

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
RAFAEL PICOLI DE AZEVEDO

**A DILATAÇÃO TEMPORAL COMO RECURSO NARRATIVO NA
OBRA DE CHRISTOPHER NOLAN**

São Paulo
2024

Ficha Bibliográfica elaborada pela Biblioteca UAM
Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A994d	Azevedo, Rafael Picoli de A dilatação temporal como recurso narrativo na obra de Christopher Nolan / Rafael Picoli de Azevedo – 2024. 67 f.: 30 cm. Orientador: Jamer Guterres de Mello. Dissertação (Mestrado) Curso de Comunicação Audiovisual – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2024. Bibliografia: f. 65 – 67. 1. Christopher Nolan 2. Dilatação temporal 3. Ficção científica 4. Construção narrativa 5. Análise fílmica I. Título. CDD 659
-------	---

Bibliotecária Elaine Laguna CRB 8/8623

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

RAFAEL PICOLI DE AZEVEDO

**A Dilatação temporal como recurso narrativo na obra de Christopher
Nolan**

Dissertação de Mestrado apresentada
à Banca Examinadora como requisito
parcial para a obtenção do título de
Mestre do Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da
Universidade Anhembi Morumbi,
sob a orientação do Prof. Dr. Jamer
Guterres de Mello.

São Paulo

2024

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

RAFAEL PICOLI DE AZEVEDO

**A Dilatação temporal como recurso narrativo na obra de Christopher
Nolan**

Dissertação de Mestrado apresentada
à Banca Examinadora como requisito
parcial para a obtenção do título de
Mestre do Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da
Universidade Anhembi Morumbi,
sob a orientação do Prof. Dr. Jamer
Guterres de Mello.

Aprovado em:

Jamer Guterres de Mello (PPGCOM-UAM)

Rogério Ferraraz (PPGCOM-UAM)

Vander Casaqui (PPGCOM-UNIP)

A todos aqueles que ao longo da vida não tiveram ou terão acesso a educação e tampouco ao conhecimento acadêmico, dedico não somente esse estudo, mas também minha vontade de estudar.

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, à minha primeira orientadora nesse projeto, Prof^a Dra. Tatiana Trivisani, por acreditar em mim nos momentos em que eu mesmo não acreditei, por me incentivar não apenas em relação ao estudo, mas também em me enxergar de uma maneira menos rígida e mais humana, justa. Tati, que sua jornada te leve ao encontro de toda a luz que você merece em sua vida.

Também a meu segundo orientador, Prof. Dr. Jamer Guterres, por não ter desistido de mim mesmo quando os prazos eram escassos e quando eu parecia não conseguir produzir nada, sou grato por tua paciência e suas insistentes tentativas de me empurrar na direção certa.

À minha família, em especial a minha mãe, Renata, e minha irmã Beatriz. Obrigado de todo o coração por terem me suportado quando eu caí, por terem se mantido fortes ao meu lado quando eu não tive condições de me levantar da cama. Obrigado por terem atravessado esses momentos sombrios ao meu lado e por continuarem caminhando comigo enquanto aprendo a conviver com a depressão e a ansiedade. Obrigado também por se manterem fortes quando eu estive perto de deixar este plano, vocês me cuidaram, me acolheram e fizeram tudo o que puderam para sempre me ver bem, serei eternamente grato por tudo e por cada coisa, vocês são as maiores responsáveis em minha vitória na luta por motivos para terminar meu mestrado.

Agradeço a meus avós, por terem aguentado tantas décadas de trabalho duro, atravessarem a barreira dos oitenta anos e ainda terem doçura no coração para se emocionarem a cada novo degrau que conquisto em minha vida. Vocês dois são as maiores inspirações que eu poderia ter sobre como se dedicar a entregar aos nossos aquilo a que não tivemos acesso. Em todos esses anos, não houve instituição que me trouxesse mais sabedoria do que os conselhos que me deram a vida toda, nenhum trabalho me ensinou tanto sobre se dedicar a ser um bom profissional sem atrapalhar ninguém como vocês fizeram e, acima de tudo, não houve amor na vida que pôde me ensinar tanto sobre a importância da ternura, da doçura e da empatia.

A meus amigos, minha segunda casa, grupos diferentes de pessoas diferentes que me amam muito mais do que eu poderia pedir a Deus. Quando eu adoeci, eles estiveram lá, em cada hospital, me ajudaram a crer e a caminhar. Durante os anos no processo de

mestrado, idem, mais uma vez eles me apoiaram incondicionalmente, me oferecendo todo tipo de apoio para que eu me mantivesse forte em vencer esse desafio acadêmico.

Por fim, apesar de não me considerar uma pessoa religiosa, gostaria de agradecer muito a Deus. Houve dias em que não acreditei que chegaria até o fim da dissertação, por diversos motivos, mas crer que em algum lugar talvez o universo tenha um propósito para mim me ajudou muito a ter forças também para não desistir.

Foi com fé em meu coração, a fortaleza de minha família e amigos que consegui chegar até aqui, e para qualquer lugar aonde eu vá daqui em diante, não consigo pensar em como poderia sem eles comigo, obrigado a todos que contribuíram de formas tão diversas com o trabalho que hoje entrego, a cada um de vocês entrego todo o amor, carinho e, hoje, principalmente a gratidão que tenho em meu coração.

*Conheça... é bom saber de onde, pra onde
Quem não tiver verdade, vai contar o que viu de longe
Quem não tem história, conta vantagem
Não perco a viagem e nem a noção de que...
É tudo uma questão de manter a espinha ereta e o coração tranquilo
Manter seu bem-estar além do estilo
Não depender daquilo pra viver
E, sempre que puder, não dê vacilo.*

Marcus Vinicius Andrade e Silva (Kamau)

A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.

Paulo Freire

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo aprofundar em estudo a maneira como o diretor Christopher Nolan trabalha em seus filmes com a dilatação temporal servindo como um recurso narrativo que movimenta a obra de uma maneira que parece ser característica dele. Aqui, também analisaremos a construção de seus enredos e suas possíveis tentativas de popularizar os filmes de ficção científica ao buscar recursos que os tornem acessíveis a quem não está habituado ao gênero.

Palavras-chave: Christopher Nolan. Dilatação temporal. Ficção científica. Construção narrativa. Análise fílmica.

ABSTRACT

This research has as objective deepen the study on how the director Christopher Nolan works in his movies with the time dilation serving him as a narrative resource that moves the story in a way that seems characteristic. Here, we'll also analyze the construction of his stories e his possible attempts to popularize the Science Fiction genre by looking for ways of turning it more friendly to those who aren't used to it.

Keywords: Christopher Nolan. Time dilation. Science Fiction. Narrative construction. Film analysis.

Lista de figuras

Figura 1: Desenho de Nolan descrevendo como Cobb e seu time conseguem completar a inserção.....	22
Figura 2: Linha do tempo em <i>A Origem</i>	37
Figura 3: Linha do tempo em <i>Interestelar</i>	40
Figura 4: As três linhas do tempo em <i>A Origem</i>	45
Figura 5: As duas linhas do tempo em <i>Interestelar</i>	46
Figura 6: Mal aparece sorrateiramente, para em seguida executar Fisher.....	47
Figura 7: Mann vence a luta e deixa Cooper para morrer sem oxigênio.....	48
Figura 8: A nave se aproxima do buraco negro <i>Gargantua</i>	50
Figura 9: O catavento criado pela equipe para iludir Robert Fisher.....	51
Figura 10: Diálogo no reencontro entra Cooper e Murphy.....	52
Figura 11: O pião roda na mesa enquanto, a direita, Cobb fala com suas filhas.....	53
Figura 12: A equipe discute todos os aspectos do plano.....	57
Figura 13: Diálogo entre Dr. Brand e Cooper na NASA.....	58
Figura 14: Nolan desenha e explica a linha do tempo de <i>Amnésia</i>	59

Sumário

<i>Introdução</i>	<i>13</i>
<i>1. Christopher Nolan e seus universos nas obras A Origem (2010) e Interestelar (2014)</i>	<i>17</i>
1.1 Delimitando os objetos de pesquisa a serem analisados	22
1.2 Conhecendo as tramas e universos de <i>A Origem</i> e <i>Interestelar</i>	26
1.2.1 <i>A Origem</i> (2010).....	26
1.2.2 <i>Interestelar</i> (2014)	31
<i>2 Analisando o uso da dilatação temporal como recurso narrativo</i>	<i>35</i>
2.1 Relatividade e a dilatação temporal.....	36
2.2 A dilatação temporal em <i>A Origem</i>	37
2.3 A dilatação temporal em <i>Interestelar</i>	40
2.4 O cruzamento entre objetos de pesquisa	43
<i>3. Identificando a utilização da dilatação temporal nos filmes</i>	<i>45</i>
3.1 As três características comuns as obras em relação a uso da dilatação temporal como recurso narrativo.....	55
3.2 Breves observações sobre a construção dos enredos de Nolan	58
<i>Considerações finais</i>	<i>63</i>
<i>Referências bibliográficas</i>	<i>65</i>

Introdução

Christopher Nolan é hoje um dos nomes mais conhecidos do cinema quando falamos em produções de investimento astronômico na indústria. Ao longo dos anos, o diretor colecionou grandes estreias que foram grande sucesso de arrecadação graças a aderência de seu público a seus filmes.

Meu interesse pessoal pela obra do diretor parte de um impacto direto de seu trabalho em minha vida. Do meio para o fim de minha adolescência, me lembro de sempre me interessar pelos filmes cujos roteiros me pareciam mais interessantes, inclusive muito mais do que me interessava por diretores ou roteiristas específicos. Sendo assim, Nolan acabou se tornando um dos primeiros nomes do cinema a fazer parte do meu imaginário sem ser um ator ou atriz. Filmes como *Amnésia* (2000) e *Batman Begins* (2005) se tornaram o caminho pelo qual passei a admirar o trabalho do diretor, mas como real motivação para o desenvolvimento dessa pesquisa, com certeza preciso citar diretamente a obra *A Origem* (2010).

Lembro que uma das grandes frustrações que tinha por conta do forte interesse por cinema era justamente a de que os filmes que me chamavam a atenção eram em geral absolutamente desinteressantes para boa parte de meus amigos do bairro, com quem passava uma enorme parcela de meu tempo livre. Um grupo específico deles era aficionado por *Transformers* (2007), e o tema comum a todos os filmes que lhes agradavam estava ligado a lutas, tiros e outros tipos de conflitos possíveis de serem resolvidos na base da violência.

Por muitas vezes, tentei encontrar obras que de alguma forma me parecessem “boas” o suficiente para que valesse a tentativa de indicar para eles. Com o tempo e minhas sugestões sendo ignoradas, passei a tentar organizar nas reuniões entre nós uma espécie de curadoria, levando sempre opções que me intrigavam por conta de seus roteiros. Um exemplo em especial sempre me volta a memória, do dia em que levei *Donnie Darko* (2001) e todos assistimos juntos, no que representou um gigantesco fiasco em minha tentativa de encontrar filmes que pudessem agradar tanto a mim quanto a eles.

