizar em sua memória uma linha dos acontecimentos.

A entrada das sequências em preto e branco entre as coloridas produz um efeito de interferência, uma vez que enquanto o espectador tenta lembrar os eventos da cena anterior para organizar os eventos quando a próxima cena colorida entrar e adicionar mais um elo à cadeia de fatos, a cena em preto e branco chama a atenção para outra linha de acontecimentos, distraindo assim a memória de quem está acompanhando a

obra. A organização da cadeia narrativa é, portanto, dificultada pela montagem em paralelo destas duas linhas narrativas aparentemente distintas. Entretanto, ao contrário de Leonard, o espectador consegue entender o que se passa com ele. Conforme a narrativa avança e o público adquire mais informações, a capacidade de Leonard realmente compreender aquilo que o cerca vai aos poucos sendo posta em dúvida.

O nível de informação da audiência passa a ser maior que a do protagonista a medida que a narrativa fornece ao público algumas ferramentas que o protagonista não dispõe para “colar” os diferentes pedaços da história. Cada uma das cenas coloridas traz, em seu início e seu fim, planos semelhantes, respectivamente, aos do fim da cena anterior e ao início da cena posterior. A repetição é o que facilita que o público faça a ligação entre os acontecimentos ao mesmo tempo em que isso também os aproxima do universo de Leonard, que em determinado momento afirma “repetição e a rotina tornaram minha vida possível”. Na verdade a repetição é um dos princípios que guiam a forma narrativa do cinema, como afirma Bordwell (1996), ao conceber as obras do cinema americano como focadas na comunicabilidade da narrativa. Este uso da repetição também deixa evidente outro preceito estilístico do cinema americano aferido por Bordwell (2003) de que a montagem visa facilitar a compreensão do público acerca do tempo e do espaço da narrativa. Deste modo, o filme torna evidente o próprio dispositivo narrativo.

Dada a maneira embaralhada que o filme apresenta os fatos ocorridos, é possível que durante a fruição da obra o espectador não consiga apreender e organizar os acontecimentos, sendo assim, de modo a facilitar o entendimento da obra, a tabela abaixo apresenta as cenas do filme organizadas em ordem cronológica.

Ao todo é possível identificar 22 duas segmentos em preto e branco que formam os eventos apresentados de forma linear e 23 segmentos coloridos que fazem parte da linha cronológica invertida apresentada pelo filme.

Cronologia das cenas	
PB1-PB22	Quarto do motel (Leonard sozinho; telefonemas; encontro com Teddy)

PB22-C1	Construção decrépita (Assassinato de Jimmy; revelações de Teddy)
C2	Estúdio de Tatuagem (Placa do carro de Teddy)
C3-C4	Bar do Ferdy (2 segmentos de conversa com Natalie)
C5-C6-C7	Casa de Natalie (3 segmentos)
C8	Carro (conversa com Teddy)
C9-C10	Motel com prostituta (2 segmentos) [1ª noite]
C11	Leonard incendeia pertences da mulher
C12-13	Ruas (Dodd)
C13-C14-C15	Quarto de Dodd (Teddy chega para ajudar; 3 segmentos)
C16-C17	Casa de Natalie 2 (2 segmentos) [2ª noite]
C18	Conversa com Teddy no restaurante
C19	Motel; conversa com Burt
C19-C20	Restaurante (2 segmentos; 1 com Leonard sozinho e outra com Natalie)
C21-C22	Motel (Leonard sozinho; conversa com Burt; conversa com Teddy; 2 segmentos)
C22-C23	Construção decrépita (morte de Teddy; 2 segmentos)

Figura 2 – Cronologia de *Amnésia*

A organização narrativa não é a única maneira que o filme encontra para colocar a audiência no processo mental de Leonard e transmitir a sensação de incerteza e falta de rumo do personagem. A obra também se vale da voz-over do personagem para que se possa compreender os acontecimentos por sua ótica, tornando-o a única fonte de informação para o público durante quase todo o tempo do filme, o que Genette (1979) denomina como focalização interna. Além disso, a câmera sempre coloca Leonard no centro do quadro, seja acompanhando-o por trás ou mostrando-o de frente para que vejamos suas reações a algo que está em contracampo.

Não obstante, o filme utiliza uma paleta com predominância de cores frias e em tons de baixa saturação, expressando a impessoalidade do personagem, fruto de sua própria condição, já que ele é incapaz de recordar qualquer ambiente ou pessoa e de experimentar alterações de humor e variações emocionais. Essa quase inexistência de variações emocionais também é notada na música do filme. Presente em boa parte do filme, a música em um volume relativamente baixo, muitas vezes sendo quase imperceptível.

A música mantém o mesmo clima durante toda a obra e sempre anempática, ou seja, uma música que não transmite diretamente aquilo que a cena está representando, seria, portanto, uma música indiferente ao que está acontecendo na cena, à cena ou aos personagens, de acordo com Chion (2011). Seus constantes e quase ininterruptos tons agudos e em baixo volume transmitem uma sensação de incômodo e ao mesmo tempo de algo que se mantém constante, presente, da mesma forma que o próprio Leonard é uma constante, sem grandes arroubos emocionais, devido ao seu problema de memória.

Os cenários do filme contribuem para a transmissão dessa impessoalidade, não apresentando qualquer característica digna de nota ou que os torne diferente de qualquer outro lugar, o design de locações como o motel, o bar e o terreno abandonado poderiam se situar em qualquer lugar do mundo (ou pelo menos dos Estados Unidos) e ajudam a transmitir a falta de espacialidade de Leonard. Nas cenas em preto e branco há um grande contraste entre o claro e o escuro, a luz externa entra com intensidade através das janelas, mas o quarto de Leonard permanece mergulhado em sombras, evidenciando o vazio e a solidão do personagem.

Nas sequências coloridas acompanhamos os passos da investigação de Leonard, enquanto que nas cenas em preto e branco sabemos mais sobre a vida de Leonard antes do crime envolvendo sua esposa e sobre o crime em si através do relato do próprio personagem.

Embora o passado seja mostrado de acordo com a voz de Leonard, ele não tem pleno controle sobre a narrativa que se constrói sobre seus comentários, sendo apenas um narrador delegado, conforme denomina Gaudreault (2009), e o mega-narrador

fílmico continua no controle da narração e da mostração. Esse controle fica evidente quando o mega-narrador começa a inserir imagens durante os relatos, levantando dúvidas e gerando desconfianças sobre a capacidade investigativa e o estado mental do protagonista.

Ao falar sobre Sammy Jenkins ter sido transferido para um hospital psiquiátrico a narrativa nos mostra o personagem neste ambiente, mas quando Leonard diz que o compreende agora que tem o mesmo problema, a figura de Sammy é substituída por Leonard, indicando que talvez tivesse sido ele a ir para um hospital psiquiátrico. Em outro momento, o protagonista fala sobre a morte de sua esposa e o mega-narrador insere de imediato um plano detalhe dos olhos dela se abrindo, levantando a indagação acerca do fato dela ter sido realmente morta durante o ataque.

Do mesmo modo, as duas únicas vezes que a câmera se afasta do protagonista e nos mostra algo que ele não vê são nas duas vezes em que ele é enganado pela personagem Natalie. A primeira (pela ordem que o filme mostra) é quando ela o provoca até que ele a agride fisicamente e então sai de casa, entra no carro e espera a memória recente de Leonard se desfazer para convencê-lo de que foi o fornecedor de seu namorado traficante que fizera aquilo com ela e que Leonard deveria ajudá-la. O outro momento é na primeira visita de Leonard ao seu bar quando ela cospe em um copo de cerveja e depois pede ao protagonista e a outro cliente para fazerem o mesmo, servindo o copo para o próprio Leonard em seguida.

