

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

ANDERSON CARLOS RIBEIRO DE CASTRO

UM ESTUDO SOBRE *ESTRUTURA EM ABISMO*
NO FILME *A ORIGEM*, DE CHRISTOPHER NOLAN

Belo Horizonte,
2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

ANDERSON CARLOS RIBEIRO DE CASTRO

**UM ESTUDO SOBRE *ESTRUTURA EM ABISMO*
NO FILME *A ORIGEM*, DE CHRISTOPHER NOLAN**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como pré-requisito para obtenção do título de
Bacharel em Cinema de Animação da Escola
de Belas Artes da Universidade Federal de
Minas Gerais (EBA / UFMG).

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade.

Belo Horizonte,
2014.

CASTRO, Anderson C. Ribeiro.

Um estudo sobre estrutura em abismo no filme A Origem, de Christopher Nolan / Castro, Anderson C. Ribeiro.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

Orientadora: Ana Lúcia Andrade.

Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA / UFMG, 2014.

Um estudo sobre estrutura em abismo em filmes de ficção atuais.

21p.

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais - I. Andrade, Ana Lúcia.

II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Um estudo sobre estrutura em abismo em filmes de ficção atuais.

ANDERSON CARLOS RIBEIRO DE CASTRO

**UM ESTUDO SOBRE *ESTRUTURA EM ABISMO*
NO FILME *A ORIGEM*, DE CHRISTOPHER NOLAN**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação, do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA / UFMG).

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia M. Andrade – Escola de Belas Artes da UFMG – Orientadora

Prof. Dr. Leonardo Antunes Cunha – UNI-BH – Membro

Data de aprovação: 09 de junho de 2014.

Para Edilene, Leonardo e Gustavo.

Agradecimentos

À minha família, que está sempre ao meu lado, acreditando e apoiando.

Aos meus colegas de curso, especialmente ao Gabriel, Lívia e Samantha, que ajudaram a tornar esta caminhada mais leve e agradável.

Aos professores do CAAD, que conseguiram fazer crescer ainda mais o meu amor por esta arte maravilhosa que é o cinema.

E, em especial à Ana, que, com sabedoria, sensibilidade e respeito, compartilha conosco seu valioso conhecimento e sua brilhante percepção sobre cinema. Um exemplo de professora e de ser humano. Obrigado!

RESUMO

Esta monografia investiga as possibilidades de aplicação de aspectos narrativos e/ou estruturais na realização de filmes de maior apelo popular, a partir de obras mais complexas e autorais, e como se daria esta aproximação. Optou-se por buscar um paralelo entre uma produção atual, de caráter mais comercial – no caso, o filme *A Origem* (*Inception*, EUA Reino Unido, 2010), de Christopher Nolan –, com a obra de Federico Fellini, *Oito e Meio* (*8 1/2*, Itália/França, 1963), justamente por ser este um filme de caráter mais autoral e de difícil assimilação do grande público, que se utiliza de uma estratégia narrativa extremamente complexa – *estrutura em abismo*, conforme apontada por Christian Metz (1972).

Palavras-Chave: Cinema industrial. Estrutura em abismo. Estratégias narrativas.

ABSTRACT

This monograph investigates the possibilities of applying of narrative and/or structural aspects in filmmaking with great popular appeal, from more complex and authorial works, and how would happen this approach. We opted to pursue a parallel between a current production with more commercial character – in case, the movie Inception (USA / UK, 2010), by Christopher Nolan –, with the work of Federico Fellini 8 ½ (Italy / France, 1963), precisely because it is a movie with authorial feature, more difficult to assimilate the general public, which uses an extremely complex narrative strategy – the mirror construction, as pointed out by Christian Metz (1972).

Keywords: *Industrial film. Mirror construction. Narrative strategies.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	01
1. Capítulo 1 - CONSIDERAÇÕES SOBRE <i>OITO E MEIO</i> , DE FELLINI	03
2. Capítulo 2 - <i>A ORIGEM</i> : ESTRUTURA E ESTRATÉGIAS NARRATIVAS	08
CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	21

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, diversos filmes de ficção têm feito uso de estratégia narrativa que chama a atenção do espectador, por surpreendê-lo através de uma história dentro de outra história: a que se imagina estar sendo vivenciada pelo personagem, mas que se passa dentro de sua mente, e a “verdadeira” história daquele personagem – uma vez que, apenas ao final, se revela que tudo não passava de um delírio do protagonista. A opção por esta estrutura narrativa possibilita aos autores a oportunidade de abordar temas delicados da natureza humana e da sociedade, por vezes compondo críticas a alguns problemas de nossa época com certo impacto.