Mas algum tempo depois, finalmente uma vitória: após me apaixonar por *A Origem*, apresentei a esses amigos já imaginando que a reclamação geral viria pelo mesmo motivo do fiasco prévio, a dificuldade para compreender as questões mais

complexas da história. Para minha surpresa, dessa vez tudo correu de forma diferente, todos assistiram o filme e trouxeram feedbacks cheios de empolgação. Pela primeira vez, eu conseguia unir duas das coisas que mais amei nesse período da vida: as pessoas que amava e meu gosto pelo cinema. Com *Interestelar*, a história se repetiu alguns anos depois, mais uma vez meus amigos estavam interessados num filme que havia me cativado por seu roteiro.

Muitos anos depois, enquanto me aproximava do fim da graduação em Rádio, Tv e Internet, comecei a me questionar sobre um possível tema para pesquisar no mestrado que já planejava e o *plano A* desde o começo sempre foi estudar o diretor que tinha conseguido unir o meu gosto por cinema ao de meus amigos. A dúvida a levantar também me era muito clara, queria estudar qual era o padrão do diretor que havia conseguido me atingir enquanto fã de histórias complexas ao mesmo tempo em que atingia pessoas que estavam acostumadas a filmes de ação com histórias mais rasas e diretas, sem grandes rodeios entre um tiroteio e outro.

Porém, apesar de sua aceitação por parte de meus amigos e do público geral, os teóricos do cinema tenderam a considerá-lo um diretor que não demonstra um grande domínio técnico em relação a ângulos de câmera e outras questões técnicas relacionadas a produção desses filmes, as vezes até categorizando-o, citando o caso de Bordwell, como um diretor cujo estilo é exatamente *não ter estilo*.

Entretanto, ao analisarmos sua obra, podemos ver alguns padrões na forma como o diretor conta suas histórias. No caso dessa dissertação nos debruçaremos em observar uma questão em específico que se repete, dentro de dois de seus filmes, e que parece exercer um papel fundamental para o bom andamento das narrativas do diretor: a dilatação temporal.

O cinema é, de facto, por inerência, uma arte “narrativa”. Não porque deva, de algum modo, submeter-se ao imperativo formal de “contar uma história” – embora o faça com particular apetência e persuasividade, razão que explica o poderoso sucesso comercial do “cinema narrativo”, em sentido estrito – mas porque, pela sua própria natureza, enquanto registo do “acontecer” em acção, não pode escapar a uma “cronológica”, a um complexo conjunto de leis e implicações de natureza temporal, que são por isso mesmo, ao nível profundo, de carácter narrativo. Se é verdade que a enunciação fílmica pode subverter e manipular estas leis – com uma liberdade cuja amplitude confirma a especificidade do próprio território –, é também certo que a imagem em movimento dá forma a

sequências, frequentemente causais, de acontecimentos ou, como diria Gilles Deleuze, a “blocos de movimento/duração” cujas coordenadas são sempre espaço-temporais (ROSÁRIO e BELLO, 2021, p. 33-34).

Quando tratamos do tempo no cinema, pode ser compreendido que estamos tratando o tempo enquanto uma espécie de *fenômeno cultural*. Ou seja, de maneira geral compreendemos que o tempo na narrativa não tem nenhuma espécie de compromisso com o tempo que vivenciamos enquanto ela se desenvolve na forma do filme. Aqui, ele servirá como um pano de fundo para que a história possa se desenvolver através da gestão do diretor.

Qual é a essência do trabalho de um diretor? Poderíamos defini-la como "esculpir o tempo". Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela — do mesmo modo o cineasta, a partir de um "bloco de tempo" constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica (TARKOVSKY, 2010, p. 72).

Porém, aqui nosso objetivo será o de explorar a forma como Nolan trabalha esse *bloco de mármore* em seus filmes de forma a incluí-los como parte fundamental deles não apenas em relação a maneira como vivenciamos a história, mas também como força diretamente atuante para que seus enredos se tornem possíveis. Não estamos tratando aqui de sequências onde vemos o herói se preparar para uma batalha e percebemos a passagem dos dias através de sua evolução, mas sim de dilatações temporais capazes de destruir o subconsciente das personagens ou de tornar possível um reencontro entre um pai de meia idade e sua filha já idosa. Sendo assim, torna-se também necessário o estabelecimento do que seria este fenômeno do qual estamos falando. Primeiro, cabe o esclarecimento de que estamos usando o termo *dilatação temporal* por conta de ele ser o que parece mais se aproximar do que vemos acontecer com o tempo diegético dos dois filmes, pois em ambos os casos o tempo não é, por exemplo, *distorcido*, visto que continua seguindo as regras e convenções físicas estabelecidas ao fenômeno no mundo real. Quando falamos de dilatação, estamos tratando de um “alongamento” na sensação de passagem do tempo em relação ao tempo que realmente passou, diegeticamente, para as personagens referenciais.

Ou seja, o tempo dentro das duas obras não foi manipulado ou alterado enquanto fenômeno, ele apenas se tornou relativo aos referenciais de ambas as obras.

Nossos objetos de pesquisa serão *A Origem e Interestelar*, duas obras que apresentam semelhanças a partir dessa dilatação e o papel que ela exerce como um recurso narrativo utilizado por Nolan como um motor para que ele consiga criar longas sequências de montagem alternando entre espaços diferentes da trama onde personagens estão enfrentando desafios pessoais ligados ao objetivo principal dos filmes.

Reconhecer esses padrões poderia significar encontrar uma espécie de identidade na obra do diretor que esteja finalmente dentro da narrativa de seus filmes, ao invés de exaltar mais uma vez as questões pelas quais ele é mais conhecido, como o grande fascínio pelo desafio de desenvolver efeitos práticos em suas produções para evitar ao máximo o uso da computação gráfica.

Na busca por essa comprovação, vamos comparar diretamente o enredo dos dois filmes, a forma como ambos tem histórias dependentes da dilatação temporal através de seus núcleos e da montagem alternada entre as linhas do tempo dilatadas para identificar esse padrão através do uso delas como um motor narrativo capaz de alavancar a história e também de facilitar a montagem com sequências de cortes alternados onde os níveis de tensão permaneçam altos o suficiente para prender a atenção dos espectadores por períodos de tempo prolongados.

Para outras questões, como o possível excesso de diálogos expositivos, também tentaremos encontrar uma justificativa em relação ao uso desse recurso como algo frequente, mesmo Nolan sendo constantemente alvo de críticas por conta dessa questão.

1. Christopher Nolan e seus universos nas obras *A Origem* (2010) e *Interestelar* (2014)

Christopher Nolan, renomado diretor de cinema britânico, emergiu de forma notavelmente veloz como uma figura proeminente na indústria cinematográfica contemporânea. Apesar de ter começado sua trajetória de maneira independente, com seu primeiro filme *Seguinte* (1998), Nolan acabou conquistando grande espaço no circuito hollywoodiano e atingindo, entre seus maiores reconhecimentos, dois lançamentos que ultrapassaram a marca de 1 bilhão de dólares arrecadados em bilheteria, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), e uma indicação ao Oscar de Melhor Diretor pelo trabalho em *Dunkirk* (2018).

Apesar de ter se graduado em literatura inglesa na University College London, sempre demonstrou também seu grande interesse pela criação cinematográfica, principiando no ofício da direção com alguns curtas-metragens realizados ainda durante seus anos acadêmicos. Foram ao todo três curtas-metragens realizados por ele nessa função, sendo eles: *Tarantella* (1989), *Larceny* (1996) e *Doodlebug* (1997). Mais adiante ele ainda retornaria à produção na categoria de filmes curtos. Já com sua carreira consolidada, dirigiu *Quay* (2015), feito especialmente para uma mostra cuja curadoria também estava sob seu comando, uma obra sobre o trabalho dos irmãos Stephen e Timothy Quay, uma célebre dupla de animadores em *stop-motion*¹.

A incursão de Nolan no cinema de longa-metragem ocorreu com a produção independente *Seguinte* (1998), um filme de baixo orçamento que já evidenciava sua capacidade em manipular a narrativa de forma não linear. Este trabalho inaugural sinalizou o início de uma abordagem distintiva, já nos mostrando sua preferência por criar histórias que tentam inovar de alguma forma ao invés de investir em aplicar fórmulas tradicionais e já consagradas da produção cinematográfica.

O que você quer é assistir um filme que te surpreenda de alguma forma. Não por conta disso em si, mas porque as pessoas fazendo o filme estão realmente tentando fazer algo que eles mesmos não tenham visto mil

¹ Stop-motion é a técnica de animação que utiliza a fotografia de objetos e diversos materiais, fotograma por fotograma, com ligeiras diferenciações de posição ou de formato dos objetos entre os fotogramas para criar a ilusão de movimento.

vezes antes... Eu dou a um filme muito crédito por tentar algo novo – mesmo que não funcione. Você consegue apreciar o esforço num certo nível (NOLAN, 2010, p. 18, tradução nossa²).

Já para seu segundo longa, o desafio foi muito maior. Enquanto *Seguinte* (1998) foi uma produção independente realizada por Nolan e amigos, com gastos em torno de três mil libras esterlinas, em *Amnésia* (2000) o diretor recebeu um orçamento estimado em nove milhões de dólares, contando pela primeira vez com uma grande equipe de produção e tendo o produto distribuído não só nos Estados Unidos, onde foi realizado, mas também em diversos outros países.

Não sei dizer se as experiências de outras pessoas foram parecidas com as minhas, mas para mim, a diferença entre gravar *Seguinte* com um grupo de amigos, usando nossas próprias roupas e com minha mãe fazendo sanduíches, para gastar 4 milhões do dinheiro de outra pessoa em *Amnésia* foi, até hoje, o maior salto que dei. Foi um pouco como aprender a nadar quando já se está fora de onde os pés alcançam o chão: Não faz diferença se são 2 pés ou 100 pés até o fundo – ou você vai se afogar, ou não vai (NOLAN, 2012, tradução nossa³).

Ainda assim, mais uma mudança de patamar ocorreria na carreira de Christopher Nolan, entrando para o circuito hollywoodiano ao se tornar o responsável pela direção de *Batman Begins* (2005), o *reboot*⁴ de uma das franquias de super-herói mais reconhecidas do planeta. Segundo David Bordwell, quando “ganhou a vaga para dirigir *Batman Begins* (2005), Nolan estava pronto para explorar a montagem paralela tradicional de Griffith para elaborados resgates de último minuto” (BORDWELL, 2019, p. 21, tradução nossa⁵).

² No original: You want to go see a film that surprises you in some way. Not for the sake of it, but because the people making the film are really trying to do something that they haven't seen a thousand times before themselves.... I give a film a lot of credit for trying to do something fresh – even if it doesn't work. You appreciate the effort to a degree.

³ No original: I don't know if other people's experiences mirror my own, but for me, the difference between shooting *Following* with a group of friends wearing our own clothes and my mum making sandwiches to spending \$4 million of somebody else's money on *Memento* and having a crew of a hundred people is, to this day, by far the biggest leap I've ever made. It was a bit like learning to swim once you're out of your depth: It doesn't make any difference if it's 2 feet or 100 feet down to the bottom—you're either going to drown, or not.