4.3.2.2 Lógica, Memória e a Narrativa Policial

É ao mostrar como Leonard é facilmente manipulável que o filme nos leva a questionar a sua capacidade investigativa. O comportamento metódico do personagem é ilustrado desde a primeira cena em preto e branco, quando ele sonda o ambiente ao acordar em um quarto que lhe parece estranho. A câmera trabalha com constantes inversões de campo e contracampo mostrando o rosto de Leonard e os pontos do quarto que ele observa na tentativa de extrair inferências como o armário e a escrivaninha, mas a falta de evidências lhe impede de tirar conclusões mais aprofundadas do que afirmar que aquele é seu quarto e que ele está em um motel, ambas tiradas a partir da chave que

encontra em sua cama. O personagem é estabelecido nessa cena como o arquétipo tradicional de detetive apegado à lógica e aos fatos.

Este arquétipo, de acordo com Sandra Lúcia Reimão (1983), deriva dos primeiros contos policiais escritos por Edgar Allan Poe e protagonizados pelo detetive C. Auguste Dupin, onde se estabelece esta figura do detetive amador, que coleciona enigmas como os outros colecionam objetos e ajuda a polícia com seu raciocínio lógico-dedutivo. Apesar da vida curta⁴⁴, muitos personagens presentes em narrativas policiais literárias ou em outras mídias utilizavam o arquétipo de Dupin, um dos mais famosos⁴⁵ é o detetive Sherlock Holmes criado por Arthur Conan Doyle que, assim como o personagem de Poe, é um detetive consultor que ajuda a polícia através de deduções e inferências produzidas por longas cadeias de pensamento. Outra semelhança entre as duas narrativas é que ambos têm suas histórias contadas por um companheiro que exalta o poder extraordinário das faculdades mentais do detetive ao mesmo tempo em que esclarece ao público como de se dão suas longas e intrincadas cadeias de raciocínio, uma vez que para o próprio detetive elas são por demais óbvias e simples.

Ricardo Piglia (1994) afirma que as narrativas policiais valorizam antes de tudo a onipotência do pensamento e da lógica e a partir disso é construída essa figura arquetípica do investigador como um grande racionalista que decifra crimes e defende lei. Reimão (1983) afere que a ideologia desses primeiros contos policiais foi inspirada pelo pensamento Positivista, cujo pressuposto fundamental, de acordo com a autora, era corrente que todos os fenômenos da natureza são regidos por leis era tido como aplicável também aos seres humanos.

Deste modo, o funcionamento da mente de um indivíduo estaria submetido a um conjunto de leis capazes de serem cientificamente previstas e identificadas segundo a lógica. O pensamento positivista serviu assim de base para a metodologia dedutiva utilizada pelo o detetive Dupin e por tantos outros que surgiram após essa primeira incursão às narrativas policiais. Ao tentar estabelecer Leonard inicialmente como este

⁴⁴ Além de *Os Crimes da Rua Morgue*, C. August Dupin apareceu somente em outros dois contos escritos por Poe, *A Carta Roubada* e *O Mistério da Rua Roget*.

⁴⁵ O detetive Hercule Poirot criado por Agatha Christie também se aproxima bastante do arquétipo de Dupin.

tipo de detetive, o filme nos remete a este método lógico e que talvez, através dele, o protagonista seja bem sucedido em sua investigação, mesmo com sua deficiência.

A investigação em questão é para encontrar um homem que Leonard chama de John G, que teria estuprado e matado sua esposa, além de ter provocado o ferimento responsável pelo dano à memória de Leonard. Para ajudar sua tarefa o personagem recorre a constantes anotações contendo cada nova informação obtida, sendo que as mais importantes são gravadas em seu próprio corpo como tatuagens, assim ele se força a lembrar dos fatos de sua investigação sem precisar recorrer a sua memória.

Na verdade, o personagem não dá muito crédito ao papel da memória durante uma investigação, em conversa com Teddy ele diz que a memória não é confiável, podendo mudar a cor de um carro ou o formato de um ambiente e que para se chegar à verdade é necessário confiar apenas em fatos.

Entretanto, como já foi dito, ao mostrar os possíveis enganos nos relatos de Leonard ou na facilidade com que ele é manipulado por Natalie, além do clima de incerteza que permeia a narrativa, que o filme constrói a desconfiança acerca da capacidade dedutiva e investigativa do personagem. Afinal, se ele comete ou é forçado a cometer tantos enganos, é possível que Teddy, o homem que Leonard mata no início do filme, não seja o verdadeiro culpado pela morte de sua esposa.

Como afirma Todorov (1980) toda narrativa policial apresenta logo em seus primeiros momentos um crime que deverá ser resolvido. No primeiro momento parece que *Amnésia* irá mostrar o protagonista resolvendo o assassinato de sua esposa e se vingando do culpado, mas ao levantar desconfiança sobre os atos de Leonard que o filme muda o foco sobre o crime a ser resolvido O interesse passa a ser então sobre como Leonard chegou até Teddy, são as questões pertinentes a esse crime que o filme irá elucidar ao seu público, mostrando como a investigação de Leonard o levou até Teddy. As poucas respostas fornecidas sobre o crime envolvendo sua esposa são dadas apenas para explicar as ações de Leonard em relação a Teddy.

O filme, portanto, subverte as expectativas acerca das narrativas policiais ao nos mostrar Leonard como um investigador de método lógico e racional, calcado no registro

de fatos puros e evidências concretas, entretanto é incapaz não apenas de dispor desses fatos para revelar a verdade como também é possível que esses fatos e evidências o tenham direcionado a cometer um crime contra um inocente.

A dúvida sobre as ações e motivações de Leonard permanece até os momentos finais do filme quando as duas linhas temporais apresentadas se unem para mostrar o primeiro encontro entre os dois, onde Teddy o leva até o homem que aparentemente responsável pela morte de sua esposa. Leonard o mata, mas questiona a Teddy se ele de fato era o culpado.

É no clímax do filme que Teddy revela a Leonard a verdade sobre Sammy Jenkins e o crime envolvendo sua esposa. Tudo que Leonard dizia ter acontecido com Sammy na verdade acontecera com ele próprio. Assim, foi Leonard quem matou a esposa com o excesso de injeções de insulina e não Sammy. Além disso, Teddy revela que Leonard já teria matado o responsável pelo ataque a sua esposa, mas se permitiu esquecer, inclusive arrancando as páginas do relatório policial que possuía, apenas para ficar procurando indefinidamente um culpado que não existia para poder dar sentido a própria vida. Ao fim, Teddy diz ainda que o homem que acabara de matar era um traficante e tinha manipulado Leonard para cometer o assassinato para roubar o dinheiro do traficante.

Leonard se recusa a acreditar em tudo que Teddy lhe diz sobre sua esposa e sobre si mesmo e resolve impedir que Teddy voltasse a lhe contar tudo isso no futuro. O protagonista usa sua deficiência de memória para enganar a si mesmo e se convence a eliminar Teddy, para continuar vivendo na realidade ficcional que criou para si mesmo. O personagem, portanto, mostra-se inclinado a viver em uma mentira que lhe representa de maneira mais favorável, do que enfrentar a realidade dos seus atos. Sua atitude, de se refugiar e viver em uma realidade criada e moldada por ele mesmo o coloca em nível de igualdade com outros protagonistas da filmografia de Nolan, como os mágicos de *O Grande Truque*, o escritor de *Following* e o ladrão Cobb de *A Origem*.

Deste modo, o sentido final da narrativa evidencia como a lógica e o racionalismo puro são insuficientes para compreender a verdade dos fatos. A condição de Leonard o privava de formar memórias e até mesmo experimentar emoções que

durassem muito tempo, restando a ele somente a razão e os fatos para guiar suas ações e livre das amarras da subjetividade e, entretanto, isso apenas o afastou da verdade. O final reitera que a compreensão de mundo e da realidade sempre passa por algum viés de subjetividade dos indivíduos e que cada um é capaz de formar sua identidade como lhe convém, de modo a destacar características ou ações positivas ou que lhe tornam uma pessoa melhor, sendo que tudo isso pode não necessariamente corresponder à verdade factual dos eventos.

