

# O FIO DE ARIADNE: AS NARRATIVAS LABIRÍNTICAS DE CHRISTOPHER NOLAN

Fátima Chinita<sup>1</sup>

**Resumo:** Christopher Nolan possui uma carreira breve mas marcante, pautada por uma forte dimensão metacinematográfica, onde pontuam obras como *Doodlebug*, a sua curta-metragem de estreia (1997, UK) e *The Prestige* (2006, EUA/UK), um filme que é um autêntico hino à ilusão espectacular. Interessa-se sobretudo aquilo que podemos identificar como sendo uma trilogia, não obstante o cineasta nunca ter designado estas obras nesses termos: *Following* (1998, UK), *Memento* (2000, EUA) e *Inception* (2010, EUA/UK). Todos eles são filmes sobre o cinema numa perspectiva eminentemente ficcional (metanarrativa) e todos revelam os meandros de uma enunciação autoral sobre o seu próprio métier (alegorias da criação). Fazendo uso dos dispositivos de mise en abyme e da alteração cronológica, Nolan mergulha-nos num labirinto fílmico por camadas de onde só poderemos sair se compartilharmos do jogo de descodificação metanarrativo. Apanágio das narrativas pós-modernas, que tornam o usuário cada vez mais parte da experiência, neste caso também cinematográfica (tal como entendida por certas correntes da psicanálise e psicologia fílmicas), a trilogia metanarrativa de Nolan exemplifica a preceito as três naturezas do dédalo: narrativa extradiegética (*Following*), narrativa intradiegética (*Inception*), narrativa híbrida (*Memento*).

**Palavras-chave:** Metacienma, Metafição, *Puzzle Film*, *Mise en abysme*, Enunciação autoral.

**Contacto:** [chinita.fatima@gmail.com](mailto:chinita.fatima@gmail.com)

## **Puzzles, enigmas e mistérios**

O cérebro humano possui a capacidade de efabular e utiliza-a na sua fértil vida psíquica, tanto a dormir (em sonhos), como acordado (em fantasias); quer de modo saudável e catártico, quer de modo patológico e compulsivo. Como nem todos os seres humanos são artistas, muitas destas “criações” efabulatórias não são partilhadas nem logram aumentar o espólio cultural das nações. No

---

<sup>1</sup> Docente na ESTC - Escola Superior de Teatro e Cinema - desde 1995 e investigadora do CIAC (Universidade do Algarve). Doutorada em Estudos Artísticos pela UL, mestre em Ciências da Comunicação pela UNL, bacharel em Cinema pela ESTC e licenciada em Literatura pela UL. Vive em Lisboa.

entanto, alguns dos efabuladores espraiam a sua verve criativa em produções que partilham com outrem. Deste modo a efabulação natural chega à arte, de que o cinema é uma via possível. Muito deste *storytelling* é falsificante, como diz Gilles Deleuze (1985). Deve referir-se que, em termos gerais, essa falsificação tem uma dupla valência: por um lado, aponta para o anti ilusionismo de muita arte; por outro, implica um jogo de feitura e desconstrução, que realça a ambiguidade de textos onde o processo se sobrepõe ao resultado e onde a interação entre obra e espectador é um dado importante da equação fílmica.

Jonathan Eig, em 2003, defendeu o conceito de "*mindfuck*" para se referir a um conjunto de obras finisseculares caracterizadas por surpresas narrativas ao nível da identidade dos protagonistas. Segundo esta conceção, o herói encontra-se profundamente iludido relativamente ao seu estado. Logo, não é o herói que mente ao espectador<sup>2</sup>, mas sim o filme todo, na sua enunciação mor. O filme manipula o "investimento emocional do vidente no herói" através de uma insidiosa estratégia: durante o primeiro ato do filme, após uma ameaça à vida do protagonista, o curso da história é interrompido por um *flashback*. No final, o espectador é surpreendido por uma revelação inusitada: o herói não sobreviveu à ameaça de que foi alvo e, portanto, o enredo da maior parte da obra enganou o espectador, levando-o a acreditar o mesmo que a personagem iludida pensava<sup>3</sup>.