⁴ Do inglês: recomençar. No cinema, o termo é utilizado para falar de filmes que estabelecem um novo começo para um universo ficcional já trabalhado, descartando o que quer que já tenha sido iniciado anteriormente.

⁵ No original: By the time he won the assignment to direct *Batman Begins* (2005), Nolan was ready to exploit crosscutting in the Griffith tradition for elaborate last-minute rescues.

E, assim, ele trabalhou com cortes rápidos na montagem paralela entre diversos espaços e linhas de ação dentro de toda a trilogia, que ainda incluiria *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012). Aqui, podemos notar que, através das narrativas, ele trazia consigo a intenção de criar uma atmosfera que conseguisse aliar os elementos fantásticos dos filmes de herói para um universo mais tangível. No primeiro filme, grande parte da tensão e do conflito estão ligados a fuga de bandidos, perseguições policiais e com a presença de um vilão que não tem nenhum poder especial e luta usando apenas suas habilidades em artes marciais e no manejo de espadas.

Essa mesma premissa de mostrar o grande herói em um mundo ficcional que é simplesmente um reflexo quase que direto do real foi mantida por toda a trilogia, e pode ser defendida como uma das grandes contribuições de Nolan para o cinema contemporâneo, principalmente se tratando do aumento de dinheiro investido para os chamados *filmes de herói* após o sucesso de público e crítica⁶ conquistado nesse momento de sua trajetória.

De seus filmes *A Origem* (2010) e *Interstellar* (2014), o diretor pareceu ter tirado valiosas lições sobre como a manipulação do tempo diegético pode ser aliada à montagem paralela para conciliar várias linhas de ação durante o desenvolvimento da trama.

Na obra de 2010, ele estipula que cada personagem possa, durante seu sono e sob efeito de uma espécie de composto biológico aplicado de maneira endovenosa através de um aparato tecnológico, arquitetar e manipular universos inteiros dentro de seus sonhos. Além disso, no filme também há a possibilidade de experienciar esses lugares de maneira não apenas compartilhada, mas também de forma a permitir que um indivíduo inicie um novo sonho, compartilhado ou não, dentro do sonho de outro sujeito.

Como de costume, as inovações de Nolan se destacam em relação as já familiares convenções. *A Origem* se baseia na premissa de que é possível usar tecnologia para entrar nos sonhos de uma pessoa dormindo e extrair informações que são relativamente inconscientes. A alternativa mais perigosa a extração é a inserção, o ato de plantar ideias na mente do sujeito (BORDWELL, 2019, p. 31, tradução nossa⁷).

⁶ Considerando a plataforma Rotten Tomatoes, os filmes da trilogia de Batman dirigida por Nolan tem taxas de aprovação que variam entre 90% e 94% entre o público e 85% e 94% em relação a crítica especializada.

⁷No original: As usual, Nolan's innovations stand out against a familiar background of conventions. *Inception* rests upon the premise is that it's possible to use technology to enter the dreams of a sleeping per-

Nolan convenientemente se vale das bases que estabeleceu, ou seja, do conjunto de regras do universo de *A Origem*, para expandir o número de espaços por onde a trama se desenvolve com o uso desse “*sonho dentro de um sonho*”⁸, aplicando assim o conceito de níveis de profundidade para o subconsciente. Um bom exemplo para ilustrar a lógica desse formato de *funil*, por onde os personagens se dividem e se aprofundam através de diferentes níveis no decorrer do filme, seria o dos *nove círculos do inferno*⁹, presente em uma das referências usadas para o filme: *A divina comédia*¹⁰, do escritor italiano Dante Alighieri (1265-1321).

Essa referência ao livro, quase que arquitetônica, foi revelada pelo próprio diretor em entrevista para o site *Wired*, onde respondeu sobre referências para *A Origem*, afirmando: “Eu nunca li Joseph Campbell, e não sei tanto assim sobre arquétipos narrativos. Mas coisas como *O Inferno* e o labirinto do Minotauro¹¹ foram peças que realmente estavam em minha mente” (NOLAN, 2010, tradução própria¹²).

É interessante notar que essa referência ao mito do Minotauro no labirinto ressalta uma ligação direta entre a complexidade do espaço que aprisiona a criatura grega na lenda e a maneira em que os sonhos são construídos no filme de Nolan, em relação a sua arquitetura e mapeamento, de forma a proteger o sonhador, além de seus possíveis convidados, de seu próprio subconsciente.

Ao mesmo tempo, o diretor também nos comunica, através dos diálogos, que quanto mais profunda a imersão através desses níveis, maior é o efeito da *dilatação*

son and extract information that is more or less unconscious. The more dangerous alternative to extraction is inception, the planting of ideas in the subject’s mind.

⁸ Frase repetida algumas vezes pelos personagens em *A Origem* e que dá nome a uma das músicas compostas por Hans Zimmer para a trilha sonora original.

⁹ Em sua obra, Dante atravessa o inferno, o purgatório e o paraíso, sendo as três partes que compõe o poema, Dante iniciou sua jornada juntamente com Virgílio, poeta latino, descendo pelos nove círculos do inferno, onde cada um correspondia a um tipo de pecado, e quanto mais profundo o círculo, maior a intensidade dos pecados e de suas punições (CROFFI, 2023).

¹⁰ Obra mais famosa de Dante Alighieri, a *Divina Comédia* foi publicada no século 14 e tornou-se uma das narrativas mais importantes da literatura mundial. Dividida em três partes e contendo 100 cantos, sua trama gira em torno da viagem ultraterrena de Dante pelo Inferno, Purgatório e Paraíso. (BRAZ, 2023)

¹¹ Com diversas recepções ao longo do tempo, o mito do Minotauro incorpora as representações de uma criatura com a cabeça de um touro sobre um corpo humano, contemplando uma variedade de fontes e informações concernentes a ele e a seu expoente basilar. (BERCHEZ E LIMA, 2018)

¹² Do original: I’ve never read Joseph Campbell, and I don’t know all that much about story archetypes. But things like *The Inferno* and the labyrinth and the Minotaur were definitely in my mind.

*temporal*¹³ sob o referencial das personagens envolvidas, ou seja: quanto mais *fundo* o mergulho executado por cada indivíduo nesse labirinto do subconsciente humano, maior será o distanciamento entre o tempo vivido pelo corpo físico em relação ao tempo percebido pela mente enquanto ele transita pelo sonho.

Munido disso, Nolan conduz o filme fazendo com que todos os personagens envolvidos diretamente no conflito sejam, enquanto equipe, responsáveis por iniciar um sonho compartilhado junto do sujeito que receberá a inserção da ideia e, dentro desse nível do subconsciente, repitam esse processo para criar mais camadas, deixando sempre para trás apenas o sonhador responsável por cada uma delas. Com isso, “Nolan criou quatro subplots, distintos, cada um com seu objetivo, obstáculos e prazo” (BORDWELL, 2019, tradução própria¹⁴).

Trazendo agora nossa atenção para a produção *Interestelar*, vemos um filme que também trabalha a dilatação temporal, um ritmo demarcado por cortes rápidos na montagem paralela e a divisão de conflito em subplots, ainda que agora tratemos de uma obra que poderia ser categorizada de maneira bem diferente em relação à anterior.

Se em *A Origem* tínhamos o que os estadunidenses classificariam como um *heist movie*¹⁵, trazendo nesse caso a adição de alguns elementos da ficção científica, *Interestelar* já nos apresenta um enredo que, analisado por si só, cai quase que completamente nos clichês de filmes sobre a exploração espacial, como o abandono do pai em relação à filha num enorme sacrifício para salvar o planeta.

Ainda assim, em ambos os casos, Nolan, enquanto criador do roteiro de ambos, escolhe por repetir esses padrões. Mesmo que se possa argumentar que são questões insuficientes para que possamos considerá-las realmente estilísticas do diretor, é interessante notar como essas semelhanças aparecem, também, quando pensamos na função narrativa que a dilatação temporal e os cortes rápidos na montagem paralela exercem, em conjunto, nas duas tramas.

Interestelar nos traz a história de um futuro distópico, o que seria definido, na visão de Frederic Jameson (2021), em “Arqueologias do Futuro”, como um futuro que é criado como uma crítica à sociedade atual sendo feita através de um futuro criado onde

¹³ A dilatação do tempo é a desaceleração do tempo percebida por um observador em comparação com outro, dependendo de seu movimento relativo ou posições em um campo gravitacional (FRANCIOLLE, 2021).

¹⁴ Do Original: Nolan has created four distinct subplots, each with its own goal, obstacles, and deadline.

¹⁵ Em tradução livre: filme de assalto.

esses pontos criticados teriam a encaminhado justamente a um destino trágico, fazendo um contraponto ao conceito do que seria uma utopia. Nele, um pai, antigo piloto da aeronáutica estadunidense, aceita o desafio de ser o comandante de uma nave espacial em missão para encontrar um planeta onde a humanidade possa prosperar enquanto espécie. Nessa jornada, esse homem se desloca pelo espaço em uma velocidade altíssima, passa por planetas cuja gravidade dilata o tempo e atravessa até mesmo um buraco negro.

Ao longo desses episódios, cujas consequências levam o personagem a experimentar um referencial de passagem do tempo completamente distorcido em relação ao que temos na Terra, o que vemos é a dissolução da trama em dois subplots: o do pai que precisa vagar em sua nave pelo espaço em busca de um local com condições ideais de sobrevivência e o da filha, que está buscando uma solução matemática para o problema que nos possibilitaria evacuar as pessoas do planeta antes do esgotamento dos recursos naturais.

Além desses trabalhos, Nolan também dirigiu *O Grande Truque* (2006), *Dunkirk* (2017), *Tenet* (2020) e *Oppenheimer* (2023). Em todas essas obras, também observamos Nolan trabalhar com a narrativa não-linear, consolidando-a como a verdadeira característica marcante na maneira como o diretor prefere organizar os elementos ao contar uma história.

1.1 Delimitando os objetos de pesquisa a serem analisados

Após observar sua trajetória como um todo, cabe aqui delimitar um recorte que ao menos busque ser ao mesmo tempo suficiente e eficiente, justamente para evidenciar, ou não, pontos que ressaltem a presença de alguma coerência estilística na carreira de Christopher Nolan enquanto diretor.

Em primeiro lugar, o pressuposto de que estamos partindo nessa análise é justamente a ideia de que, ao menos superficialmente, a característica mais comum entre seus filmes seja exatamente a de terem, em sua ampla maioria, narrativas contadas de maneira não-linear. Além disso, algumas destas obras também apresentam sequências prolongadas de cortes rápidos aplicados à montagem paralela, principalmente ao redor dos momentos de clímax nessas histórias. Na busca de um terceiro elemento plausível de ser destacado nesses padrões de Nolan, é possível esbarrar na multiplicidade do uso da

dilatação temporal como um pilar indissociável tanto para a narrativa quanto para a montagem.