Além de visar uma sensação de desconforto e confusão para inserir a audiência na mente do protagonista, o formato e o desenvolvimento da narrativa também parece voltado para provocar suspense, mergulhando o público em uma sensação tensão e incerteza acerca de como os eventos irão se desdobrar.

Embora siga um caminho inverso com a trama apresentando inicialmente o final da história, a trama engaja o público para tentar entender os acontecimentos envolvendo o crime cometido no início do filme, da mesma forma que a grande maioria das narrativas policiais ou de mistério apresenta um crime em seu começo e irá tentar desvendar as informações relativas ao ato.

Ao fazer o público aderir quase que completamente ao ponto de vista do protagonista, o filme restringe o fluxo de informações que a audiência tem acesso, incrementando assim a curiosidade sobre a situação na qual o personagem está envolvido, incitando a audiência a formular suas próprias hipóteses sobre os acontecimentos futuros uma vez que não se possui uma ideia clara do que está acontecendo.

Essa busca pelo engajamento do público na solução do mistério aumenta ainda mais quando o filme começa a por em xeque a capacidade de Leonard compreender a própria situação, pois, ao desacreditar o protagonista, o filme exigiria do público uma maior atenção aos detalhes da trama já que o personagem seria incapaz de fornecer informações confiáveis. A montagem também solicita esse engajamento na busca por respostas, uma vez que ao embaralhar e inverter a organização das cenas, o público é obrigado a tentar por conta própria estabelecer as relações de causa e efeito.

Nas poucas vezes que há uma ampliação no escopo da informação e são mostrados eventos externos a Leonard, como o momento em que ele é enganado por Natalie, o objetivo da obra parece ser o de aumentar o suspense e a tensão, uma vez que o público se torna ciente de um perigo desconhecido pelo personagem. Isso remete à noção trabalhada por Hitchcock em sua entrevista a Truffaut de que o público ficaria mais tenso ao ver uma bomba sob a mesa onde está um grupo de personagens do que se a bomba simplesmente explodisse sem que os espectadores tivessem um conhecimento prévio.

Deste modo, tal qual uma narrativa policial ou de mistério, o filme *Amnésia* demonstra possuir um programa poético que visa criar uma atmosfera de incerteza e tensão, deixando o público em suspense e incitando-os a buscar as respostas que envolvem os mistérios de uma história permeada por um tom pessimista, personagens ambíguos e tipos tradicionais do suspense como policiais corruptos, traficantes e uma *femme fatale*, ao mesmo tempo vítima e algoz.

4.3.2.3 O sentido da Lembrança

O filme, entretanto, não abraça totalmente alguns preceitos e arquétipos costumeiros deste tipo de narrativa. Aqui a busca pela verdade através da verificação dos fatos puros é inicialmente apresentada como algo tão viável que mesmo uma pessoa como o protagonista poderia se valer desse método investigativo para solucionar um mistério.

Entretanto, essa busca se mostra frustrada pela condição de Leonard que o torna facilmente manipulável, até por si mesmo, permitindo-lhe criar sua própria verdade e vivê-la de modo perene. Essa dissonância cognitiva entre o que há na realidade concreta e o que há na realidade concebida por cada um não parece ser vista como uma ação necessariamente negativa, e sim como parte da relação do indivíduo com o mundo já que essa relação é mediada pela subjetividade individual, mas que se levada às últimas consequências, negando qualquer tipo de verdade factual como faz Leonard, o leva a se alienar do resto do mundo.

O papel da memória na construção da identidade e da percepção com o mundo é um tema central do filme. A condição do personagem Leonard não permite que ele tenha uma completa noção de suas ações após o acidente que lhe deixou sem memória recente, como Teddy lhe diz, ele sabe quem foi, mas não quem é. Sua identidade e a dos outros se constrói e se configura a cada momento presente em que consulta suas anotações e suas tatuagens e todas elas são tidas como uma verdade factual pelo personagem e ele as segue religiosamente devido a sua crença nos fatos.

Entretanto, como fica claro no final do filme, muito do que Leonard tinha como verdade factual não passava de mentiras criadas por ele próprio. O personagem então se recusa a aceitar essa verdade e decide construir sua própria verdade escrevendo para si que Teddy é um mentiroso aproveitando que sua própria condição o fará se esquecer das revelações.

Assim Leonard é como uma tábula rasa que pode se reescrever a qualquer momento de acordo com seus próprios desígnios. A ideia de que a identidade e a realidade não são absolutas e sim uma construção subjetiva do indivíduo são uma constante na obra do diretor Christopher Nolan, seus filmes são permeados por personagens com identidades fragmentadas e que, conscientemente ou não, modificam ou manipulam suas próprias noções de si.

A jornada de Leonard em *Amnésia* é a de uma busca por uma reparação, mesmo que falsa ou inexistente tal como a o escritor de *Following* ou Cobb em *A Origem*. Conforme diz Teddy, ele “criou uma fantasia romântica” de estar sempre buscando a expiação de seus erros e deficiências na vingança contra o homem que atacou sua esposa.

Assim sendo, embora o filme *Amnésia* apresente uma trama cronologicamente desorganizada, ele segue o modelo formal de desenvolvimento narrativo, mais especificamente o de uma narrativa policial ou de mistério, visando provocar em seus espectadores confusão, curiosidade e o suspense. Apesar de parecer estranho e de difícil compreensão em um primeiro momento, seu sentido é construído justamente por essa organização particular dos eventos da história.

O filme também se revela coeso com as demais escolhas do diretor Christopher Nolan tais como a organização complexa da narrativa, personagens de caráter ambíguo e com problemas de identidade, reflexões acerca da relação do homem com o mundo e uma predominância de um programa poético orientado para a produção de sentidos em comum entre seus filmes.

Tal qual ocorre com outras obras do diretor, a obra encerra a ideia de que todos estão em busca de algo que ofereça sentido às suas vidas, de uma catarse ou redenção de seus erros. Leonard prefere criar uma versão idealizada de si mesmo, onde ele é um homem com um objetivo bem delineado e uma razão para seguir adiante, ao invés de aceitar que na realidade é um sujeito incapaz de levar uma vida normal, pois, como o próprio filme mostra, todas as anotações, tatuagens e objetos não o ajudaram a descobrir a verdade, eram apenas um engodo usado pelo próprio para distanciar-se da mesma.

Os objetos que levava consigo serviam para lhe lembrar somente daquilo que queria recordar, para manter a fantasia do seu eu idealizado. Como Leonard diz “*todos precisamos de espelhos para lembrar quem somos, eu não sou diferente*”. A ideia de recorrer a certos itens para ancorar a realidade não é exclusividade de Leonard na filmografia de Christopher Nolan, Cobb e os demais ladrões de sonhos do filme *A Origem* também recorrem a determinados objetos para lembrar-lhes da realidade. O uso destes “totens”, como os próprios personagens se referem a eles, bem como o modo através do qual o filme trabalha para construir seu sentido e como ele se relaciona com os demais filmes do diretor serão o foco da próxima análise.

4.3.3 Os Sonhos de *A Origem*

O filme *A Origem* (2010), dirigido e escrito por Christopher Nolan, conta a história de Cobb, um extrator, um homem que possui um aparato tecnológico que lhe permite invadir a mente das pessoas através de seus sonhos e roubar seus segredos. Suas habilidades são usadas para fins de espionagem industrial, roubando segredos corporativos de poderosos executivos e vendendo-os para outras empresas. Sua sorte, no entanto, muda quando ele é pego no meio da disputa entre grandes corporações do meio energético e se vê diante de uma proposta incomum do misterioso bilionário Saito, ele deve invadir a mente do herdeiro do maior conglomerado de energia do planeta, não

para roubar uma ideia, mas para fazer algo que muitos consideram impossível, plantar uma ideia, realizar uma inserção.