Elliot Panek (2006, 62-88), pronunciando-se sobre um conjunto de filmes norte-americanos de narratividade não clássica, defende o conceito de "*puzzle* filme psicológico", no qual a relação entre os acontecimentos do enredo e a realidade diegética não é nítida. Em causa está o grau de clareza contido na forma como o filme é narrado; ou melhor, o seu oposto, uma vez que se confirma a existência inequívoca de ambiguidade fílmica a vários níveis. O espectador é temporária ou permanentemente alvo de um logro informativo, julgando estar a acompanhar um tipo de narrativa que, em dado momento, se revela ser outra coisa. Isto pode acontecer devido à ilusão em que vive a personagem narradora<sup>4</sup>, porventura acometida de alucinações, mas o facto

---

<sup>2</sup> O que coincidiria com a noção de "*unreliable narrator*".

<sup>3</sup> É o que sucede em *The Sixth Sense* (de M. Night Shymalan, 1999, EUA), onde o protagonista, psicólogo infantil, é alvejado mortalmente por um antigo paciente seu, passando o resto do filme a tentar ajudar um rapazinho que vê espíritos, sem suspeitar que ele próprio é um desses fantasmas.

<sup>4</sup> Detentora do ponto de vista narrativo.

também pode contaminar a obra inteira e nunca chegar a ser resolvido. Muita da ambiguidade narrativa resulta do esbatimento de fronteiras entre as experiências conscientes e inconscientes das personagens ou da alteração da ordem pela qual a informação é revelada ao espectador. Como o próprio título da categoria indica ("*psychological puzzle film*"), Panek não consegue desligar-se, apesar de tudo, de uma forte ligação à história, escolhendo situações e protagonistas cuja existência ocorre já num intenso grau de irrealidade: em vários casos, inclusive, detentores de uma vida psíquica de contornos patológicos<sup>5</sup>.

Outro teórico que também adota o princípio do *puzzle* fílmico assume a ambiguidade de outra forma, estendendo-a a todas as práticas narrativas não lineares, é Thomas Elsaesser (2009, 13-41). As principais características do seu conceito de "*mind-game film*" ("filme quebra cabeças") são: fator entretenimento, dificuldade cognitiva, estranheza da(s) história(s), ausência de diferença perceptível entre a realidade e o mundo imaginado, protagonista iludido<sup>6</sup>, *puzzles* narrativos<sup>7</sup>, temporalidade como uma dimensão da consciência e da identidade, patologias "produtivas" (ou seja, fruto de mentes doentes mas com capacidades singulares<sup>8</sup>). Encontramo-nos aqui no domínio do lúdico, que se pode manifestar de dois modos: através de jogos no sentido literal, realçando o factor manipulação (*teasing* de uma personagem, do espectador ou de ambos); ou por meio jogos mentais, que evidenciam outros estados psíquicos ou de realidades alternativas.

No entender de Elsaesser, embora seja profundamente manipulativo, o filme quebra cabeças não mente ao espectador, não rompendo o contrato narrativo tácito que com ele mantém. Os "*mind-game films*" situam-se

---

<sup>5</sup> Como sucede em *Memento* (Christopher Nolan, 1999, EUA/ALE). Recorde-se que nesta obra de Nolan o protagonista sofre de perda de memória imediata, pelo que não consegue reter informação mnésica por mais do que alguns minutos, o que o torna num alvo fácil de aproveitamento por parte de outras personagens.

<sup>6</sup> Porque é testemunha ou participa em acontecimentos que não percebe e cujas consequências não imagina; porque está verdadeiramente iludido sobre a realidade e/ou se recusa a abrir mão dessa ilusão; porque tem um amigo imaginário; porque não sabe quem é nem a que realidade pertence; porque não distingue entre mundos diferentes, nem tem conhecimento de que existem realidades paralelas.

<sup>7</sup> Que se manifestam, de vários modos, ao nível da forma imediata da obra: suspensão da causa/efeito; progressão linear truncada ou invertida; reviravoltas de enredo (*twists* narrativos); finais enganosos (*trick endings*); informação não revelada ou revelada tardiamente; existência de um princípio, um meio e um fim, mas não necessariamente por essa ordem; simultaneidade/sincronismo; narrativas circulares ou múltiplas, etc.