Focando na presença dessas características, é possível considerar que há argumentos para apontar como mais adequados a uma análise mais aprofundada os dois filmes que conseguem se enquadrar em todos os três pontos: *A Origem* e *Interestelar*. De certa forma, poderíamos considerar ao menos mais uma obra que cumpre com os mesmos requisitos: *Tenet*. Porém, em termos de consistência entre esses fatores, podemos diferenciá-lo dos outros dois filmes escolhidos através de uma particularidade específica. Quando tratamos dos pontos destacados, *A Origem* e *Interestelar* mostram estruturas semelhantes em relação, principalmente, a maneira como ambas as narrativas separam as personagens as dividindo nas já citadas linhas de ação pelas quais as histórias se movimentam. No primeiro, o grupo liderado por *Cobb* (Leonardo DiCaprio), se divide através dos tais *sonhos dentro de sonhos*. A medida em que alguns ficam nos primeiros níveis da subconsciência, onde a distorção temporal é mais leve, outros descem cada vez mais e se colocam perigosamente próximos a um limbo tão profundo que os impossibilitaria de acordar novamente.

Antes do início da missão, é combinado pela equipe que todos devem acordar do sono induzido de maneira sincronizada, justamente para não haver o risco de que integrantes fiquem presos eternamente. Esse fator representa um desafio enorme (figura 1) quando consideramos que, para cada novo nível alcançado, há um aumento significativo da distorção temporal em relação ao referencial do universo original desses personagens, ou seja, os objetivos definidos necessitam de serem cumpridos dentro de um mesmo prazo quando pensamos no tempo diegético original, mas esse será experienciado de maneira exponencialmente diferente de acordo com o nível em que os indivíduos estarão localizados. Além de que cada um desses objetivos deve ter sua complexidade condizente com o referencial temporal dos integrantes. No fim, a inserção é concluída com sucesso, e o filme se encerra deixando para a livre interpretação do espectador se o protagonista morreu, preso no limbo dos sonhos, ou se ele realmente escapa e retorna para sua família.

Figura 1 – Desenho de Nolan descrevendo como Cobb e seu time conseguem completar a inserção

universo, ela se torna a responsável por resolver uma equação que permite o transporte dos habitantes da Terra para a possível nova colônia. Ao fim dessa missão, depois de todas as experiências vividas por *Cooper* no espaço, com diferentes ondas gravitacionais, vemos algo que nos recorda justamente do *paradoxo dos gêmeos*¹⁷: A filha se torna mais velha que o pai. Em ambos os casos, mesmo analisando as tramas de maneira tão superficial, é notável que as narrativas só conseguem completar seus ciclos justamente por conta da influência exercida pela dilatação temporal.

Os personagens de *A Origem* se dividem em subplots da trama, com objetivos, obstáculos e prazos que são diferentes e proporcionais às dilatações temporais vigentes. Todavia, é importante perceber que o significado da palavra *diferentes*, nesse caso, não representa o mesmo que independentes, visto que a falha de um pode resultar no fracasso de todos. A obra se encerra com o objetivo final do grupo tendo sido cumprido, com mérito para o fator de que os objetivos complexos tiveram seus prazos estendidos, por estarem espacialmente onde havia um maior efeito da dilatação do tempo.

O mesmo, em determinada proporção, é válido para o desenvolvimento de *Interestelar*. Aqui, é graças a dilatação do tempo que, enquanto *Cooper* desbrava o universo em busca do lugar que represente um recomeço para a humanidade, *Murphy*, ainda adolescente quando separada do pai, cresce e estuda o suficiente para resolver a segunda parte do conflito principal do filme quando, já adulta, descobre que a verdadeira intenção dos cientistas era povoar um novo planeta através de uma espécie de *bomba populacional* presente na nave, carregando milhares de zigotos congelados e os equipamentos necessários para que uma nova civilização humana fosse iniciada. Após anos de pesquisa, e contando com a ajuda de um fenômeno desconhecido que apelidou de *fantasma*, ela resolve a equação capaz de eliminar a barreira científica que impossibilitava o transporte de todos até o futuro novo lar da humanidade.

Quando tentamos enxergar esse mesmo tipo de desenvolvimento em *Tenet*, somos prontamente interrompidos pela forma como a montagem apresenta a sequência de eventos do filme. Nesse caso, a base da narrativa propõe um universo onde a tecnologia

¹⁷ O problema proposto pelo físico francês consiste em dois irmãos Gêmeos idênticos, onde um dos irmãos embarca em uma nave espacial para realizar uma viagem até uma estrela distante com uma velocidade próxima a da luz, mas, ao retornar, aquele que permaneceu na Terra envelheceu mais do que aquele que viajou (MARSANGO, 2019).

se tornou capaz de inverter a *entropia*¹⁸ dos átomos através de um aparato específico. Explicando de maneira simplificada, a trama se passa num mundo onde é possível, por exemplo, fazer uma bala voltar para dentro da arma pós ser disparada, ou mesmo um indivíduo se mover partindo do presente em direção ao passado. Até aqui ainda poderíamos argumentar em favor da inclusão de *Tenet* no conjunto de filmes a serem analisados nessa dissertação, mas o desenvolvimento do filme faz com que essa manipulação do tempo tome um sentido diferente do que vimos nos objetos anteriores. Ao longo da narrativa, acompanhamos o *Protagonista* (John David Washington), numa trajetória onde ele vivencia situações até mesmo de combate físico contra uma outra versão de si mesmo, mas numa ordem de eventos apresentada ao espectador de forma a transmitir a sensação de que toda a narrativa é, de certa forma, linear.

1.2 Conhecendo as tramas e universos de *A Origem* e *Interestelar*

Com a escolha dos objetos devidamente justificada, torna-se necessária aqui uma apresentação mais detalhada dos enredos de cada um deles.

1.2.1 *A Origem* (2010)

O filme inicia nos apresentando uma das cenas finais do plot, de forma a nos preparar para mais uma narrativa não-linear de Christopher Nolan. Logo em seguida, ele parte para uma sequência que nos apresenta o protagonista *Dom Cobb* (Leonardo DiCaprio) e *Arthur* (Joseph Gordon-Levitt), seu companheiro profissional, enquanto jantam com um empresário e o explicam o conceito de *extração*, que seria a possibilidade de informações valiosas serem roubadas da mente de um indivíduo enquanto ele dorme.

Os dois tentam oferecer a esse homem uma espécie de treinamento mental para se proteger desse tipo de prática, enquanto *Cobb* usa como argumento o fato de ser, ele mesmo, um *extrator*. O empresário se despede abruptamente em meio ao jantar e sai do recinto em direção ao que parece ser uma festa, causando um distúrbio na estrutura física

¹⁸ Explicada da maneira mais sucinta possível, a entropia é o que faz o gelo derreter quando tirado do congelador, ou um pneu murchar quando a válvula é aberta – é a tendência da energia de passar de estados de maior concentração para estados de maior dispersão (BOSCOV, 2020).

do local e nos revelando que na verdade essa própria sequência está mostrando uma tentativa da dupla em executar uma extração diretamente da mente desse homem.

De volta a festa, somos apresentados a *Mal* (Marion Cotillard), esposa de *Cobb*. Sua presença causa imediato incômodo a *Arthur*, sentimento que logo se torna justificado, visto que assim que o protagonista consegue alcançar um cofre de parede, de onde ele parece tirar exatamente o que procurava, ela reaparece acompanhada justamente da vítima em potencial.

Mal está armada e com *Arthur* como refém. Ela atira em sua perna para machucá-lo e força *Cobb* a dar um *tiro de misericórdia*, o que dentro do sonho tem o efeito apenas de acordá-lo. *Cobb* foge com o envelope e o tenta ler o conteúdo enquanto todo o espaço do sonho colapsa, apenas para descobrir que as partes importantes estão ocultas de alguma forma.

Em um ambiente completamente diferente, *Arthur* acorda acompanhado de um outro homem, que aparentemente estava tomando conta dos três enquanto dormiam: *Cobb*, *Arthur* e o empresário. É mostrada também uma grande multidão enfurecida, destruindo as ruas ao se deslocar em direção ao quarto onde todos estão. Enquanto esse novo companheiro dos dois extratores tenta despertar *Cobb*, *Arthur* busca manter o empresário dormindo, mas falha e precisa entrar em combate.

O protagonista finalmente desperta, após ser revelado que ele estava dormindo amarrado a uma cadeira e próximo à uma banheira. *Cobb* é lançado para a água e é acordado pela sensação de *queda* causada ao atingir a água na banheira. Ele ajuda seus companheiros no embate corporal contra o empresário e consegue desarmá-lo. A vítima se vê confrontada a entregar as informações ou pagar com a própria vida, simultaneamente a aproximação da multidão enfurecida. Enquanto *Cobb* e o empresário conversam, nos é revelado que toda essa situação também está se passando dentro de um sonho.

Um quarto integrante da equipe aparece acordado, revelando que tanto os outros três membros quanto o empresário *Saito* (Ken Watanabe), que finalmente recebe nome, estão compartilhando todos esses eventos anteriores dentro de camadas desse *mundo do sonho* enquanto dormem numa viagem de trem. Ele verifica o relógio presente na tecnologia usada para que esses sonhos possam ser compartilhados e percebe que o tempo hábil para realizar a extração está nos últimos segundos. Com isso, ele começa a

reproduzir, no fone de ouvido do integrante do time que parece ser o responsável por esse ambiente compartilhado no subconsciente, uma música, que serve como um alerta aos outros de que, em breve, serão acordados.

Com pressa, *Cobb* ameaça mais duramente *Saito*, ele o agarra e o arremessa contra o chão. O empresário cai sobre o carpete e revela que o responsável pela criação daquele universo falhou, pois errou justamente na reprodução do tecido de que ele é feito, revelando para a vítima que tudo aquilo ainda faz parte de um sonho. Mesmo assim, *Saito* parabeniza *Cobb* por seu trabalho, impressionado com a criação de um *sonho dentro do sonho*. A equipe foge antes que *Saito* acorde.

Após essa apresentação de seu universo, o filme agora se aprofunda nas questões e conflitos pessoais do protagonista. *Cobb* aparece sozinho em um quarto de hotel, girando um pião sobre a mesa, nos mostrando o conceito do *totem*, um objeto pessoal extremamente útil aos *extratores* que só deve ter suas características conhecidas por seu dono, para que funcione como uma espécie de checagem realizada por eles a fim de saber se estão em um sonho ou na realidade. No caso de *Cobb*, o pião irá girar para sempre caso ele esteja dentro de um sonho, mas eventualmente cairá se estiver no mundo real. Nesse momento do filme, ele gira o pião enquanto segura uma arma, alternando de uma expressão extremamente tensa para uma de alívio ao ver o pião parar de girar. Na sequência, o telefone toca e somos temos o primeiro contato com os filhos de *Cobb*, que ao longo da trama serão a grande motivação para suas ações. Durante a ligação, descobrimos que o protagonista está afastado dos filhos contra sua vontade, por conta de ser procurado pela justiça nos Estados Unidos.