Como incentivo para realizar este audacioso e incerto trabalho, Cobb recebe de Saito a promessa que se for capaz de realizar a inserção em Robert Fisher, o herdeiro, ele conseguirá eliminar o mandado de prisão pendente que há para Cobb nos Estados Unidos, permitindo que ele finalmente volte para casa e reveja seus filhos. Seu mandado de prisão é para o suposto assassinato de Mal, sua esposa. Assim como Cobb, Mal também pesquisava as implicações e efeitos de explorar os sonhos e passaram tanto tempo dentro de sonhos que, ao voltarem para o que Cobb julgava ser a realidade, Mal se convenceu de que ainda estavam dentro de um sonho e para sair dele resolveu cometer suicídio, já que ao morrer em um sonho, o sujeito acorda imediatamente.

Para executar a inserção Cobb requisita o auxílio de uma equipe de especialistas de diferentes áreas para ajudar no golpe. Arthur, seu parceiro de longa data e principal articulador, Eames, um falsificador capaz de personificar qualquer pessoa dentro de um ambiente de sonho, Yusuf, um químico responsável pelos compostos capazes de permitir um sono mais profundo e estável para penetrar nos níveis mais fundos do subconsciente, já que para criar uma nova camada de sonho, os extratores precisam ser postos para dormir na camada em que se encontram. Saito é o financiador do golpe e acompanha os extratores na execução para garantir que eles cumpram o prometido e, por fim, Ariadne é a arquiteta responsável por projetar os labirintos de sonhos e instruir a equipe sobre como navegar neles⁴⁶.

Ariadne é a única da equipe que inicialmente não é uma extratora e é chamada pelo fato de que Cobb é incapaz de desenhar os sonhos, já que ao entrar neste universo ele é acompanhado pela projeção que seu subconsciente faz de Mal, sua esposa já falecida. A projeção de Mal representa, em um sentido literal e metafórico, a culpa e o ressentimento de Cobb pela morte da esposa e dentro dos sonhos Mal faz tudo para atrapalhar Cobb e levá-lo ao fracasso. É por este motivo que o protagonista precisa recorrer a Ariadne para fazer os sonhos, pois se não conhecer o desenho, sua esposa não poderá atrapalhar.

⁴⁶ Curiosamente, na mitologia grega Ariadne é o nome da mulher que ajuda o herói Teseu a atravessar o labirinto do minotauro.

4.3.3.1 O Universo do Sonho

É possível aqui registrar um paralelo entre cinema e sonho da mesma forma como *O Grande Truque* traz um paralelo entre cinema e mágica. Primeiramente, Cobb afirma que o ambiente de sonho é um ambiente de “*criação pura*”, onde um arquiteto se vê livre das amarras do mundo real e pode desenhar qualquer tipo de universo ou ambiente que lhe vier à mente. Do mesmo modo, um cineasta também tem a possibilidade de criar para seu filme qualquer tipo de mundo, ambiente ou ação sem que esta esteja diretamente vinculada às regras do mundo real. Logicamente, no cinema, diferente de um sonho, existem algumas limitações de ordem material e financeira, mas ainda assim é possível manter o paralelo.

Outro ponto que ajuda a reforçar essa relação é quando Cobb afirma que ao sonhar “*simultaneamente construímos e percebemos o ambiente a nossa volta*”. De modo semelhante, isso ocorre também com o cinema se lembrarmos das noções de mostração trazidas por Gaudreault (2009) que dividia a atividade em duas. A primeira, a mostração profílmica, se dá no nível dos atores e da arrumação dos ambientes das cenas e a colocação de todos esses elementos em seu devido lugar de mostração. A segunda, a filmográfica, ocorre no nível do registro da mostração profílmica, ou seja, é como a câmera coloca em quadro tudo que está colocado em cena. Deste modo, a mostração do cinema também constrói e registra o ambiente de modo simultâneo tal qual Nolan concebe a atividade de sonhar.

Como já foi mencionado, no filme, os ambientes de sonho são construídos como labirintos. Isto acontece porque os extratores visam confundir suas vítimas e não permitir que eles percebam se tratar de um sonho, bem como facilitar que eles escapem com facilidade das projeções mentais de seus alvos, que tentarão atacar caso percebam a farsa do sonho.

Os cenários do filme refletem essa qualidade labiríntica colocando os personagens em cidades com prédios altos e bastante juntos, dando a sensação de estarem em amplos corredores ao invés de uma cidade propriamente dita. Quanto aos ambientes internos do filme, eles se mostram repletos de portas e escadas em diferentes direções, dando a impressão de um ambiente onde é fácil se perder.

Outra característica que Cobb afere aos sonhos no filme é que nunca lembramos o início de um sonho, quando alguém se dá conta de que está sonhando já está bem no meio de um sonho. Isto se manifesta também na montagem do próprio filme, que sempre corta de um momento de ação para outro. Nunca vemos um personagem saindo de um espaço e se dirigindo para outro, nem os vemos se apresentando para alguém, quando o filme corta para outra cena, eles já estão em outro espaço e engajados em alguma atividade ou conversa.

No filme, os sonhos ocorrem em uma velocidade de tempo distinta daquela do mundo “real”, não obstante, em um sonho com múltiplas camadas, cada camada possui sua própria temporalidade. Em cada camada, o tempo transcorre mais rápido do que nas camadas anteriores. A montagem do filme é bastante eficiente neste aspecto, em retratar estes múltiplos acontecimentos paralelos em cada camada de sonho.

Os recursos da montagem paralela aqui servem para retratar como os diferentes eventos se desdobram em temporalidades diferentes. Assim, a edição alterna, por exemplo, entre imagens da van que transporta a equipe em sono profundo para penetrar na segunda camada, guiada por Yusuf na primeira camada caindo de uma ponte, Arthur enfrentando as projeções subconscientes de Fisher, Eames e Saito invadindo uma base militar em meio à neve na terceira camada e Cobb e Ariadne na quarta camada, chamada de limbo pelos personagens, tentando resgatar Fisher de Mal.

Todos esses eventos se alternam constantemente através da montagem, mesmo quando não há uma ação nova nessas camadas, como acontece com a primeira camada depois que a van começa a cair da ponte. A montagem continua a retornar a esta primeira camada, lembrando que a van continua a cair enquanto todas as outras ações se desenvolvem e também o perigo que todos correm se a van cair na água e os personagens não despertarem das camadas mais profundas do sonho.

A montagem serve também para estabelecer as relações de causa e consequência entre os eventos das diferentes camadas. Assim, quando Nash dá um tapa em Cobb dormindo em uma das cenas iniciais do filme, a montagem logo corta para Cobb dentro do sonho onde ele é arremessado para longe por uma força invisível e aferimos que esta

força corresponde ao tapa desferido por Nash fora do sonho. Isso ocorre também durante toda a sequência da inserção que compreende estes quatro níveis de sonho, quando a van de Yusuf capota, todo o hotel onde se passa a segunda camada começa a girar, quando Eames, na terceira camada, usa um desfibrilador em Fisher para acordá-lo da quarta camada e, em virtude do uso do aparelho, uma tempestade de trovões se inicia no quarto nível.

Os elementos sonoros também são usados para construir esse universo de diversas camadas de sonho, os sons que um personagem ouve, vazam para a camada abaixo da mesma forma que um som externo é absorvido por nossos sonhos quando estamos dormindo. Como o tempo dos sonhos transcorre em um fluxo diferente, esses sons não se transportam integralmente e com a mesma velocidade. O principal som a passar de um sonho para outro é o da música *Non Je Ne Regrette Rien*⁴⁷ interpretada por Edith Piaf, usado pelos personagens como um sinal de que devem acordar.

Logicamente, quando a música “vaza” de uma camada de sonho para outra, ela não passa por completo, o que se ouve na camada mais profunda são acordes mais lentos e mais graves da melodia da música. Mais lentos por que no sonho o tempo passa mais rápido, assim, tudo que ocorre no mundo real ou na camada anterior parece relativamente mais devagar e o foco nos sons graves parece querer dar a impressão de algo captado apenas pelas regiões mais internas do ouvido já que é um som absorvido enquanto o sujeito está inconsciente.