Um exemplo instigante pode ser verificado no filme *A Origem* (*Inception*, EUA/Reino Unido, 2010), de Christopher Nolan, em que o protagonista é capaz de penetrar o subconsciente das pessoas durante o sono, interferindo em seus sonhos para acessar e roubar informações secretas. Ainda que não se trate exatamente de uma novidade no cinema, desde o final do século passado, muitos filmes tem feito uso de estratégias semelhantes, como *Clube da Luta* (*Fight Club*, EUA/Alemanha, 1999), de David Fincher, *Ilha do Medo* (*Shutter Island*, EUA, 2010), de Martin Scorsese, ou *Cisne Negro* (*Black Swan*, EUA, 2010), de Darren Aronofsky, abordando, através dos delírios de seus protagonistas, questões profundas e inquietantes da personalidade humana e da sociedade ocidental.

Oito e Meio (8 1/2, Itália/França, 1963), de Federico Fellini, é certamente um dos exemplos mais notáveis a compor esse tipo de estrutura narrativa, retratando um diretor de cinema em crise criativa e pessoal, às vésperas do início da produção de seu novo filme. Nessa complexa obra do mestre italiano pode-se identificar o que o teórico Christian Metz (1972) denomina de “Estrutura em abismo”: “Na heráldica, fala-se em ‘construção em abismo’ quando no interior de um brasão, um segundo brasão reproduz o primeiro em tamanho menor” (METZ, 1972, p. 217). A construção em abismo “supõe um efeito de espelho atuando sobre a própria estrutura do filme” (MARIE & AUMONT, 2003, p. 34).

Contudo, *Oito e Meio* é um filme de caráter autoral – ou apropriando-se aqui do que David Bordwell (2005) denomina de *filme de arte*, para efeito de diferenciação do cinema clássico tradicional –, pouco acessível ao grande público,

enquanto *A Origem* é uma produção hollywoodiana de caráter industrial, com muitos efeitos especiais, protagonizada pelo astro Leonardo DiCaprio, um ator extremamente popular, ou seja, um filme realizado para atrair muitas pessoas ao cinema e gerar lucro para os produtores.

Sendo assim, este estudo pretende investigar possibilidades de apropriação de aspectos narrativos e/ou estruturais na realização de filmes de maior apelo popular, a partir de obras mais complexas e autorais, além de verificar como se daria esta aproximação. A opção por buscar um paralelo entre uma produção atual, de caráter mais comercial, como *A Origem*, com a obra de Fellini se faz justamente pelo fato de *Oito e Meio* se tratar de um filme de difícil assimilação do grande público. É interessante perceber como, a partir de obras complexas como a de Fellini, outros cineastas, através de releituras, se apropriam de aspectos narrativos e/ou estruturais para realizar filmes de maior apelo popular. Ou seja, percebe-se que estratégias narrativas de alguns filmes de ficção atuais apresentam-se como derivadas de obras de maior complexidade que geralmente não atingem o grande público.

O embasamento teórico à análise fílmica da obra em questão se deu através de referências bibliográficas relacionadas ao tema proposto, abrangendo estudos sobre linguagem e narrativa – com foco em David Bordwell (2005) e Christian Metz (1972) –, bem como sobre níveis distintos de leitura do espectador – a partir dos apontamentos de Ana Lúcia Andrade (1999) e de Umberto Eco (1989). Assim, este estudo é composto por dois capítulos: o primeiro abordando as principais características do tipo de estratégia narrativa em questão e o segundo contendo a análise do filme *A Origem*, a partir das teorias verificadas. Como Considerações Finais, apontam-se as principais conclusões arvoradas pela pesquisa, com reflexão crítica acerca das estratégias contidas em *A Origem*.

Considera-se relevante uma pesquisa que busque identificar semelhanças narrativas e estruturais entre filmes da indústria e os chamados “filmes de arte”, procurando compreender como se daria esta aproximação pelos grandes estúdios, a partir do exemplo estudado, em narrativas que estabelecem níveis diferenciados de leitura ao espectador.

Capítulo 1 – CONSIDERAÇÕES SOBRE *OITO E MEIO*, DE FELLINI

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

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

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

Não basta, portanto falar de “filme dentro do filme”: 8 1/2 é o filme 8 1/2 sendo feito; o “filme dentro do filme” é aqui o próprio filme. (METZ, 1972, p. 219 e 221).