<sup>8</sup> Como seja gerar pregas no tempo e dar origem a viagens na 4ª dimensão.

consistentemente dentro das suas próprias premissas diegéticas, as quais permitem mundos virtuais, situações impossíveis, acontecimentos improváveis e protagonistas vítimas de patologias. A dimensão pós moderna destes produtos é responsável pela exposição permanente que eles fazem da sua construção. Ao apresentarem “as regras do jogo”, estas obras evidenciam a sua natureza de metatexto, ao mesmo tempo que implicam uma profunda sedução espetatorial. Para que este encanto se produza, em termos narrativos, algumas condições base têm de ser cumpridas pelo filme: conter histórias/temáticas que favoreçam o múltiplo visionamento, possuir pistas escondidas, ter uma narrativa circular ou em espiral, ser acronológico.

### **A descronologização como forma de metanarrativa**

O cinema da imagem-tempo está ancorado na metanarrativa, ou melhor, “desancorado”, pois trata-se precisamente de um tipo de prática sem esteios cronológicos. A imagem bifacial moderna de Deleuze é aplicável a inúmeros aspetos das narrativas mais recentes que buscam, também elas, a germinação do cristal a todo um universo fílmico, mormente através da manipulação temporal. É sobretudo numa categoria específica de signos da taxinomia deleuziana que a modernidade desta prática mais se faz sentir: os “cronosignos” (“*chronosignes*”). Deleuze divide o seu raciocínio sobre esta matéria em dois níveis de análise: o primeiro diretamente vocacionado para a ordem do tempo, o segundo encaminhado para o tempo como série.

No que respeita à ordem do tempo, Deleuze contempla a existência de dois tipos de ocorrência que designa, respetivamente, como “*nappes de passé*” (camadas de tempo passado, coexistentes entre si) e “*pointes de présent*” (pontos concretos de presente, igualmente simultâneos entre si). Estas duas ocorrências, devido à coincidência cronologicamente anómala que permitem, não se reportam a um tempo comum, da física que rege as leis do mundo real que habitamos, mas sim a um tempo estético que obedece a outras regras e que é fundamentalmente não cronológico. As camadas de passado apontam para eventos já transcorridos, os quais são apresentados no filme em largas fatias de rememoração diegética. Os pontos de presente também implicam uma fabricação constante da realidade fílmica e, mesmo quando os factos se reportam a acontecimentos teoricamente passados, o filme incide sobretudo sobre a sua natureza pontual. Logo, a oposição entre “camadas” e “pontos” é

aquilo que melhor define estas situações, visto que ambas apresentam acontecimentos simultâneos, facto só possível porque o tempo não cronológico é subjectivo e *perpetuamente atualizado* através de reminiscências.

O segundo nível de análise temporal proposto por Deleuze, ao contemplar o tempo como série, adota-o como devir. Este cronosigno pressupõe que nos centremos nos eventos a partir de “dentro”, como se interviéssemos fisicamente neles, o que torna indistintas as fronteiras entre o real e o ficcional. Na aceção de Deleuze, o vocábulo “série” (“*suite empirique*”) é uma cadeia de acontecimentos em fluxo, passando dinamicamente através de cada um para o seguinte. Na prática, o “antes” e o “depois” são duas faces do mesmo devir. Ou seja: o tempo é uma transformação de momentos cronológicos, o que não pode deixar de resultar numa perpétua transformação dos factos. Este raciocínio tanto é aplicável às personagens, que são autênticas forças metamórficas em ato, como ao cinema, que é uma arte em permanente mudança.

**Para uma reconstrução das coordenadas de *Following*:**

*Following* (1998, GB) foi a primeira longa metragem do britânico Christopher Nolan e assume-se logo como um filme quebra cabeças. A obra, rodada a preto e branco com poucos recursos, marca o início de uma carreira marcada pela narrativa labiríntica. A história parece contradizer esta ideia, pois o filme desenvolve-se em torno de praticamente três personagens: um jovem com pretensões a escritor, Bill, e que tem por hábito seguir pessoas na rua por mera curiosidade; um ladrão, Cobb, que aprecia entrar em casa de estranhos para lhes baralhar a vida, mais do que para despojá-los de algo de valor; uma mulher atraente, indicada no genérico de fim simplesmente como “a loura”. Este bizarro triângulo, baseado em falsas premissas, vai revelar-se bem pouco equilátero, adequando-se nesse aspecto à estrutura da narrativa, notoriamente não linear.