Além disso, esta música que se encontra dentro da diegese, confunde-se constantemente com a música extra-diegética, uma vez que as composições originais de Hans Zimmer foram baseadas na canção de Piaf, valendo-se da mesma pulsação lenta e grave e também de outras subdivisões e multiplicações do tempo de *Non Je Ne Regrette Rien*. Em entrevista ao New York Times⁴⁸, o compositor falou que a música de Edith Piaf e seu uso mais lento já estavam presentes no roteiro escrito pro Christopher Nolan. A música, deste modo, trabalha para confundir o público acerca da localização das fontes sonoras, se dentro ou fora da diegese, da mesma forma que o próprio Cobb é

⁴⁷ “Não me arrependo de nada” em português.

⁴⁸ Disponível em <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/07/28/hans-zimmer-extracts-the-secrets-of-the-inception-score/>

incapaz de discernir claramente o que é real e o que é sonho. A música também é usada de modos mais convencionais, marcando as cenas de ação e os momentos de tensão e suspense com seus acordes graves e sustentados.

A passagem de signos sonoros entre os níveis de sonho não se limita apenas à música, alguns efeitos sonoros mais marcantes como batidas de carro, explosões e desmoronamentos também passam de uma camada para outra e assim como a canção de Piaf são transportados os tons mais graves e com bastante reverberação. Na verdade, a grande maioria dos sons, como motores de carro ou disparos de armas de fogo, exibem essa qualidade de eco, criando essa sensação de um ambiente repleto de ecos e reverberações, como se os sons estivessem penetrando diretamente na mente de um sujeito mergulhado em um sonho. Isso ocorre porque cada efeito sonoro foi captado por diferentes microfones a diferentes distâncias da fonte sonora. Os sons de cada microfone foram, então, combinados para criar os efeitos sonoros que presenciamos na tela⁴⁹.

Assim sendo, o uso dos recursos cinematográficos visa criar um ambiente de múltiplos universos entrelaçados que se influenciam mutuamente e se confundem. Da mesma forma, como o próprio Cobb já não tem certeza do que é real entre tantas camadas de sonhos.

4.3.3.2 Sonho e Realidade

A *Origem*, assim como outros filmes do diretor Christopher Nolan, nos apresenta um protagonista que vive em uma realidade, na verdade mais de uma no caso de Cobb, construída e que não reflete a verdade. Da mesma forma como ocorre em outros filmes do diretor o filme se vale de uma estrutura complexa que costura diferentes cadeias causais e mistura diferentes tempos e espaços de modo a confundir sonho e realidade.

Na verdade, a relação conflituosa entre sonho e realidade é anterior à morte de Mal. Ao lado da esposa Cobb passou bastante tempo investigando as possibilidades dos mundos de sonhos compartilhados, descendo em níveis cada vez mais profundos até

⁴⁹ Mais detalhes sobre o processo de edição e mixagem de som do filme podem ser vistos em <http://vimeo.com/13396749>.

atingirem o que chamam de limbo, um espaço de sonho não construído, de subconsciente cru nas palavras do próprio personagem. Ao relatar o passado, o filme parece tornar Cobb um narrador delegado, dando a ele controle sobre o que veremos durante seu *flashback*, entretanto, assim como ocorre com Leonard em *Amnésia*, o mega-narrador fílmico parece interferir no relato, inserindo imagens que nos levam a questioná-lo.

Em determinado momento, Cobb conta que passou quase cinquenta anos vivendo em um sonho com sua esposa e que ela se convencera de que aquela era sua realidade. Para convencê-la, o protagonista descobre onde ela guardou seu pião, seu “totem”, um objeto que eles usavam para se certificarem de que não estavam presos no sonho de outra pessoa, e o faz girar. Como estavam de fato dentro de um sonho, o pião nunca cessa de girar e assim Mal se convence de que aquele mundo não é real.

Durante o relato vemos Cobb abrindo o cofre e girando o pião, mas sua aparência se mantém inalterada apesar dele afirmar que se passaram décadas. Depois, quando ele e Mal se deitam sobre uma ferrovia esperando serem mortos pelo trem e assim acordarem, tudo que vemos é um plano detalhe de suas mãos que apresentam-se bastante enrugadas, como se ambos realmente estivessem em uma idade avançada. Este tipo de discrepância ajuda a aumentar a desconfiança sobre a capacidade de Cobb em perceber sua realidade, bem como a sensação de incerteza e apreensão sobre sua habilidade em conseguir sair daquela situação.

A ideia que Cobb plantou na mente de Mal durante o sonho se mantém depois de acordarem e, convencida de que ainda estão sonhando, ela se suicida e Cobb é considerado suspeito, sendo obrigado a abandonar os filhos e deixar o país para não ser preso. O personagem passa a se culpar pela morte da esposa e passa a se refugiar nos próprios sonhos onde sua esposa ainda vive como uma projeção de seu subconsciente, revivendo indefinidamente as memórias que possui ao lado dela e, como Cobb diz para Ariadne em certo momento “*construir um sonho usando suas memórias é o jeito mais fácil de perder a noção do que é real e do que é sonho*”. Deste modo, Cobb é semelhante a Leonard, de *Amnésia*, vivendo de maneira cíclica em falsas memórias, tentando reconstruir aquilo que está para sempre perdido.

Além disso, a projeção que Cobb faz de Mal é uma manifestação física de sua culpa e arrependimento e, do mesmo modo que Cobb não consegue emocionalmente seguir em frente depois do que aconteceu com a esposa, sua projeção de Mal o impede concretamente de realizar qualquer coisa que possa mudar sua situação, sempre atrapalhando as missões de Cobb, inclusive a tentativa de inserção em Robert Fisher. Afinal, se o protagonista conseguir reverter suas acusações e retornar para casa, ele seria capaz de seguir adiante com a vida ao lado dos filhos, ao invés de ficar preso em seus sonhos ao lado de Mal.

A ideia do desejo por uma reparação ou reconciliação encontra eco no arco do herdeiro Robert Fisher. Ao detectarem a relação conflituosa que ele tinha com o falecido pai, os extratores decidem que a maneira mais fácil de inserir na mente dele a ideia de que deve dissolver o conglomerado da família é reparando a relação dele com o pai, pois como Cobb diz *“todos desejamos uma reconciliação, uma catarse”*. Assim, a decisão da equipe é de sugerir a ele em sonho que seu pai sempre desejou que ele seguisse seu próprio caminho e não tentasse ser como ele, deste modo Fisher dividiria a corporação de seu pai de modo a construir algo próprio para si.

A intuição dos extratores funciona e depois de penetrarem em três camadas de sonho, conseguem fazer Fisher criar uma projeção mental de seu pai onde ele lhe diz que sua maior decepção não foi que o filho não tenha conseguido ser igual a ele, mas que ele tenha tentado ser. Fisher então abraça a sua redenção tão desejada, já que ele sempre quis que o pai o aceitasse e em nenhum momento questiona a veracidade daquilo, como se o fato de ser real não fosse importante, a importância estaria na catarse em si, que expurgaria seus sentimentos de culpa e arrependimento acerca de sua relação com o pai.

De forma semelhante, quando Cobb retorna finalmente para casa depois do sucesso da inserção seu primeiro instinto é girar o pião sobre a mesa para verificar se está de fato no mundo real, entretanto, ao se deparar com seus filhos, corre diretamente para eles, abandonando o pião girando sobre a mesa. Quando Cobb vai ao encontro dos filhos, a câmera permanece no pião por alguns segundos e então corta para os créditos finais. Assim como Cobb, o público também fica sem saber se o pião cai ou continua girando.