Cobb está preparado para fugir de helicóptero, mas ao adentrar o veículo reencontra *Saito*, que lhe propõe a realização de um trabalho em troca do uso de seu dinheiro e influência para *limpar sua ficha*, o que lhe daria a possibilidade de se reunir aos filhos em seu país de origem. Entretanto, a missão do protagonista é extremamente complexa, pois o desejo de *Saito* é de que seja realizada não uma extração de informações, mas sim a *inserção*¹⁹ de uma ideia na mente de um sujeito. Sua intenção é a de fazer com que a grande concorrente de sua empresa seja dissolvida, visto que o proprietário está doente e em estado terminal enquanto o filho, *Robert Fisher* (Cilian Murphy), não parece ter interesse real em substituí-lo no cargo. Assim, o que *Saito* propõe é que *Cobb* insira

¹⁹ Do inglês: *Inception* (nome original do filme)

na mente de *Robert* a ideia de herdar a empresa do pai apenas para encerrar as atividades. Apesar do alto nível de dificuldade, Cobb afirma que conseguiu realizar a inserção uma vez e decide aceitar o trabalho.

Aqui, a missão é iniciada com o protagonista reunindo uma equipe de especialistas, composta por *Arthur, Eames* (Tom Hardy), *Yusuf* (Dileep Rao) e *Ariadne* (Elliot Page), uma promissora arquiteta que viverá sua primeira experiência com o universo dos sonhos compartilhados. Por meses eles se encontram, desenvolvem o melhor plano possível e o estudam juntos, já ensaiando para minimizar a margem de erro e melhorar a dinâmica interpessoal entre uma equipe que está trabalhando junta pela primeira vez. Aqui o filme estabelece também as regras a serem seguidas na função de arquiteto do sonho, que seria o responsável por imaginar e criar ambientes que convençam a vítima, o indivíduo que está tendo o subconsciente invadido, de que as situações vividas estão se passando no mundo real. É então que a obra pode finalmente abandonar esse momento, onde estamos sendo introduzidos as questões que delimitam as possibilidades na realidade desses personagens, e iniciar uma longa sequência de ação que irá tomar quase todo o tempo restante da narrativa.

Eles realizam o ataque a *Fisher* durante um voo de doze horas, tempo que estimam ser suficiente para executar o tão planejado da ação. Com a necessidade de manter a vítima dormindo por um período tão amplo, *Yusuf* usa seus conhecimentos para criar uma versão do composto biológico que seja poderosa o suficiente para isso. No entanto, o uso de uma solução tão agressiva implica em um aumento no risco desse ato. Diferentemente do que vimos na primeira sequência de ação da obra, a morte dentro de um sonho com um poder tão alto de sedação resultaria também na morte no mundo real.

O plano se baseia em criar três níveis diferentes dentro do sonho, sendo o primeiro uma réplica dos cenários urbanos presentes no cotidiano da vítima, o segundo se passando em um hotel que ela frequenta e o terceiro num cenário de floresta coberto por uma grande quantidade de neve. Pouco antes do momento de colocar o plano em prática, *Saito* anuncia a todos que quer acompanhar pessoalmente toda a missão.

Durante o voo, e com toda a equipe e seu alvo num mesmo local isolado dos passageiros da aeronave, eles distraem *Fisher* e o desmaiam usando clorofórmio, para poder injetá-lo com o composto biológico a ser usado para que todos compartilhem do sonho. No primeiro nível, a equipe o sequestra sem que ele perceba que não se trata do

mundo real. Porém, ao colocar *Fisher* nessa situação, eles descobrem que o subconsciente dele já havia sido fortemente treinado para se defender nesses casos. As pessoas projetadas pelo subconsciente treinado acabam sendo representadas como uma espécie de seguranças fortemente armados, forçando uma perseguição com troca de tiros entre os grupos, resultando num momento em que *Saito* é baleado e passa a se tornar uma preocupação para todos. *Yusuf* é deixado no primeiro nível, sendo o piloto de fuga responsável por evitar os ataques do subconsciente de *Fisher*, manter o resto das personagens vivos dentro da van e garantir que haverá naquele nível um “*chute*”²⁰ no momento correto, sincronizando o retorno de todos à realidade, nível por nível. No veículo, eles repetem o processo de sedação e levam a vítima ao segundo nível, o *sonho dentro do sonho*. A ação a ser realizada aqui é justamente a de ganhar a confiança da vítima, revelando que se trata de um sonho e vendendo a narrativa de que na verdade eles estão tentando protegê-la de um ataque ao subconsciente. Depois de convencer *Fisher*, a equipe deixa dessa vez *Arthur* como o responsável pela segurança dos que descerão ao terceiro nível e pelo *chute* que os trará de volta.

No terceiro nível, a situação criada é a de que eles estão tentando proteger o alvo, levando através de um cenário nevado em direção a uma fortaleza, guardada pelos agentes do subconsciente de *Fisher* e onde a equipe projetará o cenário ideal para realizar a inserção em sua mente.

Ao vencer o conflito, a equipe leva a vítima para um local da fortaleza onde *Eames* está representado como o acamado pai de *Fisher*. A pesquisa do time revelou que conflito familiar causado pela diferença de personalidades entre os dois era o que desmotivava o filho em relação a dar prosseguimento ao império do pai. Portanto, *Eames* interpreta um discurso de conciliação entre eles e reduzindo a importância que da empresa para a relação dos dois.

No fim, eles levam o próprio *Fisher* a abrir um cofre que pensa ser de seu próprio subconsciente, mas na verdade está sendo projetado por *Eames*. Nele, está um envelope com documentos que induzem *Fisher* a acreditar que o melhor a fazer para alcançar a paz na relação com seu pai seria justamente desmanchar a empresa familiar depois que ele morresse, numa espécie de ato final conciliatório onde seu pai o validaria dando mais valor a seus interesses do que a seu próprio império. A equipe consegue sincronizar os

²⁰ Uma indução da sensação de queda usada para acordar os indivíduos dos sonhos compartilhados.

chutes de forma a conseguir escapar de dentro do sonho e alcançando o sucesso na realização do desejo de *Saito*. *Fisher* acorda já no pouso do avião acreditando ter tido por si mesmo a ideia que lhe foi inserida.

Porém, uma última questão fica em aberto. Após *Saito* ser baleado, a equipe foi forçada a levá-lo junto na incursão aos níveis mais profundos do sonho, na esperança de que ele tenha chance de sobreviver por conta da dilatação temporal. O filme estabelece que a proporção em que o tempo é dilatado através dos níveis se dá da seguinte forma: dez horas no mundo real são percebidas como uma semana no primeiro nível, seis meses no segundo e dez anos no terceiro.

Com *Saito* prestes a morrer no terceiro nível, o que o impediria de cumprir a promessa de liberdade feita ao protagonista, *Cobb* decide descer além do terceiro nível com ele, atingindo o que é considerado o Limbo, um nível de onde ninguém nunca conseguiu voltar. Nesse momento filme retorna à primeira cena mostrada cronologicamente, onde vemos um *Saito* já bem envelhecido na mesa do primeiro local onde compartilhou um sonho com *Cobb*.

Em sua última sequência, vemos um *Cobb* feliz, de volta a sua casa e vendo seus filhos, porém seu último ato na trama é justamente o de girar seu pião, que é prontamente focado pela câmera, mas entrega uma interrupção da cena antes que ele possa parar ou não, o que torna o final aberto à interpretação do público.

1.2.2 *Interestelar* (2014)

O enredo se passa em um futuro distópico onde a Terra está passando por um processo de desertificação que ameaça, a médio prazo, a continuidade da raça humana. Nesse contexto, conhecemos *Joseph Cooper* (Matthew McConaughey), um ex-piloto da NASA e pai solteiro de um casal de crianças, *Murphy* (Mackenzie Foy) e *Tom* (Timothée Chalamet).

A família vive em uma cidade rural onde o próprio sistema educacional desencoraja a curiosidade científica em geral em prol da formação de novas gerações de trabalhadores do setor primário. *Cooper*, por outro lado, é apresentado como uma figura que incentiva os filhos a aprenderem sobre ciência, ponto chave para justificar a diferença na relação estabelecida com cada um dos filhos, por conta desse interesse em comum ser

dividido apenas com a filha *Murphy*. Ela, por sua vez, questiona ao pai sobre um estranho fenômeno de luz que estava ocorrendo em seu quarto: a presença de um ponto de luz, constantemente piscando, no chão.

Um dia, observando o fenômeno, *Cooper* associa a intermitência desse ponto de luz ao código Morse. Anotando os sinais da luz, ele monta uma mensagem, ainda hipotética, que equivale a uma coordenada próxima a casa deles. Indo até o ponto supostamente indicado pelo peculiar fenômeno, *Cooper* e *Murphy* descobrem uma instalação secreta da agência espacial estadunidense. Ali, ele é apresentado pelos cientistas da base a um plano para encontrar um novo lar para a humanidade antes que a Terra pereça.

Cooper é então recrutado para liderar uma missão interestelar junto com uma equipe internacional de cientistas e pilotos na nave *Endurance*. Ao compreender que, com isso, o pai partiria em uma jornada da qual dificilmente retornaria, *Murphy* se revolta e tenta impedi-lo de partir. O pai, por sua vez, é irredutível em sua decisão de aceitar o convite. Para confortá-la, os cientistas prometem que será possível se comunicar com a nave através da gravação de mensagens em vídeo e, algum tempo depois, se oferecem também para serem seus professores, fornecendo estudo dentro de suas instalações.

Em sua jornada através do universo, o objetivo da equipe é o de explorar três diferentes planetas, os quais são reconhecidos pelos cientistas como os mais prováveis de terem condições de serem colônias humanas. Antes de chegar ao primeiro planeta, *Miller*, a equipe calcula que o efeito gravitacional gerado pela proximidade entre ele e o buraco-negro *Gargantua* faria com que, o tempo fosse dilatado numa proporção onde cada hora passada por lá equivaleria a sete anos passados na Terra. Ao alcançar contato visual com a superfície do planeta durante o pouso em *Miller*, eles percebem que toda a superfície do planeta está coberta por água. Após descer da nave, a equipe é pega de surpresa por uma onda enorme, que resulta na morte de *Doyle* (Wes Bentley), um dos cientistas, e em danos significativos na nave que atrasariam e muito a saída do planeta *Miller*. Eles ficam sob o efeito da dilatação temporal causada pela enorme força gravitacional do planeta por um total aproximado de três horas e vinte e sete minutos, visto que são passados vinte e três anos, quatro meses e oito dias.

Ao retornar à estação espacial que está servindo como base para a missão, *Cooper* encontra todas as vídeo-mensagens enviadas por seus filhos, o que o faz perceber o

impacto absurdo que o que acabará de viver havia causado em sua trajetória. Esses curtos registros esporádicos narram a *Cooper* de forma dolorosa uma enorme linha do tempo no envelhecimento de seus filhos ocorridos em um trecho da missão que não gerou nenhuma espécie de resultado positivo.

Durante esse longo tempo crescendo e amadurecendo privada de qualquer contato com seu pai, *Murphy* se aliou aos esforços dos cientistas da agência espacial estadunidense para solucionar uma equação que pode ser a resposta capaz de possibilitar o transporte dos humanos entre a Terra e o planeta que será escolhido como seu novo lar. A questão é que ela acaba por descobrir que, na verdade, a possibilidade de resolver esse problema matemático já havia sido descartada antes mesmo do lançamento da *Endurance*, que transportava o chamado *plano B*: uma espécie de bomba biológica carregada com cinco mil zigotos congelados e o equipamento necessário para que eles se desenvolvessem e iniciassem uma nova civilização humana. *Murphy* não se contenta e decide continuar estudando e buscando, mesmo que de maneira solitária, a resolução para esse dilema ético.