Bill, ao perseguir um dia Cobb, é confrontado por aquele, que o introduz numa vida de ilegalidades. Convencendo-se de que penetrar em domicílios alheios para roubar ninharias é uma forma de pesquisa, Bill depressa ganha prazer nessa prática furtiva. Ao conhecer a loura, que se apresenta como sendo namorada de um mafioso, Bill envolve-se com ela e procura ajudá-la. Acontece que Cobb também conhece a loura, aparentando ter com ela uma relação carnal. Após uma desavença, em parte provocada pelos ciúmes que a loura

desencadeia em Cobb, que, entretanto, descobrira ter em Bill um rival, os dois homens terminam a sua parceria criminosa e Bill assume uma carreira a solo na mesma área. Porém, as coisas não são o que parecem e os atos de Cobb e da loura, bem como as suas reais intenções, permanecem obscuros. Bill é manipulado, à semelhança do espetador que, durante todo a obra procura um fio à meada narrativa. Que Bill seja escritor é mais do que uma ironia: também ele procura pistas para desvendilhar um novelo, ao mesmo tempo que a narrativa se escreve por seu intermédio, uma vez que é dele a voz *off* que se ouve sobre as primeiras imagens. Porém, vidente e personagem veem-se enredados num perigoso labirinto, o qual se pode traduzir, para Bill, na prisão, e para o espetador, na perda do sentido fílmico. Um desfecho jurídico é aqui colocado ao mesmo nível de uma perda de fruição estética. Para escapar a este terrível desenlace, o protagonista e o espetador têm de perceber as pistas que a ação e o filme lhe lançam<sup>9</sup>.

Numa primeira abordagem, *Following* parece ser o *puzzle* perfeito, mercê da alteração da ordem cronológica dos acontecimentos, a qual desencadeia uma forte dimensão cognitiva. Apesar de ter uma inclinação patológica para seguir pessoas sem qualquer razão, Bill não sofre de alucinações ou outros graves sintomas do foro inconsciente<sup>10</sup>. Além disso, contrariamente ao Leonard de *Memento* (2000), que tem um objetivo de vida muito forte e concreto desde o início<sup>11</sup>, Bill começa o filme do qual é protagonista sem qualquer meta, sendo rapidamente ofuscado pelo carisma de Cobb. O quebra cabeças é, para Bill, conseguir compreender as intenções de Cobb e a sua singular vertente de roubo; para o espetador o importante é fazer sentido do filme, onde os acontecimentos ocorrem por fatias de duração moderada e desalinho perceptível na falta de continuidade das ações, a qual é corroborada pelo aspecto físico de Bill. Com efeito, de modo inteligente, Nolan alterna segmentos fílmicos em que Bill ostenta, à vez, um cabelo comprido, um cabelo curto e a face esmurrada. Estas três aparências distintas marcam três grandes momentos temporais transcorridos, mas são transmitidas ao vidente em pé de igualdade enunciativa,

---

<sup>9</sup> Tal como, na mitologia grega, Teseu foi seguindo o fio do novelo que lhe entregara Ariadne, afim de não se perder no labirinto aonde se deslocara com o propósito de matar o Minotauro.

<sup>10</sup> A sua atividade de "*following*" ou "*shadowing*", como ele a designa, é motivada pelo excesso de tempo livre que ele possui, mercê de se encontrar desempregado.

<sup>11</sup> Descobrir o assassino da mulher através de pistas, que vai tatuando no próprio corpo, junto com mensagens pessoais de mera sobrevivência.

como pontos presentes de uma narrativa a (re) construir. Logo, em termos deleuzianos, cada pedaço de *Following* parece ser, simultaneamente presente e passado, procedendo por camadas de eventos e por picos de acção<sup>12</sup>.