O personagem, portanto, abandona aquilo que lhe servia de âncora para realidade⁵⁰ e aceita sua nova situação independente de saber do resultado indicado pelo pião. Ao finalmente ser ver diante dos filhos, Cobb simplesmente aceita seu momento de redenção, de catarse, da mesma forma que Fisher aceitara a dele. O final reforça a ideia de que o real é aquilo que concebemos como tal e que cada um cria sua própria versão da realidade a partir de sua visão subjetiva sobre todas as coisas. Um sentido bastante presente nas obras do diretor Christopher Nolan.

4.3.3.3 Os Cobbs de Nolan

É praticamente impossível falar sobre *A Origem* em relação ao *corpus* de trabalho do diretor sem fazer referência direta a outro filme dele, *Following*, seu primeiro longa-metragem. Em ambos há a presença de um personagem chamado Cobb e não é apenas o nome que eles compartilham. Ambos são ladrões e ambos, a seu próprio modo, roubam os segredos das pessoas.

O Cobb de *A Origem* invade sonhos para roubar informações confidenciais da mente de executivos, nos sonhos essas informações tomam a forma de documentos escondidos em um cofre ou uma caixa forte. Ao conversar com Saito sobre a extração ele afirma que todos possuem um cofre cheio de segredos. Afirmação semelhante faz o Cobb de *Following* ao dizer que todos têm em suas casas uma caixa ou gaveta onde guardam seus segredos e objetos mais pessoais e são essas caixas, esses pequenos objetos pessoais e sem grande valor que Cobb rouba ao invés de furtar posses de grande valor. A fala do personagem ecoa o sentido de que precisamos recorrer a objetos para relembrar e construir nossa identidade, estando esses conceitos presentes nos totens de *A Origem* e nas tatuagens de Leonard em *Amnésia*.

Além disso, os dois personagens tem suas ações calcadas na aplicação de um golpe que consiste de apresentar sua vítima a uma realidade inventada e usam seu desejo por reparação e redenção para manipulá-los a realizar seus propósitos. Na

⁵⁰ Embora seja discutível se o pião está realmente revelando a realidade, pois Cobb diz que o totem serve para ter certeza de que não está no sonho de outra pessoa. Nada interdita, portanto, que Cobb esteja preso no próprio sonho.

verdade, é quase como se os dois filmes contassem a mesma história, sendo que em *A Origem* acompanhamos tudo do ponto de vista do ladrão e em *Following* do ponto de vista da vítima.

Em *A Origem* a vítima é Robert Fisher, em *Following* é o protagonista, o escritor Bill. Em *Following* Bill conhece uma misteriosa loira que tem um caso com um mafioso e está sendo ameaçada por ele. Desejoso por sair do marasmo em que vive, Bill decide ajudar a loira a se livrar do mafioso e pede ajuda a Cobb, que conhecera enquanto seguia pessoas anônimas pelas ruas tentando buscar inspiração para escrever.

O que Bill não sabe, e o público também não já que a narrativa limita o escopo das informações a Bill, é que a loira age a mando de Cobb que era quem realmente desejava se ver livre do mafioso, bem como roubar seu dinheiro. Apenas no final descobrimos o golpe de Cobb e que todos os seus conselhos para Bill serviram para que o escritor fornecesse provas de sua própria culpa e desviasse atenção para os planos de Cobb. O filme encerra com Bill sendo preso pelo assassinato e roubo do mafioso, tudo por causa das falsas ideias que Cobb plantou para ele. O protagonista ainda tenta argumentar sobre uma possível armação de Cobb, mas como não há qualquer evidência da participação do ladrão.

Esse desfecho traz novamente à tona o sentido de que a realidade é sempre um construto fruto da manipulação dos indivíduos e de que a realidade consiste daquilo que concebemos como tal, sendo, portanto, algo bastante relativo. Serve também para demonstrar como *Following* e *A Origem* tem uma relação mais estreita no que se refere ao efeito de produção de sentido do que os outros filmes do diretor.

As três análises apresentadas neste trabalho tentaram demonstrar a existência de convergências na programação poética destes três filmes que fazem parte da filmografia do cineasta Christopher Nolan, em especial no que se refere à produção de sentidos e de sensações. Essas convergências serão abordadas mais adiante.

5. Conclusão

O presente trabalho buscou demonstrar, a partir de análises dos trabalhos do diretor britânico Christopher Nolan, como o sistema produtivo do cinema americano, baseado em um grande volume de produções de alto valor e na repetição de determinados formatos, gêneros narrativos e paradigmas estilísticos, é também capaz de permitir que um cineasta seja capaz de criar programas poéticos coesos ao longo de seu corpus de trabalho, mantendo, assim uma relativa liberdade criativa.

Nas análises percebemos a existência de muitos elementos em comum, presentes na programação poética dos três filmes abordados em especial, bem como temas, situações e personagens.

Com base nas análises é possível concluir que os três filmes trabalham para produzir sentidos semelhantes de que a realidade não é algo absoluto, mas um construto feito a partir da subjetividade de cada indivíduo e que, portanto, cada um de nós constrói nossa própria realidade de acordo com nossos próprios desígnios.

Em *O Grande Truque* isso acontece quando os mágicos constroem uma farsa sobre si mesmos para manterem os segredos de seus truques de mágica intactos. Durante o confronto final entre os dois ilusionistas, Angier afirma que o principal motivo para exercer seu ofício era o olhar de surpresa da plateia diante de suas mágicas, que, de acordo com ele, consegue duvidar por breves instantes da concretude do mundo, passando a ideia de que a audiência quer acreditar na existência de algo fantástico, sobrenatural, em algo maior do que si próprios, mesmo sabendo que não é necessariamente real. A fala do personagem encontra eco na narração de Cutter, que abre e encerra o filme, de que o público não quer realmente saber como é feito um truque de mágica, quer ser “enganado”, surpreendido. Assim como na mágica, o público do cinema também deseja experimentar a catarse oferecida pelo produto ficcional que se desenvolve diante dele, mesmo sabendo se tratar de algo que não é real. O sentido que o filme encerra, portanto, é de que as pessoas querem se engajar e experimentar uma catarse, mesmo ela não sendo necessariamente real.

Leonard Shelby de *Amnésia* usa sua própria deficiência de memória para reescrever seu passado e seu presente de acordo com sua vontade, se construindo e se desconstruindo a partir de suas anotações, fotos e tatuagens, que servem para ancorar aquilo que entende como real. O final de *Amnésia* traz, portanto, a ideia de que a realidade não existe enquanto uma verdade concreta e absoluta e sim que cada indivíduo filtra e manipula a realidade de acordo com sua própria subjetividade de modo a torná-la mais favorável para si.

O extrator Cobb de *A Origem* recria suas memórias através de sonhos para poder continuar com sua esposa mesmo depois de sua morte e ao retornar para casa e para a companhia de seus filhos, deixa de lado seu totem, o objeto que servia para ancorar sua realidade, aceitando aquela realidade independente de saber se está mesmo no mundo real ou se ainda está sonhando. Para o personagem, torna-se mais importante vivenciar a catarse e a redenção de estar de volta para os filhos do que saber se tudo aquilo é real ou não. Retornando à noção trabalhada por *Amnésia* de que a realidade é aquilo que construímos como tal e assim aceita estar com os filhos, independente de ser ou não um sonho. Este final também retoma as ideias de *O Grande Truque* de que as pessoas desejam experimentar uma catarse, uma redenção, mesmo sabendo se tratar de construto ficcional ou de uma ilusão que não corresponde exatamente à verdade.

Esses sentidos também se verificam nos outros filmes do diretor, desde *Following* onde o escritor Bill é arruinado por sua concepção errônea da realidade, passando pelas manipulações de verdades e identidades por Bruce Wayne e os demais vilões da trilogia Batman e pelo detetive Will Dormer de *Insônia* que constrói uma imagem de policial competente e respeitável, mas cujo passado esconde segredos que poderiam destruir sua carreira.

Entre os três filmes analisados percebe-se em comum também a maneira de organizar a narrativa, apoiando-se em estruturas complexas, com múltiplas linhas narrativas e camadas de causalidade, embaralhando tempos e espaços. Esse tipo de estrutura também se verifica em *Following*, enquanto que a trilogia Batman e *Insônia* mantêm uma progressão mais linear.