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

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

Outros filmes também fazendo uso de metalinguagem apropriaram-se de estruturas semelhantes, como, por exemplo, *Quando Paris Alucina* (*Paris, When it Sizzles*, EUA, 1964), de Richard Quine, ou *A Noite Americana* (*La Nuit Américaine*, França/Itália, 1973), de François Truffaut (Cf. ANDRADE, 1999). No entanto, segundo Metz, o filme de Fellini foi o primeiro construído inteiramente em função da *estrutura em abismo*. “[...] É a construção em abismo, e ela só, que possibilitou a Fellini integrar no seu filme todo um conjunto ambíguo de reflexões sobre aquilo que se poderia criticar no seu filme.” (METZ, 1972, p. 219).

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

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

Dessa forma, de acordo com Ana Lúcia Andrade, o ensaio de Metz ajuda a explicar as composições dos planos do filme de Fellini em que o protagonista é revelado através de espelhos (Figura 1), seja por ele mesmo (como em sua primeira aparição de frente para o espectador) ou por outros personagens. Quanto à cena no banheiro de uma clínica, em que Guido se revela, após acordar de seu pesadelo: “É a primeira vez que o espectador visualiza completamente o rosto do protagonista. E é através do espelho que suas feições são reveladas,

uma possível alusão ao jogo de espelhamentos que Fellini propõe em seu filme.” (ANDRADE, 1999, p. 101).



Figura 1 – O cineasta Guido (Marcello Mastroianni) aparece pela primeira vez de frente para o espectador através de seu reflexo no espelho. Fonte: *8 ½* (1963).

Essa complexa estrutura é arquitetada, segundo Andrade, para criar uma identificação entre o protagonista Guido e o próprio Fellini. O tempo todo se pode perceber as inquietações de Fellini refletidas em seu personagem. Isso se verifica tanto nos enquadramentos com uso de espelho mencionados, quanto nos diálogos, nos temas abordados, na câmera subjetiva que ora sugere a visão de Guido, ora a do próprio Fellini. Ao final, o diretor fecha o ciclo, terminando o seu filme como o início do filme que Guido desejaria realizar.

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

Embora *Oito e Meio* tenha sido reconhecido pela crítica – e até mesmo pela indústria cinematográfica hollywoodiana que o premiou com o Oscar de melhor filme estrangeiro em 1964 – como obra-prima do cinema, não se trata exatamente de um filme ao gosto do grande público. Sua narrativa fragmentada, misturando sonhos, devaneios, memórias e ‘realidade’ do protagonista, em uma

trama hermética, não são fatores que costumam atrair multidões ao cinema. Federico Fellini parece compactuar com o que Umberto Eco (1989) denomina de espectador *crítico* ou espectador *de segundo nível*, que não está interessado apenas em acompanhar uma história, num primeiro nível de leitura¹, mas que é capaz de estabelecer relações, graças a um conhecimento prévio ou, segundo Eco, a uma *enciclopédia intertextual*. Este tipo de espectador não se concentra apenas na fábula, mas, como afirma David Bordwell, em “[...] indagar por que a narração a está representando dessa maneira particular.” (BORDWELL, 2005, p. 289).

O filme de Fellini poderia ser classificado, portanto, de acordo com as considerações de Bordwell, como *cinema de arte*, em que há uma “relativa ausência de personagens consistentes e orientados para um objetivo preciso.” (BORDWELL, 2005, p. 279). Quase em oposição a esse tipo de narrativa, tem-se o *filme hollywoodiano clássico* que

apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa sua busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não-consecução dos objetivos. (BORDWELL, 2005, p. 278).

Nesse sentido, percebe-se que a maioria dos filmes produzidos pela indústria cinematográfica hollywoodiana podem ser classificados como de narrativa clássica, direcionados principalmente ao *espectador ingênuo* (ECO, 1989). Filmes, como *Oito e Meio*, mais direcionados ao *espectador crítico*, podem ser considerados exceção, ante a enorme produção cinematográfica industrial, e, como observou Luis Buñuel (1983), seriam utilizados como “instrumento de poesia, [...] de subversão da realidade, de limiar do mundo maravilhoso do subconsciente, de inconformismo com a estreita sociedade que nos cerca.” (*in* XAVIER, 1983, p. 334). Segundo Buñuel, o cinema é uma arte sub-aproveitada, ao se considerar as enormes possibilidades que proporciona e a efetiva realização cinematográfica que se limita, na maioria das vezes, a contar histórias,

¹ Eco denomina de *leitor* (ou, no caso, espectador) *de primeiro nível* – como oposto ao *de segundo nível (crítico)* – o *espectador ingênuo*.

imitando o romance e o teatro. Para ele, o cinema seria “o melhor instrumento para exprimir o mundo dos sonhos, das emoções, do instinto”.