Na medida em que o filme começa com Bill a narrar, em voz *off*, para um interlocutor que só vemos no final, acontecimentos que lhe sucederam (num processo assumido de *flashback*), o filme coloca-nos logo no âmbito do *storytelling* veiculado por um ponto de vista subjectivo. Não só ignoramos o teor da situação em que é feito o relato (e que só iremos compreender totalmente no fecho da obra), como também não sabemos se o narrador é um protagonista iludido. Uma coisa é certa: na sua complexa ambiguidade, aparentemente descronológica<sup>13</sup>, intensifica o enigma e o múltiplo visionamento. O diagrama que se segue permite compreender a rigorosa estrutura de *Following*, bem como a sua modalidade temporal, que consiste, basicamente, em fazer avançar o filme, ao mesmo tempo, em dois sentidos contrários, caminhando para um núcleo duro colocado no coração da obra.

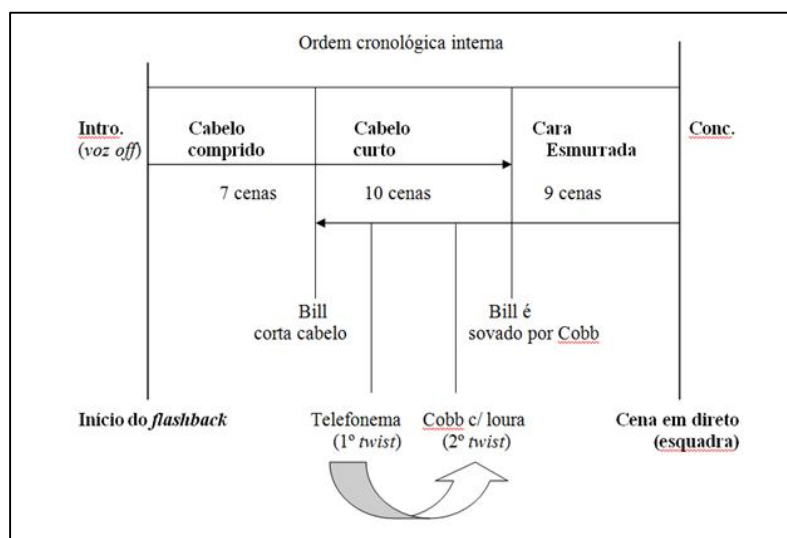


Fig. 1 - Ordenação temporal em *Following*

<sup>12</sup> Porém, neste caso, a cumulatividade temporal não resulta de um modo de duvidosa rememoração diegética que faça a personagem confundir os eventos a ponto de existirem várias versões possíveis dos mesmos atos, como ocorre em *L'Année dernière à Marienbad* (Alain Resnais, 1961, FRA/ITA). Aqui é o autor Nolan (realizador e argumentista) o responsável directo pela (des) ordem do cronograma narrativo. Por essa razão, entendo que este filme se enquadra na categoria de metanarrativa extradiegética, na qual as manobras do enunciador mor se sobrepõem à narração das personagens. Cf. Chinita, Fátima. 2013. "Metanarrativa cinematográfica: a enunciação como discurso autorial". In *Atas do II Encontro Anual da AIM*, editado por Tiago Baptista e Adriana Martins pp. 40-54. Disponível em linha em <http://aim.org.pt/atas/pdfs-Atas-IIEncontroAnualAIM/Atas-IIEncontroAnualAIM04.pdf>

<sup>13</sup> Mas só aparentemente, pois o filme possui uma resolução indiscutível e carece de impossíveis deleuzianos.

Quando Bill conhece Cobb o seu cabelo apresenta-se relativamente longo, pelo que todas as cenas em que Bill surge desse modo são necessariamente anteriores àquelas em que se apresenta de cabelo cortado, havendo mesmo um segmento em que Bill corta o seu próprio cabelo em continuidade, num único plano. A terceira aparência de Bill é posterior ao corte de cabelo, pois que o jovem para além das marcas na cara tem o cabelo curto. O filme procede normalmente numa combinação ternária que agrega um segmento (com uma média de duas cenas) de cada uma destas aparências de Bill, pela ordem indicada, até ao desfecho. É imperativo separar cada segmento deste fluxo aparentemente não linear e colocá-lo na ordem certa dentro do bloco que lhe corresponde (consoante a aparência de Bill) para obtermos a linearidade e, sobretudo, a causalidade que, de outro modo, parece faltar à obra. Tal como a personagem Ariadne em *Inception* (2010) fabrica mundos inteiramente falsos mas completamente lógicos, também aqui basta aceder ao alçado original do arquiteto Nolan para que tudo bata narrativamente certo.