Os filmes do diretor também demonstram uma repetição por determinadas motivações e temas como o protagonista acusado de um crime que não cometeu, como acontece com Borden, acusado injustamente do assassinato de Angier em *O Grande Truque*, Cobb se torna um fugitivo em *A Origem* por ser considerado suspeito do assassinato de Mal, sua esposa, o Batman assume a culpa pelos crimes cometidos pelo vilão Duas-Caras em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e essas ações ecoam em sua continuação *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*. Além disso, o filme *Following* encerra com o escritor Bill sendo acusado por uma série de crimes que não cometeu devido a uma ação perpetrada por Cobb.

A perda de um cônjuge ou de um ente querido é outra constante para os personagens de Nolan. Em *Amnésia*, Leonard embarca em uma jornada de vingança para encontrar o homem que julga ter matado sua esposa. A morte dos pais do jovem Bruce Wayne em *Batman Begins* o motiva a se tornar o vigilante Batman, além disso é a perda da esposa que leva Henri Ducard a se tornar o líder dos mercenários conhecidos como Liga das Sombras e assumir o título de Ra's al Ghul⁵¹. Em *O Grande Truque* as esposas de Borden e Angier morrem devido à obsessão dos dois com o ofício da mágica. A promotora assistente Rachel Dawes é morta pelo Coringa em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e o acontecimento enlouquece seu noivo, o promotor Harvey Dent, que se torna o vilão Duas-Caras. O extrator Cobb de *A Origem* vê a esposa se suicidar diante dele e não consegue lidar com a sua morte, sendo atormentado em sonhos pela projeção inconsciente que sua mente faz dela.

Outro aspecto verificado pelas análises é que além de manipular os recursos do cinema para produzir efeitos de sentido semelhantes, nos três filmes é possível verificar que o programa poético das obras também se volta para a produção de sensações como tensão, incerteza e confusão. Isso se dá principalmente pelo uso que o cineasta faz da montagem, que desordena os acontecimentos, retém informações e desenvolve múltiplas ações em paralelo.

É possível notar isso em *Amnésia* através do uso de duas ordens temporais que se intercalam visando confundir o espectador e aumentar a ansiedade pelo que pode

⁵¹ “Cabeça do demônio” em árabe.

acontecer. *O Grande Truque* recorre ao ponto de vista de cada um dos mágicos e histórias contidas em outras histórias a partir das leituras dos diários dos protagonistas de modo a limitar o escopo da informação e despistar o público para as possíveis resoluções dos mistérios da trama. *A Origem*, por sua vez, apresenta um mundo de sonho estruturado como um labirinto e organizado em várias camadas, cada uma com seu próprio fluxo temporal e cujos eventos influenciam diretamente as outras camadas. A montagem do filme alterna os eventos dos diferentes níveis do sonho com o objetivo de aumentar a sensação de perigo, já que em cada nível há muitas ameaças, aumentando a apreensão e ansiedade do público acerca das possibilidades de sucesso da missão dos protagonistas.

Estas sensações parecem alinhadas com a programação poética do gênero de suspense e reforçam a ideia de que o cineasta manipula algumas ferramentas já conhecidas do cinema hollywoodiano para acrescentar seus próprios elementos, ressignificando os preceitos de alguns deles, como faz com a narrativa policial em *Amnésia* ou os filmes de super-herói em seus três *Batman*, para atender seus propósitos artísticos e imprimir neles sua visão.

Isto parece uma movimentação similar àquela ocorrida no chamado período pós-clássico do cinema americano quando diretores como Martin Scorsese, Steven Spielberg e Francis Ford Coppola ajudaram a indústria americana a sair da crise com seus filmes que mantinham características atribuídas ao cinema clássico hollywoodiano ao mesmo tempo em que acrescentavam suas próprias influências em gêneros já consolidados. Do mesmo modo, as análises revelam que o cineasta Christopher Nolan também se vale destes preceitos e paradigmas para formar um programa poético que faz compõe sua filmografia, dando a ele uma coesão temática e de efeito de sentido, contribuindo para o pensamento de que é através da capacidade de determinados realizadores que estão sempre renovando os paradigmas já consolidados do cinema clássico que a indústria do cinema americano prospera.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLEN, Michael. **Contemporary US Cinema**. Pearson Education Limited. 2003.

ALTMAN, Rick. **Los Géneros Cinematográficos**. Barcelona. Paidós, 2000.

AMIEL, Vincent. **A Estética da Montagem**. Lisboa: Edições Texto e Grafia. 2011.

ANDREW, James Dudley. **As Principais Teorias do Cinema: Uma Introdução**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editora. 2002.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Edipro. 2011.

AUMONT, Jacques. **O Cinema e a Encenação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia. 2011

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do Filme**. Lisboa: Texto & Grafia. 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papyrus. 2003.

BAZIN, André. On the “*Politique des auteurs*”. In: HILLIER, Jim (Ed). **Cahiers du Cinéma: The 1950s Neo-Realism, Hollywood, New Wave**. Cambridge: Harvard University Press. 1985.

BELLOUR, Raymond. **The Analysis of Film**. Bloomington: Indiana University Press. 2000.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva. 2000.

BISKIND, Peter. **Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex, Drugs & Rock ‘n Roll Generation Saved Hollywood**. New York: Simon & Schuster. 1998

BORDWELL, David. **La Narracion en el Cine de Ficción**. Barcelona: Paidós, 1996.

BORDWELL, David. **O Cinema Clássico Hollywoodiano: Normas e Princípios Narrativos**. In: Teoria Contemporânea do Cinema Volume II. São Paulo: Editora Senac. 2003.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It : Story and Style in Modern Movies**. Berkeley: University of California Press. 2006.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. New York: McGraw-Hill, 2001.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; STAIGER, Janet. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960**. New York: Columbia University Press. 1985.

BUCKLAND, Warren. The Role of Auteur in the Age of Blockbuster : Steven Spielberg and Dreamworks. In: STRINGER, Julian (Ed). **Movie Blockbusters**. Londres: Routledge. 2003. p. 84-98.

CASSETTI, Francesco. **El Filme y su Espectador**. Madrid: Catedra. 1989.

CARROL, Noel. The Power of Movies. In: **Theorizing the Moving Image**. Cambridge: Cambridge University Press. 1996. p. 78-93.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema**. Lisboa. Edições Texto & Grafia. 2011.

DOYLE, Arthur C. **Sherlock Holmes Volume 6: Um Estudo em Vermelho**. Ed. Definitiva, comentada e ilustrada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora. 2009.

COWIE, Elizabeth. Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative. In: NEALE, Stephen; SMITH, Murray (Eds). **Contemporary Hollywood Cinema**. New York: Routledge. 1998. p. 178-189.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DIXON, Wheeler Winston. Twenty Five Reasons Why It's All Over. In: LEWIS, Jon (Ed). **The End of Cinema as We Know It : American Film in the Nineties**. New York: New York University Press. 2001.

ECO, Umberto. **Lector In Fabula: A Cooperação Interpretativa nos Textos Narrativos**. São Paulo: Perspectiva; 2002.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva. 2003.

ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In: BUCKLAND, Warren (Ed). **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Oxford: Wiley-Blackwell Publishing. 2009. p. 13-41.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora. 2002b.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora. 2002a.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro : Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva. 2001.

FLAUBERT, Gustave. **Madame Bovary**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2011.

GAUDREAU, Andre. **From Plato to Lumiere: Narration and Monstration in Literature and Cinema**. Toronto: University of Toronto Press. 2009.

GAUDREAU, Andre; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Editora UnB, 2009.

GENETTE, Gerard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega. 1995.

GOMES, Wilson. Estratégias de produção de encanto: O Alcance Contemporâneo da Poética de Aristóteles. In : **Textos de Cultura e Comunicação**. V.35, p. 99-125. 1996.