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

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

Diante dessas duas vertentes – o cinema de arte (ou de poesia) e o cinema clássico – levanta-se aqui a questão: poderiam as estruturas e estratégias narrativas criadas em um filme de arte ser aproveitadas em um filme clássico, de caráter mais comercial? Se possível, como se daria esta aproximação? A partir da análise estrutural da narrativa de *A Origem*, de Christopher Nolan, é o que se pretende refletir no capítulo a seguir.

Capítulo 2 – A ORIGEM: ESTRUTURA E ESTRATÉGIAS NARRATIVAS

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

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

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

Trata-se de uma obra cinematográfica com muita ação, utilização de efeitos especiais, além de contar com atores e atrizes conhecidos do grande público, num complexo sistema de produção de um grande estúdio (Warner Bros.), com alto orçamento, prevendo obter bastante lucro de retorno e, para isto, buscando atrair muitos espectadores ao cinema. E, de fato, o filme foi um grande sucesso

de bilheteria à época de seu lançamento², além de ter sido reconhecido pela crítica e pela indústria que o premiou com Oscar de melhor montagem, mixagem de som, edição de efeitos sonoros e efeitos visuais, em 2011, tendo também sido indicado em outras importantes categorias (melhor filme, roteiro original, direção de arte e trilha sonora original).

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

Conforme definido por David Bordwell (2005), pode-se considerar que *A Origem* tem diversas características da *narrativa clássica*. Há certamente personagens bem definidos, principalmente o protagonista que tem um claro problema a solucionar: o afastamento compulsório de seus filhos. Para alcançar seu objetivo, ele deve cumprir uma última tarefa – um *clichê* em filmes do gênero – e, durante este trabalho, entrará em conflito com outros personagens e situações, até chegar à consecução ou não de sua meta. Com exceção da clara consecução ou não dos objetivos, os demais aspectos citados por Bordwell que caracterizariam uma narrativa hollywoodiana clássica estão presentes na obra de Nolan. Há também uma centralização e um direcionamento de toda a trama aos problemas e conflitos pessoais do protagonista – o que conduz a um envolvimento do espectador com o personagem.

Assim, mesmo com sua trama intrincada, esse modo narrativo parece atender às expectativas do espectador ingênuo, uma vez que as regras que regem o universo ficcional são didaticamente expostas ao longo do filme. Nesse sentido, a personagem Ariadne (interpretada por Ellen Page) parece funcionar como artifício do roteiro para indagar sobre detalhes da trama, ajudando a

² Segundo dados fornecidos pelo *site* Internet Movie Database (www.imdb.com). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt1375666/business?ref_=tt_dt_bus (acesso: em 16 maio 2014).

informar o espectador, sanando possíveis dúvidas ao longo do filme. Ela, constantemente, faz perguntas a outros personagens de forma a propiciar a explicação necessária para que o espectador não se perca em meio à complexa narrativa. Assim, o público em geral pode sair do cinema satisfeito com as cenas de ação e a aparente resolução do conflito do protagonista, mesmo que uma interrogação seja deixada na última cena.

Por outro lado, Nolan dialoga e provoca também o espectador crítico que, segundo Eco (1989), ao acessar sua enciclopédia intertextual, desfrutará de um prazer secreto, reconhecendo citações a outras obras ou relações com circunstâncias externas ao filme, além de poder se deliciar com a forma como a narrativa se articula. Esse pacto com o espectador de segundo nível pode ser exemplificado na música usada para despertar os personagens do sono profundo – *Non, Je Ne Regrette Rien*³, interpretada por Édith Piaf. O espectador mais atento poderá se lembrar de que Piaf fora interpretada há pouco tempo no cinema por Marion Cotillard⁴, que aqui faz o papel de Mal (que, em francês, significa ‘doença’), a esposa de Cobb. Este espectador poderá também perceber que o título e a letra da música⁵ não só têm profunda relação com a vida da cantora francesa, como também com o incidente que resulta na morte de Mal, em *A Origem*.

Outro exemplo é o nome da estudante de arquitetura (personagem de Ellen Page) que se junta à equipe para criar os cenários no mundo dos sonhos: Ariadne – na mitologia grega, nome da princesa, filha do rei Minos, que ajudou seu amado Teseu a sair do labirinto de Creta, dando-lhe um novelo de linha, do qual ficaria segurando uma das pontas, para que ele pudesse achar o caminho de volta. No filme de Nolan, é Ariadne quem irá projetar os labirintos dos sonhos e, além disso,

³ Famosa canção francesa composta em 1956, com letra de Michel Vaucaire e melodia de Charles Dumont, gravada a primeira vez por Piaf em 10 de novembro de 1960.