Voltando ao espaço, a chegada ao planeta *Mann*, o segundo da rota, inicialmente parece bastante promissora. Por lá, eles encontram o cientista enviado anos antes para estudar esse local e coletar dados sobre a viabilidade dele enquanto colônia, *Dr. Mann* (Matt Damon). No entanto, a equipe descobre que os resultados enviados ao longo dessa experiência haviam sido manipulados por ele em uma tentativa desesperada de trazer até si uma nave tripulada que pudesse livrá-lo desse confinamento. Em um conflito na tentativa de sequestrar a nave, acoplá-la a estação e abandonar a tripulação, *Dr. Mann* acaba causando enormes danos estruturais a embarcação. *Cooper* retorna o controle da nave, mas nesse ponto já não há mais combustível suficiente para alcançar o terceiro e último planeta a ser visitado, *Edmunds*.

De forma tão ousada quanto desesperada, *Cooper* resolve usar o pouco combustível restante para se aproximar do buraco-negro *Gargantua*, de maneira a tentar ejetar da nave uma capsula de evacuação com sua última companheira viva, a *Dra. Brand* (Anne Hathaway), em uma manobra calculada para se aproveitar da força gravitacional desse fenômeno físico para lançar, quase que como em um estilingue, essa capsula na trajetória correta para alcançar seu destino. Porém, *Cooper* já sabia que para ter sucesso em seu plano, seria necessário se sacrificar, tendo sua nave atraída pela gravidade do

buraco-negro. Ao se aproximar do centro de gravidade de *Gargantua*, *Cooper* aceita a morte enquanto alcança enorme aceleração, mas é surpreendido ao chegar subitamente ao centro de um tesseracto²¹.

Dentro desse espaço quadrimensional, ele descobre uma espécie de biblioteca temporal, que lhe fornece insights para a compreensão de diversos dilemas físico teóricos. *Cooper* percebe que através de um espaço no tesseracto, ele consegue ver o interior do quarto de sua filha e enviar para dentro dele um sinal através da luz, revelando que ele mesmo era o responsável pelo fenômeno estranho no quarto de *Murphy*.

Em um primeiro momento, ele tenta se comunicar a fim de impedir a si mesmo de deixar a Terra, mas não obtém sucesso, mas depois ele percebe que pode usar o conhecimento disponível nesse recorte espacial onde está preso para se comunicar através do código Morse e entregar a ela os dados necessários para resolver a equação antes considerada impossível e tornar possível o transporte da raça humana até sua nova colônia.

Por fim, *Murphy* completa o projeto de construção da nave que levará os humanos até seu novo destino, enquanto *Cooper* assiste ao que parece ser o rompimento da estrutura quadrimensional do tesseracto e perde a consciência e a *Dra. Brand* consegue aterrissar no planeta *Edmunds* e constatar que nele foram encontradas as condições necessárias para nossa sobrevivência.

A última sequência mostra *Cooper* acordando na nave projetada por *Murphy*, descobrindo que ela é reconhecida como heroína da humanidade e a reencontrando, numa cena que mostra o piloto pouco diferente do início do filme enquanto sua filha já se encontra idosa e acamada.

²¹ Tesseracto é uma figura geométrica formada por dois cubos tridimensionais deslocados em um quarto eixo dimensional. Graças a esta figura, temos uma explicação geométrica aproximada do que poderia representar uma quarta dimensão.

2 Analisando o uso da dilatação temporal como recurso narrativo

Ao observar com algum cuidado a filmografia de Christopher Nolan, é perceptível o interesse bastante demarcado do diretor pelo tema do tempo. Como evidências, poderíamos começar citando seu segundo longa-metragem, *Amnésia* (2000), em que a organização da trama é construída invertendo a lógica temporal narrativa, ou seja, o filme mostra o final e vai desencadeando a história até chegar em sua origem. Uma década depois, em *A Origem* (2010), ele se vale de adaptar o conceito de dilatação temporal em prol da narrativa na sequência principal do filme, e em *Interestelar* (2014) ele finalmente cria um filme que traz o tempo como centro da narrativa, apresentando-o como recurso e aplicando o conceito de dilatação temporal para dar ritmo e tom a toda a construção da história.

O curioso aqui é notar como, ao longo da evolução de sua carreira, Nolan passa a utilizar a dilatação temporal como recurso narrativo de forma repetida, podendo ser se tornar uma espécie de assinatura em sua obra. Nesse artigo, dissertaremos acerca dos três filmes mais recentes aqui citados, buscando entender de que forma o diretor utiliza esse artifício, aliado à montagem, para criar sequências onde os objetivos e trajetórias das personagens se mantêm claros e unificados, mesmo que por vezes estejam divididos em linhas narrativas diferentes, além de trazer para essas linhas urgências de resolução que se mostram equivalentes. Além disso, outro ponto estilístico de Nolan, importantíssimo para o desenvolvimento deste estudo, e já explorado por Bordwell em seu livro “*A Labyrinth of Linkages*” (2019), que é o uso constante de cortes rápidos na montagem de seus filmes. Esse aspecto torna a dissolução do núcleo narrativo em diferentes *jornadas* notavelmente útil, visto que os cortes ganham mais opções, com uma maior variedade de conflitos acontecendo paralelamente e, conseqüentemente, também uma maior quantidade de espaços cênicos a serem explorados entre esses cortes. Assim, pode-se interpretar que esses dois aspectos estilísticos acabam se complementando e geram o que poderíamos tentar chamar de uma assinatura própria de Nolan para suas obras.

Em *A Origem*, observaremos a sequência principal no *mundo do sonho*, um espaço criado no subconsciente de um determinado sujeito, cuja mente está sendo invadida pela

equipe do protagonista Dom Cobb (Leonardo Di Caprio). Através desse acesso à mente desse sujeito, de lá serão extraídas informações ou implantadas novas ideias. Nesse processo, ele e sua equipe prosseguem para realizar a inserção em três diferentes níveis de sonho, criando aqui também três linhas narrativas menores onde as personagens devem cumprir separadamente seus objetivos, a fim de obter sucesso na missão conjunta, cumprindo assim seus papéis no desenvolvimento da peça.

Já em *Interestelar*, nos debruçaremos sobre a sequência onde Cooper (Matthew McConaughey) está no espaço lutando para impedir que o Dr. Mann (Matt Damon) roube sua nave e o impeça de continuar a busca por um planeta habitável para a humanidade, tudo enquanto sua filha Murphy (Mackenzie Foy e Jessica Chastain), mostrada aqui em dois períodos distintos, tenta solucionar a equação que tornaria possível o transporte da raça humana até esse local.

Para a análise, torna-se interessante também compreender, mesmo que de maneira superficial, os conceitos de *dilatação do tempo* e de *relatividade*. Aqui, eles não serão profundamente descritos por conta de suas muitas especificidades que fogem ao propósito e das próprias complicações em se definir precisamente um conceito para o próprio tempo.

2.1 Relatividade e a dilatação temporal

Para tratar da dilatação temporal tantas vezes citada na introdução, temos de compreender, antes, do que se trata a questão da relatividade temporal. Claro que, para explicarmos precisamente todas as suas fórmulas e conceitos, seria necessário um nível de conhecimento e detalhamento que não nos cabe para a realização dessa análise fílmica. Sendo assim, focaremos nossos esforços a fim de um exemplo que aparece como um clássico para a explicação da Teoria da Relatividade de Albert Einstein²²: o *paradoxo dos gêmeos*.

De forma ainda mais gritante Paul Langevin imaginou posteriormente uma situação com dois gêmeos: um ficava na Terra enquanto o outro fazia uma

²² Einstein mostrou que lançando um organismo vivo numa viagem de ida e volta a uma velocidade próxima da velocidade da luz. No regresso o organismo quase não teria envelhecido, enquanto os que ficavam na Terra teriam envelhecido ao longo de gerações.

viagem de ida e volta durante, por exemplo, 10 anos do seu tempo (próprio), isto é, o tempo medido no referencial do viajante. Quando volta à Terra verifica que o seu gêmeo está quase 58 anos mais velho se a velocidade relativa durante toda a viagem tiver sido $v=0.985c$, quase 99% da velocidade da luz do vácuo (CRAWFORD, 2005, p. 4).

Tratando em termos mais simples, o que queremos dizer é que a teoria da relatividade, hoje comprovada, nos abre caminho para a compreensão do tempo como algo não absoluto, mas sim dependente de um referencial para ser definido. Em uma grande velocidade, o tempo então passaria mais devagar sob o ponto de vista desse sujeito que seria o viajante, retardando inclusive seu envelhecimento e mostrando que essa dilatação não acontece apenas em relação à maneira humana de se medir o que chamamos de tempo, mas sim em relação à própria cadeia de eventos acontecendo naquele exato intervalo.

O que um dado observador chama de espaço e de tempo é diferente do espaço e de tempo de um outro observador que se move com relação a este. Ademais, a noção de simultaneidade, o estabelecimento de um agora, também depende do estado de movimento do observador, uma vez que a sua construção deve ser estabelecida através da sincronização de relógios de um mesmo referencial, sendo assim necessário abandonar a noção newtoniana de tempo absoluto (FALCIANO, 2006, p. 2).

Com essa relatividade do tempo, dependendo agora sempre de um referencial para ser determinado, podemos compreender – segundo nossos propósitos – o que seria o conceito da dilatação temporal. A velocidade de um referencial seria, portanto, capaz de mudar a forma como o tempo passa para si em relação a outro objeto que não esteja viajando ou que esteja em uma velocidade muito menor.²³

2.2 A dilatação temporal em *A Origem*

A questão da dilatação temporal em *A Origem* não se vale exatamente dos princípios da física de maneira literal, mas o que vemos aqui é uma adaptação do conceito de forma onde, ao invés da velocidade de um objeto no espaço, o que torna a

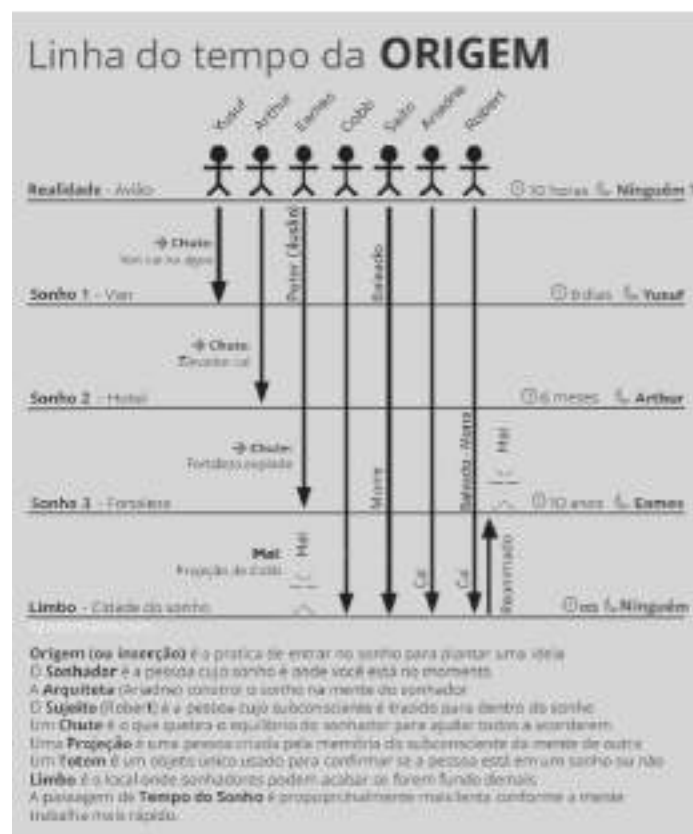
²³ Seria improdutivo nos alongarmos aqui em fórmulas físicas e matemáticas que nos explicassem de modo mais preciso a teoria da relatividade e a dilatação temporal, visto que o principal interesse é de realizar uma análise fílmica. No entanto, com os princípios aqui apresentados já somos capazes de entender o que seria a dilatação do tempo enquanto recurso narrativo e sua utilização por Christopher Nolan.

passagem do tempo relativa é simplesmente a velocidade com que a mente trabalha em cada nível do mundo do sonho. O filme estabelece que quanto mais profunda a camada dentro desse local, ou seja, quanto mais sonhos houverem dentro de um sonho, mais rápido a mente humana trabalhará proporcionalmente ao nível onde ela se encontra.