GOMES, Wilson. **La Poética Del Cine y la Cuestión Del Método En El Análisis Fílmico**. Significação, Curitiba, v. 21, n. 1, p. 85-106. 2004.

GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies: Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press. 1987.

GREIMAS, A. J; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Editora Contexto. 2012.

KING, Geoff. **Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of Blockbusters**. Londres: I. B. Tauris. 2000.

LAFFAY, Albert. **Lógica del cine**. Barcelona: Labor, 1973.

LEONARD, Garry. Keeping Ourselves In Suspense: The Imagined Gaze and Fictional Constructions of the Self in Alfred Hitchcock and Edgar Allan Poe. In: FRIEDRICHSEN, Mike; VORDERER, Peter; WULF, Hans (Eds). **Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations**. New York: Routledge. 1996. p. 19-36.

LUBBOCK, Percy. **The Craft of Fiction**. Viking. 1962.

MARTELL, William C. **Secrets of Action Screenwriting: From Popeye Points to Rug Pulls**. Studio City: First Strike Productions. 2000.

MASCARELLO, Fernando. **Cinema Hollywoodiano Contemporâneo**. In: História do Cinema Mundial. São Paulo: Papyrus. 2006.

METZ, Christian. **A Significação do Cinema**. São Paulo: Perspectiva. 1972.

MIKOS, Lothar. The Experience of Suspense: Between Fear and Pleasure. In: FRIEDRICHSEN, Mike; VORDERER, Peter; WULF, Hans (Eds). **Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations**. New York: Routledge. 1996. p. 37-50.

NEALE, Stephen. **Genre**. Londres: British Film Institute, 1980.

PIGLIA, Ricardo. **O Laboratório do Escritor**. São Paulo: Iluminuras. 1994.

REIMÃO, Sandra Lúcia. **O Que é Romance Policial?** Editora Brasiliense. 1983.

SCHATZ, Thomas. The New Hollywood. In: COLINS, Jim (Ed). **Film Theory Goes to the Movies**. New York: Routledge. 1993. p. 8-36.

SCORSESE, Martin; WILSON, Michael Henry. **Uma Viagem Pessoal Pelo Cinema Americano**. São Paulo: Cosac Naify. 2004.

SEYDOR, Paul. **Trims, Clips and Selects: Notes from the Cutting Room**. In: The Perfect Vision, nº 26. 1999.

SKLAR, Robert. **Movie-Made America: A Cultural History of American Movies: Revised and Updated**. New York: Vintage Books. 1994.

SMITH, Murray. Theses on the Philosophy of Hollywood History. In: NEALE, Stephen; SMITH, Murray (Eds). **Contemporary Hollywood Cinema**. New York: Routledge. 1998.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Papirus. 2003.

TALLMAN, Ruth. Was It All a Dream?: Why Nolan's Answer Doesn't Matter. In: JOHNSON, David Kyle (Ed). **Inception and Philosophy**. New Jersey: Wiley. 2012. p. 17-30.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in the New Hollywood: Analyzing Classical Narrative Technique**. Cambridge: Harvard University Press. 1999.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva. 2006.

TOMACHEVSKI, Boris. Temática. In: **Teoria da Literatura: Formalistas Russos**. Porto Alegre: Editora Globo, 1971. p. 169-204.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LETÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. São Paulo: Papirus. 2009.

WULF, Hans. Suspense and Influence of Cataphora on Viewers' Expectations. In: FRIEDRICHSEN, Mike; VORDERER, Peter; WULF, Hans (Eds). **Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations**. New York: Routledge. 1996. p. 1-19.

WYATT, Justin. From Roadshowing to Saturation Release: Majors, Independents, and Marketing/Distribution Innovations. In: **The New American Cinema**. Londres: Duke University Press. 1998. p. 64-86.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Cidadão Kane (**Citizen Kane**). Orson Welles, 1941

Intriga Internacional (**North by Northwest**). Alfred Hitchcock, 1959

Supersize Me: A Dieta do Palhaço (**Supersize Me**). Morgan Spurlock, 2004

Star Wars: Episódio IV: Uma Nova Esperança (**Star Wars: Episode IV: A New Hope**). George Lucas, 1977

Adrenalina 2: Alta Voltagem (**Crank 2: High Voltage**). Bryan Taylor e Mark Neveldine, 2009

De Volta para o Futuro (**Back to the Future**). Robert Zemeckis, 1985

Por um Fio (**Phone Booth**). Joel Schumacher, 2002

O Mágico de Oz (**The Wizard of Oz**). Victor Fleming, 1939

As Férias do Sr. Hulot (**Les Vacances de Monsieur Hulot**). Jacques Tati, 1953

O Falcão Maltês: Relíquia Macabra (**The Maltese Falcon**). John Huston, 1941

A Última Sessão de Cinema (**The Last Picture Show**). Peter Bogdanovich, 1971

O Poderoso Chefão (**The Godfather**). Francis Ford Coppola, 1972

American Graffiti: Loucuras de Verão (**American Graffiti**). George Lucas. 1973

Caminhos Perigosos (**Mean Streets**). Martin Scorsese, 1973

Tubarão (**Jaws**). Steven Spielberg, 1975

O Exterminador do Futuro 2 (**Terminator 2**). James Cameron, 1990

Hannah e Suas Irmãs (**Hannah and her Sisters**). Woody Allen, 1986

Procura-se Susan Desesperadamente (**Desperately Seeking Susan**). Susan Seidelman, 1985

Christopher Nolan (filmografia):

Following

Diretor: Christopher Nolan

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.

Produção: Christopher Nolan, Jeremy Theobald, Emma Thomas

Roteiro: Christopher Nolan

Fotografia: Christopher Nolan

Trilha Sonora: David Julyan

Cor: Preto e Branco

Duração: 69 min.

Ano: 1998

Amnésia (Memento)

Diretor: Christopher Nolan

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

Produção: Jennifer Todd, Suzanne Todd

Roteiro: Christopher Nolan, Jonathan Nolan

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: David Julyan

Cor: Colorido

Duração: 114 min.

Ano: 2001

Insônia (Insomnia)

Diretor: Christopher Nolan

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

Produção: Broderick Johnson, Paul Junger Witt, Andrew A. Kosove, Edward McDonnell.

Roteiro: Hillary Seitz, Erik Skjoldbjærg, Nikolai Frobenius.

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: David Julyan

Cor: Colorido

Duração: 118 min.

Ano: 2002

Batman Begins

Diretor: Christopher Nolan

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

Roteiro: David S. Goyer, Christopher Nolan

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: James Newton Howard, Hans Zimmer

Cor: Colorido

Duração: 139 min.

Ano: 2005

O Grande Truque (The Prestige)

Diretor: Christopher Nolan

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

Produção: Christopher Nolan, Aaron Ryder, Emma Thomas

Roteiro: Christopher Nolan, Jonathan Nolan

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: David Julyan

Cor: Colorido

Duração: 130 min.

Ano: 2006

Batman: O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight)

Diretor: Christopher Nolan

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 Vieu, Michael Stoyanov, William Smillie, Danny Goldring, Michael Jai White, Matthew O'Neill, William Fichtner, Olumiji Olawumi, Greg Beam, Erik Hellman, Beatrice Rosen,

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

Roteiro: Jonathan Nolan, Christopher Nolan

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: James Newton Howard, Hans Zimmer

Cor: Colorido

Duração: 152 min.

Ano: 2008

A Origem (Inception)

Diretor: Christopher Nolan

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

Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas

Roteiro: Christopher Nolan

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: Hans Zimmer

Cor: Colorido

Duração: 148 min.

Ano: 2010

Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge (The Dark Knight Rises)

Diretor: Christopher Nolan

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

Produção: Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas

Roteiro: Christopher Nolan, Jonathan Nolan

Fotografia: Wally Pfister

Trilha Sonora: Hans Zimmer

Cor: Colorido

Duração: 165 min.

Ano: 2012