⁴ Marion Cotillard tornou-se mundialmente conhecida após ser premiada com o Oscar de melhor atriz por interpretar a diva da música francesa, no filme *Piaf – Um Hino ao Amor* (*La Môme*, França/Reino Unido/República Tcheca, 2007), de Olivier Dahan.

⁵ “Não me arrependo de nada” (tradução livre). Letra completa da canção: “Non... rien de rien... / Non... je ne regrette rien / Ni le bien qu'on m'a fait, / Ni le mal - tout ça m'est bien égal! / Non... rien de rien... / Non... je ne regrette rien / C'est payé, balayé, oublié, / Je me fous du passé! / Avec mes souvenirs / J'ai allumé le feu, / Mes chagrins, mes plaisirs, / Je n'ai plus besoin d'eux! / Balayé les amours / Avec leurs trémolos / Balayés pour toujours / Je repars à zéro... / Non... rien de rien... / Non... je ne regrette rien / Car ma vie, car mes joies, / Aujourd'hui, ça commence avec toi!”.

é a única a conhecer os segredos e as inquietações de Cobb, estando, então, sempre ao seu lado, procurando guiá-lo e ajudá-lo a se libertar de seu labirinto pessoal.

A estrutura e as estratégias narrativas adotadas por Christopher Nolan são alguns dos aspectos que mais chamam a atenção em *A Origem*. Desde o início, o espectador se depara com tramas aninhadas: um sonho dentro de outro sonho. Entretanto, só se percebe isso à medida que o enredo se desenvolve, uma vez que, primeiramente, é apresentado o sonho mais profundo, em que os personagens estão na mansão de um rico empresário japonês – Saito (interpretado por Ken Watanabe). Essa cena se inicia no mesmo salão onde Cobb e Saito, envelhecido, estavam na cena anterior. Só depois do aparecimento de Mal, quando o sonho começa a se desfazer, é que se passa a outro ambiente – o apartamento onde Saito costuma se encontrar com sua amante. Esse cenário que, inicialmente, é apresentado como o ‘mundo real’, logo se revela ser outro sonho que ‘hospedava’ o anterior. Apenas quando Saito percebe que ainda está sonhando é que são apresentados os personagens no mundo consciente, no vagão de um trem.

Nolan já começa o filme apresentando uma estrutura complexa – um sonho dentro de um sonho – e de maneira inversa ao que seria de se esperar. Se a forma clássica sugeriria apresentar o ‘mundo real’, para, em seguida, o primeiro nível de sonho e finalizar com o segundo nível, Nolan faz a apresentação de dentro para fora, ou seja, do nível mais profundo ao mais superficial. Além disso, ainda não é possível compreender a conexão entre a sequência inicial, da praia e a mansão, com os primeiros sonhos assistidos, embora a mansão faça parte do cenário das duas sequências. Na parte final do filme, a complexidade aumenta, quando se tem quatro níveis de sonho, além dos personagens dormindo no avião. Entrelaçam-se, então, quatro sub-tramas desenrolando-se paralelamente, cada uma com uma unidade temporal diferente e todas com *deadlines* que precisam estar sincronizadas para que a missão seja bem sucedida.

Essa estrutura complexa é pouco comum em filmes de caráter mais comercial. No entanto, Bordwell (2010) argumenta que embora Hollywood prefira investir em modos narrativos clássicos, “a indústria cinematográfica incentiva algum grau de inovação. A novidade pode atrair atenção e, talvez, o público

também.” (BORDWELL, 2010, *blog*). Para tanto, é importante que haja algum tipo de motivação, ou seja, a inovação não deve ser gratuita, mas motivada por alguma convenção de gênero: uma viagem no tempo, em um filme de ficção científica, por exemplo. Pode, ainda, estar ancorada em algum realismo de senso comum que justifique, por exemplo, algumas coincidências improváveis presentes na trama. Diferentemente do que se observa em tradições fora de Hollywood, que “não requerem [...] motivação para os experimentos narrativos.” Exemplos disso são filmes como *O Ano Passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Itália/França, 1961), de Alain Resnais; *Esse Obscuro Objeto do Desejo* (*Cet obscur objet du désir*, França/Espanha, 1977), de Luis Buñuel; e *Sorte Cega* (*Przypadek*, Polônia, 1981), de Krzysztof Kieślowski, que ignoram qualquer motivação realista ou de gênero, apresentando-se simplesmente como novas experiências na forma de se contar histórias.

No caso da indústria cinematográfica hollywoodiana, as experiências devem se pagar financeiramente. Bordwell argumenta, então, que as inovações devam ser

contrabalançadas por estratégias de contar histórias tradicionais. Isso faz com que o público não se sinta totalmente perdido. [...] Uma narrativa complexa que equilibre enigma e compreensão pode atrair o público a revisitar o cinema ou comprar o DVD para uma análise mais aprofundada. (BORDWELL, 2010).