Na sequência da missão de inserção de ideia na mente de Robert (Cillian Murphy), vemos Cobb e sua equipe se infiltrarem por três diferentes níveis de sonho simultaneamente, fazendo com que o referencial da passagem de tempo mude de maneira drástica quando observamos as personagens nessas diferentes camadas. No caso, o que ocorre é que Yusuf (Dileep Rao) fica no que o filme nos apresenta como um primeiro nível do sonho no subconsciente, Arthur (Joseph Gordon-Levitt) fica no segundo e o restante da equipe segue para o terceiro nível, onde a ideia realmente será implantada.

Sendo assim, o que vemos é uma proporção de tempo que faz com que os personagens travem batalhas pelo objetivo que tem durações completamente díspares. A imagem abaixo (figura 2) explica essas proporções calculando quanto tempo se passaria em cada nível do sonho se as personagens estivessem nele por dez horas, que é o tempo do voo entre Los Angeles e Sydney usado no filme para que seja realizada a inserção.

Figura 2: Linha do tempo em *A Origem*



Fonte: site Random Wire

Muitas informações sobre a sequência podem ser extraídas desse infográfico, mas a mais relevante para essa análise sem dúvida se dá na observação das proporções temporais em cada um dos níveis. Veja, enquanto parte da equipe está no terceiro nível tentando invadir uma fortaleza para chegar até o *palco* onde Robert irá encontrar a catarse e perdoar seu pai, Yusuf está no primeiro nível apenas atravessando uma van em alta velocidade enquanto é perseguido. Apenas com essas informações já seria possível ter uma ideia de quão discrepante é o referencial da passagem do tempo em cada uma dessas camadas, mas o que a imagem nos traz é justamente a proporção exata dessa diferença, ou seja, uma hora na perseguição de Yusuf representaria um ano para a equipe no nível da fortaleza, uma percepção de tempo 8760 vezes mais rápida, ou mais lenta, dependendo do referencial.

Observando a dinâmica da sequência em relação ao que realmente vemos na tela, os efeitos dessa dilatação para a narrativa fazem com que seja possível ter essas linhas acontecendo de uma maneira unificada, ou seja, por mais que as ações realizadas nos diferentes níveis tenham durações distintas em relação ao referencial temporal em cada

uma delas, continuam representando ainda tarefas diretamente relacionadas às outras, mantendo a necessidade de que os desafios em cada uma das camadas sejam superados para que, no fim, eles possam realizar o movimento sincronizado que acordaria a todos no mundo real sem que ninguém fosse deixado para trás. Aqui, a montagem se torna outro recurso a ser analisado, visto que é ela que vai nos passar essa ideia de proporcionalidade.

Apesar da diferença tão grande na duração da missão para os diferentes referenciais, o que vemos é que Nolan se preocupa em dar forte sentido de urgência para cada uma dessas linhas narrativas, que se formam com a divisão da equipe. Yusuf vai dirigir por um tempo muito menor do que o sentido pelos outros no decorrer da missão, mas está sendo perseguido pelo subconsciente de Robert, convenientemente treinado contra invasões através do sonho e que se mostra preparado e militarizado contra qualquer um que tente adentrá-lo. Arthur, no nível do hotel, terá de vencer em luta corporal esse mesmo subconsciente, além de ter de inventar uma criativa solução para que seja efetuado o chute que irá acordar os outros. Já o restante da equipe terá a desafiadora missão de descer a montanha de neve até a fortaleza e invadi-la para que a ideia possa ser implantada em Robert. O que podemos ver é que todos se alternam muitas vezes em tela, sempre em situações de tensão que servem ao propósito de gerar esse sentido de urgência e trazer a busca por esse objetivo claro e unificado, o que amarra as linhas narrativas para que sejam, ao mesmo tempo, várias questões dentro de uma só.

2.3 A dilatação temporal em *Interestelar*

Se em *A Origem* vemos uma livre adaptação do conceito físico de dilatação temporal, o que temos em *Interestelar* é, na verdade, uma tentativa muito bem-sucedida de reproduzir em meios audiovisuais os princípios desse fenômeno. O filme retrata um pai, ex-piloto de aviões militares, que deixa a Terra numa missão pelo espaço, onde ele busca um planeta habitável para a raça humana. Enquanto isso, a filha permanece na Terra tentando resolver a outra ponta desse problema, que no caso seria levar a humanidade para o espaço e de encontro ao planeta que servirá como nova casa. Aqui é possível notar a similaridade dessa narrativa com o exemplo do *paradoxo dos gêmeos*, até mesmo por conta da cena final que nos serve como uma bela demonstração das conclusões alcançadas com a Teoria da Relatividade de Einstein, mostrando o sujeito

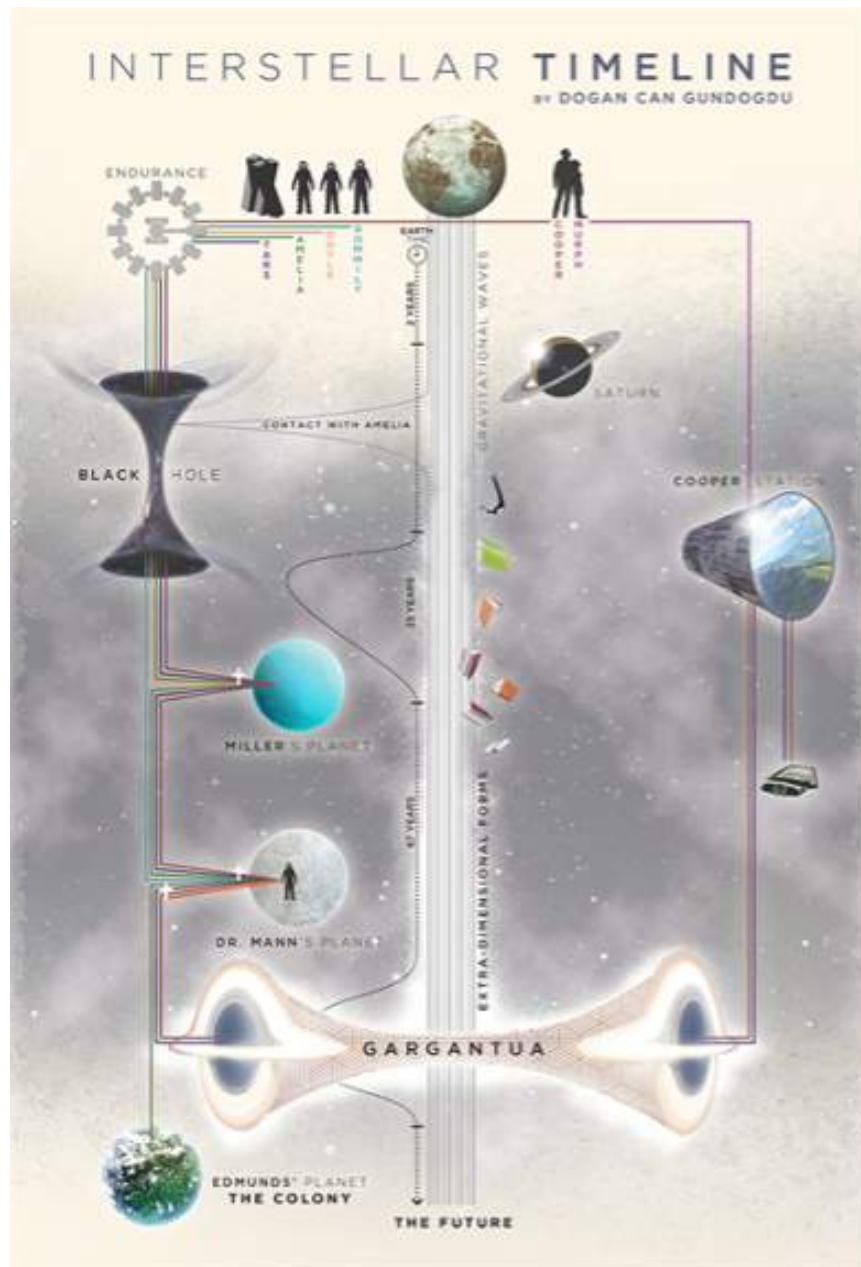
que sofre diretamente os efeitos da dilatação temporal (Cooper) mais jovem do que o sujeito que ficou no mesmo planeta (Murphy).

Quando chegamos à sequência que envolve a tentativa do Dr. Mann de roubar a nave de Cooper, o processo de dilatação temporal já está em ação há algum tempo. Essa dilatação é justamente o que permite que, durante o período em que Cooper está viajando, Murphy já tenha crescido, amadurecido e estudado o suficiente para estar muito próxima de resolver o *problema da gravidade*. Durante esse momento do filme, além do confronto entre Dr. Mann e Cooper, temos o conflito entre Murphy e seu irmão, que não quer permitir que ela retorne a seu quarto de infância, onde ela sente ser o único lugar onde seria possível encontrar a solução que precisa para sua equação.

Essas duas linhas narrativas, assim como no exemplo que observamos em *A Origem*, carregam um objetivo claro e unificado entre as partes, além de também terem uma urgência equivalente pela importância de cada uma, visto que a falha de qualquer um dos dois comprometeria completamente a missão do outro. O toque final na alternância entre essas linhas se dá de maneira ainda mais complexa na importância narrativa, porque com a vitória de Cooper sobre as intenções de Dr. Mann, o desenrolar da história faz com que ele consiga se comunicar com Murphy precisamente por conta da vitória dela sobre as intenções de seu irmão. Ao conseguir entrar no quarto, Murphy se coloca na perfeita posição e no exato momento em que ela deve receber de Cooper, que está dentro do *tesseracto*, os dados necessários para cumprir com sua parte na missão de salvamento da humanidade.