Porém, durante o núcleo duro do filme, a obra enuncia para a frente e para trás, ao mesmo tempo. Ou seja, há aqui uma subtil alteração do esquema ternário que parece ser o veículo hermenêutico da obra. A chave do problema encontra-se nas cenas em que Cobb é visto a interagir com a loura. Na primeira ocasião que vemos o par somos surpreendidos por essa proximidade física (afinal os dois são amantes), mas não tanto como somos na segunda cena do mesmo teor, a qual revela que Cobb procura incriminar Bill pela morte de uma anciã, com cujo cadáver deparara ao infiltrar-se numa casa. A primeira cena funciona, pois, como um *twist*, mas é na segunda que percebemos o caráter pérfido de Cobb e as reais intenções dele e da loura. O mais curioso, no entanto, é que a ordem diegética das reviravoltas narrativas é inversa à ordem enunciativa pela qual nos são apresentadas. Na verdade, Cobb já pensava em Bill para seu bode expiatório antes de receber o telefonema de Bill em casa da loura e o envolvimento desta com o escritor ocorre a pedido de Cobb.

A ordem pela qual vemos estas interações não só ajuda a camuflar o facto de que alguns segmentos de ação em que Bill ostenta cabelo curto são *posteriores* a outros em que ele possui o mesmo corte capilar, como também inibe um conhecimento prematuro do importe da manipulação de que as

personagens (sobretudo Bill, mas também, a loura) são alvo. Só assim é possível chegar à cena de conclusão e perceber, como Bill, o que Cobb planeava desde o início: matar a loura por ordem do mafioso, levando-a a crer que o está a salvar a ele, Cobb, de ser preso por homicídio. Só então compreendemos que Bill se encontra a efetuar o seu relato numa esquadra de polícia, onde é acusado de matar a loura. Só aí percebemos que Cobb não é um ladrão, mas sim um assassino a soldo. O final revela-se assim, não menos enganoso do que a progressão truncada e a enunciação invertida.

Excluindo a introdução críptica que contém planos dispersos pertencentes à totalidade do filme, o tempo estético de *Following* é uma verdadeira articulação de três séries, correspondendo cada uma delas a um tipo de aparência física de Bill<sup>14</sup>. O modo como estas séries são urdidas, fazendo coincidir o antes e o depois num mesmo devir, revela que para Nolan a ilusão é um ato de escrita.

#### Referências bibliográficas

Chinita, Fátima. 2013. "Metanarrativa cinematográfica: a enunciação como discurso autoral". In *Atas do II Encontro Anual da AIM*, editado por Tiago Baptista e Adriana Martins, 40-54. Lisboa: AIM. <http://aim.org.pt/atas/pdfs-Atas-IIEncontroAnualAIM/Atas-IIEncontroAnualAIM-04.pdf>

Deleuze, Gilles. 1985. *Cinéma 2 – L'Image-temps*. Paris: Éditions de Minuit.

Eig, Jonathan. 2003. "A Beautiful Mind(fuck): Hollywood Structures of Identity". *Jump Cut* 46.

<http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/text.html>.

Acedido em 11 de fevereiro de 2013.

Elsaesser, Thomas. 2009. "The Ming-game Film". In *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, editado por Warren Buckland, 13-41. Malden/Oxford: Wiley-Blackwell.

Panek, Elliot. 2006. "The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle

Film". *Film Criticism* 31:1-2: 62-88. [www.questia.com](http://www.questia.com). Acedido em 7 de janeiro de 2013.

---

<sup>14</sup> Estas séries não são verdadeiramente deleuzianas, pois não são alternativas entre si, mas sim complementares (ao contrário do que sucede nos trabalhos fílmicos de Alain Robbe-Grillet). Logo, Nolan apropria-se dos conceitos de Deleuze, mas usa-os de uma forma ligeiramente diferente, provando que a metanarrativa pós moderna contém *intuitos* diferentes da modernidade.