Ainda de acordo com Bordwell, Nolan se apóia tanto na motivação de gênero quanto no senso comum, uma vez que em um filme de ficção científica é admissível que as pessoas penetrem no sonho de outras, e, já que todos nós temos experiências com sonhos, há, então, uma sabedoria popular sobre o tema. Para garantir Dessa forma, ele consegue viabilizar uma experiência narrativa de estrutura bastante complexa e que possibilita diversas leituras para o espectador.

Temos, portanto, uma obra que se enquadra no conceito de narrativa clássica (segundo Bordwell), atendendo às expectativas do espectador ingênuo, ao mesmo tempo em que contém elementos derivados do filme de arte (também de acordo com Bordwell), principalmente no que tange à *estrutura em abismo*, citada por Christian Metz (1972), em seu ensaio sobre *Oito e Meio*, de Fellini.

Antes do aprofundamento nessa questão, é importante analisar a cena final do filme e suas possíveis leituras.

Na última cena de *A Origem*, Cobb consegue voltar para casa e reencontra seus filhos. Ao entrar na sala, ele faz o peão girar sobre a mesa, quando vê seus filhos brincando no jardim, de costas, como se lembrava deles em seus sonhos. Eles se viram e veem o pai que corre para abraçá-los. Cobb e as crianças saem do enquadramento e a câmera se detém no peão girando sobre a mesa. Antes que o peão pare de girar, há um corte para os créditos finais.

O peão tem um significado importante na trama. Ele seria um ‘totem’ – um objeto criado para orientar o personagem, ajudando-o a distinguir entre sonho e realidade. Todos os personagens que penetram o mundo dos sonhos deveriam possuir um objeto com essa função, cujas características só o possuidor conheceria. No caso de Cobb, o seu totem é o peão, que pertencera a Mal. Em um sonho, diferentemente do que aconteceria no mundo real, o peão gira ininterruptamente.

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

Como uma obra aberta – e, segundo Umberto Eco (1968), toda obra de arte é aberta, pois comporta uma “pluralidade de significados” –, as leituras acima são válidas, além de outras que diferentes espectadores possam vir a conceber. Segundo Eco, “a obra que ‘sugere’ realiza-se de cada vez carregando-se das contribuições emotivas e imaginativas do intérprete.” (ECO, 1968, p. 46). A questão da obra aberta será retomada mais adiante. No momento, deve-se concentrar em uma das leituras possíveis para o final do filme: a de que a história

inteira seria um sonho de Cobb. Ao longo do filme, Christopher Nolan dá vários indícios de que Cobb possa estar sonhando. O próprio protagonista está o tempo todo atormentado com essa possibilidade. Pode-se vê-lo girando o peão/totem em vários momentos, como que para se certificar de que está realmente acordado.

Logo após o fracasso da primeira missão, quando os personagens ainda estão no trem, Cobb diz aos colegas que vai desembarcar em Kyoto. Mas, o que se vê, em seguida, é uma panorâmica de Tóquio. Poderia ser apenas uma falha de produção, mas também poderia ser uma confusão do subconsciente de Cobb que, em estado de sonho, projeta uma imagem de qualquer cidade conhecida do Japão.

Em outra sequência, Cobb está em Mombaça e é perseguido por homens de uma grande corporação. Na fuga, ele entra em um beco que vai se tornando cada vez mais estreito, ao ponto de Cobb ter muita dificuldade de atravessá-lo – uma situação típica de sonhos. Na mesma sequência, Saito aparece repentinamente em um carro para salvar Cobb, quando ele está prestes a ser alcançado – uma coincidência extremamente improvável, uma vez que Cobb não havia contado a Saito que iria a Mombaça.

O poder de Saito é outro aspecto incrível ao longo da narrativa. Em uma sequência, ele surge no momento crucial para salvar Cobb; em outra, simplesmente compra uma companhia aérea para tornar seu plano mais fácil e, ainda, com apenas um telefonema é capaz de livrar Cobb das acusações de assassinato nos Estados Unidos.

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

Em diversos momentos do filme, personagens questionam Cobb sobre ele estar sonhando ou acordado. Quando Cobb vai a Paris conversar com Miles, este lhe diz: “Volte à realidade, Dom”. Em outro momento, quando Cobb explica a

Ariadne sobre a importância de não reproduzir memórias em sonhos, sob o risco não conseguir distinguir entre sonho e realidade, ela pergunta-lhe: “Foi o que aconteceu a você?”. Em Mombaça, quando visitam um local onde várias pessoas compartilham sonhos todos os dias, um homem fala para Cobb: “O sonho tornou-se a realidade deles. Quem é você para dizer o contrário?”. O próprio Cobb diz a Ariadne, quando conta que não pode mais ver os filhos: “Para voltar a ver seus rostos, eu preciso voltar para casa. Para o mundo real”. E é Mal quem confronta Cobb de forma mais incisiva, em dois momentos. Primeiramente, quando Cobb pergunta a ela: “Se é meu sonho, por que eu não o controlo?”; ao que ela responde: “Porque você não sabe que está sonhando”. E, finalmente, quando Cobb e Ariadne vão ao limbo, encontram Mal e ela questiona Cobb se ele está seguro de que vive no mundo real, se não estaria tão perdido como ela estivera, se não se sente atormentado por ser perseguido pelo mundo, por empresas anônimas e forças policiais, assim como as projeções perseguem o sonhador: “Admita! Você não acredita mais em uma só realidade.”

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

A partir da compreensão de que toda a história seja um sonho de Dom Cobb, pode-se perceber a *estrutura em abismo* na narrativa de *A Origem*. Não exatamente como Fellini construiu, em *Oito e Meio*, em que o filme a que se assiste trata-se do filme que Guido pretende fazer. Aqui, todos os sonhos estariam dentro de um único sonho. Tem-se um sonho dentro de um sonho, dentro de outro, e todos não passam de ilusão. Uma ilusão que conta a história de um homem preso e atormentado por suas memórias e fantasias. Se, em *Oito e Meio*, tem-se as inquietações de Guido refletindo as do próprio Fellini; em *A Origem*, há um protagonista atormentado e inseguro que projeta sua inquietação em detalhes – como os nomes dos personagens (Mal e Ariadne), a música de Édith Piaf e alguns diálogos que revelam, talvez, um pedido de socorro, uma tentativa de sair daquela situação que o aprisiona, um desconforto e conflito constantes entre sonho e realidade, de certa forma semelhante aos conflitos de

Guido para conciliar sonhos, memórias e realidade em seu filme. Metz afirma, em relação a *Oito e Meio*, que o “filme dentro do filme” é o próprio filme. Nesse sentido, pode-se dizer, em relação ao filme de Nolan, que *o sonho dentro do sonho é o próprio sonho*.

Nolan oferece dicas da estrutura em abismo também através de imagens. Enquanto Fellini, por vezes, enquadra o personagem de Marcello Mastroianni através do seu reflexo no espelho, em *A Origem* tem-se a estrutura em abismo explicitada por Ariadne, quando coloca dois grandes espelhos refletindo-se mutuamente, mostrando sua imagem e a de Cobb repetida infinitamente (Figura 2). Nessa cena, é interessante notar que apenas Cobb tem sua imagem refletida ao infinito, enquanto Ariadne (que não está presa naquele ‘labirinto pessoal’) só aparece refletida no primeiro espelho. Uma leitura possível seria que Ariadne está presente em um nível do sonho de Cobb; já o protagonista encontra-se aprisionado no abismo de reflexos.



Figura 2 – Ideia de espelhamento presente em cena do filme de Nolan: Ariadne (Ellen Page) e Cobb (Leonardo DiCaprio) refletidos infinitamente. Fonte: *A Origem* (2010).

Antes disso, quando Cobb conhece Ariadne e, em um teste, pede a ela que desenhe um labirinto que deva ser resolvido em um minuto, ela falha nas duas primeiras tentativas, ao desenhar labirintos com linhas ortogonais, seguindo o padrão do papel quadriculado, sendo reprovada por Cobb. Ela, então, vira o caderno e desenha, em uma folha em branco, um labirinto de círculos concêntricos, conseguindo a aprovação de Cobb que encontra dificuldade para solucionar este desafio (Figura 3).



Figura 3 – Labirinto de círculos concêntricos. Fonte: *A Origem* (2010).

A estrutura do filme também pode ser lida como um ciclo que se repete, com o final unindo-se ao começo. Nolan deixa pistas dessa estrutura em alguns momentos, como, por exemplo, quando Cobb, ao explicar como a mente funciona durante os sonhos, desenha um ciclo que se fecha em si mesmo (Figura 4).

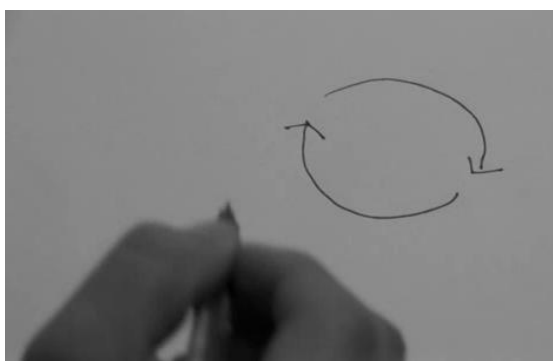


Figura 4 – Ciclo que se fecha em si mesmo Fonte: *A Origem* (2010).

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Afinal, Cobb reencontrou seus filhos? Continua sonhando? As perguntas continuam sem respostas, já que não se sabe se o peão continua a girar. Entretanto, pode-se questionar se o peão que Cobb carrega consigo é um totem válido. Pelas leis que regulam o universo de *A Origem*, um totem só pode ser manuseado por quem o criou; do contrário, perde a finalidade. Só quem criou o totem conhece características, como peso e equilíbrio do objeto. O totem usado por Cobb pertencia a Mal. Ele não tem validade como totem para Cobb que não conhece suas propriedades físicas. Portanto, não importa se ele continua girando ou se pára. Ele não serve como parâmetro para Cobb saber se está sonhando ou acordado.

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

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

Nolan faz mais do que simplesmente contar uma história, como seria de se esperar de um filme industrial com características da narrativa clássica. Assim como Fellini, através da estrutura organizada em *Oito e Meio*, injetando angústia no espectador, procurando torná-lo tão angustiado quanto um diretor em crise criativa, Nolan nos deixa confusos já no início do filme, quando somos

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

Além de se apropriar, de forma muito criativa, de uma estratégia narrativa extremamente complexa, como a *estrutura em abismo*, Nolan constrói uma instigante obra de metalinguagem, ao abordar o processo criativo de um filme através da criação do universo dos sonhos. Tem-se, na equipe de Cobb, o produtor, o diretor, a diretora de arte, o ator e o público. Vemos como as cenas são planejadas e os cenários são executados. Truques de câmera e enquadramentos são apresentados, assim como são mostradas coincidências improváveis, como formas de se resolver problemas na trama. As duas cenas mostrando o diálogo entre Cobb e Saito na mansão podem também ser percebidas como duas tomadas de uma mesma cena, com pequenas diferenças entre cada uma, para que o diretor escolha a melhor, no momento da montagem.

Nolan cria uma obra que ao mesmo tempo em que atende às expectativas de uma produção industrial hollywoodiana, também consegue inovar no que diz respeito às estratégias narrativas, ao se apropriar de experiências consagradas em um filme de arte como *Oito e Meio*. Sendo assim, satisfaz tanto o espectador ingênuo como o crítico, conseguindo realizar algo que Luis Buñuel considerava raro. Segundo o cineasta espanhol, dificilmente encontra-se um cinema com todo seu potencial de concretização do onírico ou da mente humana nas grandes produções, uma vez que "autores, diretores e produtores evitam cuidadosamente perturbar nossa tranquilidade abrindo a janela maravilhosa da tela ao mundo libertador da poesia." (BUÑUEL in XAVIER, 1983, p. 335).

Pode-se concluir, portanto, que há inovação mesmo em obras de caráter comercial, através da apropriação de estruturas e estratégias narrativas experimentados em filmes de arte. Essa inovação, segundo Bordwell, deve se dar de maneira a não descaracterizar significativamente o modo narrativo clássico, sob o risco de afugentar o público. Mesmo com essas limitações, é possível se

perceber a autoria em algumas produções hollywoodianas, uma vez que muitos diretores conseguem desenvolver e ser identificados por seus “princípios e padrões narrativos característicos.” (BORDWELL in RAMOS, 2005, p. 300). Nesse sentido, o próprio Christopher Nolan pode ser citado como exemplo. Algumas características temáticas, estruturais e estilísticas são identificadas em outras obras do diretor, como em *Following* (Reino Unido, 1999), *Amnésia* (*Memento*, EUA, 2001) e *O Grande Truque* (*The Prestige*, EUA/Reino Unido, 2006). “O mais importante é o fato de que qualquer abordagem autoral diferenciada da narração permanece caracteristicamente nos limites do clássico.” (BORDWELL in RAMOS, 2005, p. 300).

REFERÊNCIAS

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

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.

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

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

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

BUÑUEL, Luis. "Cinema: instrumento de poesia". In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

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

GEADA, Eduardo. *O cinema espetáculo*. Lisboa: Edições 70, 1987.

JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo. Perspectiva, 1972.

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

ORIGEM, A (*Inception* – EUA/Reino Unido – 2010), de Christopher Nolan.

PUDOVKIN, Vsevolod. *Argumento e realização*. Lisboa: Arcádia, 1961.

RAMOS, Fernão (Org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume II – Documentário e narratividade ficcional*. São Paulo: Editora Senac SP, 2005.

XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.