A imagem abaixo (figura 3) é mais um infográfico, agora nos mostrando a trajetória espaço-temporal das personagens de *Interestelar* e trazendo uma reprodução visual dessas linhas e dilatações tão complexas que o filme nos apresenta.

Figura 3: Linha do tempo em *Interestelar*



Fonte: site Paste Magazine

Com a montagem, essas linhas narrativas se dividem e se tornam, mais uma vez, um recurso absolutamente necessário para que Nolan consiga o resultado esperado. A alternância entre o conflito de Cooper e Dr. Mann com o de Murphy e seu irmão se apresenta no momento chave da missão, são momentos em que tudo está a ponto de ser perdido ao mesmo tempo em também parecemos estar nos encaminhando para uma conclusão. Essa urgência mútua faz com que a sequência toda traga também um sentimento de homogeneidade para os cortes, onde somos transportados entre essas linhas

paralelas até o momento em que elas irão convergir para que o conflito principal da obra seja finalmente resolvido.

Sessenta e sete anos se passaram e Cooper não envelheceu praticamente nada, justamente por conta das enormes velocidades de suas viagens e da força gravitacional dos planetas por onde esteve. Na verdade, a questão não é ele não ter envelhecido, mas sim o tempo que se passou para ele. Sob os referenciais de onde esteve, e da velocidade na qual viajou, Cooper envelheceu normalmente, pois de seu próprio ponto de vista viveu uma missão muito mais curta que a de sua filha na Terra. E se analisarmos o filme de uma maneira geral, podemos também perceber que o tempo é o centro de tudo. O tempo é o recurso mais escasso do planeta quando Cooper aceita a missão, e seu intuito é justamente conseguir que sua filha possa usufruir de mais desse recurso. O presente que ele deixa para Murphy também é justamente um relógio, que terá papel fundamental na resolução da história, sendo o meio pelo qual pai e filha se comunicam, o que implica no tempo ser a solução tanto do ponto de vista prático quanto do metafórico. A própria nave onde Cooper viaja, a *Endurance*, tem o formato de um relógio e está dividida em doze módulos organizados de maneira circular.

Para *Interstellar*, o tempo e seu modelo não absolutos não são apenas soluções ou recursos narrativos, aqui ele se torna o próprio objeto central da história, sendo representado até mesmo pela trilha composta por Hans Zimmer.

2.4 O cruzamento entre objetos de pesquisa

Na introdução, falamos sobre como esse uso da dilatação temporal enquanto recurso narrativo poderia ser considerado como uma espécie de assinatura de Christopher Nolan, e as duas análises brevemente realizadas acima servem como uma possibilidade de demonstrar essa premissa.

Quando nos debruçamos sobre esses filmes, essas sequências e a própria obra de Nolan, vemos que esse recurso de divisão de linhas narrativas já era usado pelo diretor anteriormente, tendo aparecido já de maneira muito clara em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), mas o interessante é perceber como após o sucesso no uso desse recurso aliado à dilatação temporal em *A Origem*, o diretor reproduz e adequa perfeitamente a

técnica na realização de *Interestelar*, além de posteriormente também levar seu fascínio pelo tempo e sua manipulação a mais um filme: *Tenet* (2020).

Existem aqui alguns pontos ligados a esse uso da dilatação temporal que foram repetidos entre as duas rápidas análises, sendo eles principalmente, a divisão da linha narrativa em múltiplas partes, a equivalência de urgência mantida entre essas linhas e a busca por um objetivo unificado, complementar e muito claro. A presença dessas questões de maneira tão próxima em dois filmes com temáticas tão distintas é que nos dá embasamento para dizer que Nolan tomou para si esse recurso, de grande potencial e aplicável a obras bastante diferentes.

Ao repetir o uso da dilatação temporal como recurso narrativo com características tão próximas, mesmo em obras distintas, Nolan parece nos mostrar que encontrou uma excelente fórmula para aplicar sua visão na montagem e *storytelling*²⁴ O diretor demonstra ter domínio de um recurso que parece ser autoral, ao menos quando pensamos na presença dele dentro de mais de um filme do mesmo autor. Com sua forte ligação à ciência e ao conceito de tempo, ele encontra nesse recurso um refúgio que é ao mesmo tempo arrojado e seguro, visto que se baseia em questões pelas quais tem tanto interesse.

Tanto em *A Origem* quanto em *Interestelar*, o diretor parece criar sequências com intenções similares e ritmos muito comparáveis, além de se tratar de estruturas praticamente idênticas nesse sentido, quando pensamos nas questões relacionadas à urgência narrativa em múltiplas linhas.

Um diferencial de Nolan em relação a outros diretores que trabalham com o gênero de ficção científica, vem de uma preocupação latente em aplicar conceitos científicos reais em sua obra, tendo inclusive contratado o físico teórico Kip Thorne como consultor para a produção de *Interestelar*. Podemos interpretar aqui que, graças a essa obsessão, Nolan se aproveita disso também como um recurso, que pode ser replicado de maneira eficiente e que cumpre com as necessidades do diretor em relação aos padrões que suas obras costumam seguir, seja em relação a temática ou seja em relação a essa busca constante por embasamento científico em filmes ficcionais.

²⁴ O termo storytelling vem do inglês, tendo a tradução como um meio de se contar narrativas. Além disso, diversas técnicas fundamentam o storytelling para contar a história da melhor maneira possível e criar uma narrativa marcante.

3. Identificando a utilização da dilatação temporal nos filmes

No primeiro capítulo, essa dissertação esteve voltada a descrição de como a dilatação temporal é usada como recurso narrativo dentro do universo particular de ambos os filmes analisados. Já aqui, nos debruçaremos a demonstrar como, ao cruzar recortes de cada um deles, podemos perceber de forma mais incisiva a aplicação desse padrão na obra de Nolan.

Para atingir esse objetivo serão analisadas duas sequências, uma de *A Origem* e outra de *Interestelar*, onde podemos observar como, nos dois casos a montagem alterna os cortes entre as linhas do tempo criadas enquanto mantem, dentro de cada núcleo, urgências equivalentes para a conclusão de suas respectivas histórias. Além disso, é notável como existem semelhanças no ponto onde essas sequências estão encaixadas: ambas no fim do segundo ato dos filmes, com os protagonistas parecem muito próximos de encaminharem seus objetivos, mas acabam sofrendo reviravoltas e são lançados para situações em que agora tudo parece estar perdido. Os momentos se mostram tão semelhantes nesse ponto que se torna possível explicá-las alternando-os diretamente.

Em *A Origem* estamos compreendendo cada uma dessas linhas do tempo através da dilatação temporal em cada uma delas. Os personagens, em equipes, aqui estão alocados em ambientes diferentes, pois cada um deles é na verdade um nível de profundidade do subconsciente dentro dos sonhos. Cada um desses níveis traz em si uma diferente percepção de tempo para quem nele se encontra.

No caso de *Interestelar*, as linhas são compreendidas através da dilatação temporal que ocorre por conta dos diferentes referenciais físicos entre Cooper e Murphy, pois um está viajando pelo espaço na velocidade da luz e a outra está experimentando o tempo da maneira convencional terrena. Essa dilatação resulta numa diferença absurda em relação à idade desses protagonistas, que eventualmente resultará no encontro onde o pai mantém a imagem com a qual deixou seu planeta enquanto a filha já está no fim de sua vida. Enquanto Cooper está em sua missão para encontrar um planeta habitável que possa evitar a extinção humana, Murphy está na Terra tentando resolver uma equação que pode salvar

a vida que já existe na Terra, tirando os do planeta em uma nave que mantenha condições de vida para todos até que se alcance a nova colônia.

No passo em que ambas as obras se encaminham para o momento chave na conclusão de seus enredos, os dois filmes apresentam uma sequência de cortes alternados entre suas diferentes linhas do tempo, um recurso que pode ser interpretado através da ideia de criar suspense para a audiência em relação ao desfecho das missões principais das personagens. Aqui, também estamos identificando a questão já apontada em relação à coerência na relação de grau de importância dramática em relação as diferentes linhas do tempo, portanto há aqui um alto nível de interesse, tanto em relação a audiência quanto em relação ao desenvolvimento da obra, em cada uma delas. Os riscos e recompensas de cada linha sempre são extremamente relevantes para a conclusão dos eventos centrais da narrativa.

Figura 4: As três linhas do tempo em *A Origem*



Fonte: Captura de tela do filme

Figura 5: As duas linhas do tempo em *Interstellar*



Fonte: Captura de tela do filme

Para o primeiro filme, o suspense se intensifica por volta da 1h:50min de duração, quando Cobb e sua equipe estão prestes a conseguir infiltrar Robert Fisher dentro da complexa fortaleza construída pelo subconsciente da vítima. Aqui, a projeção de Mal aparece mais uma vez para atrapalhar os planos, dessa vez baleando Fisher. A iminência da vitória por parte do protagonista se transforma assim num momento de derrota quase irreversível, visto que esse evento acaba iniciando uma segunda contagem regressiva, já que a morte de Fisher eliminaria imediatamente qualquer chance de sucesso para Cobb. Pouco antes desse momento, Christopher Nolan faz questão de introduzir através do diálogo a noção de qual seria o tempo restante para a execução do plano: aproximadamente vinte minutos no nível do sonho em que Cobb e Fisher estão, dois minutos no nível anterior onde Arthur deve sincronizar o “*chute*” e poucos segundos no primeiro nível do sonho, com Yusuf já tendo lançado a van em direção à queda de uma ponte para um rio.

Figura 6: Mal aparece sorrateiramente, para em seguida executar Fisher



Fonte: Captura de tela do filme

Coincidentemente, ou não, a mesma virada no enredo começa em *Interestelar* por volta da 1h:50min de filme, quando Dr. Mann está apresentando o planeta, supostamente habitável, para Cooper. Nesse momento, Mann remove o comunicador do capacete do protagonista e o empurra em direção a um vale. Cooper consegue se agarrar ao terreno, forçando o Dr. a entrar em combate físico para vencê-lo, o que realiza quebrando o vidro de seu capacete e o deixando para morrer asfíxiado em um planeta onde não há condições para a sobrevivência humana. Nesse ponto, Mann se coloca em posição para roubar a nave e fugir, iniciando duas contagens regressivas para o sucesso da missão: A do quanto Cooper pode durar com o capacete quebrado e uma segunda ligada ao sucesso de Mann em sua empreitada. Outro paralelo diretamente ligado entre o momento dos dois filmes é o de que, momentos antes desses eventos, somos contextualizados sobre o quão próximos os personagens estão do limite de tempo de suas missões. Nesse caso, temos uma cena de *Murphy* onde ela observa as pessoas em sua cidade e percebe que a humanidade não irá durar muito mais tempo nas condições distópicas em que a Terra se encontra.

Figura 7: Mann vence a luta e deixa Cooper para morrer sem oxigênio



Fonte: Captura de tela do filme

Na sequência, ainda com a sequência apresentando cortes alternados dentro das linhas do tempo, os personagens de *A Origem* continuam enfrentando desafios semelhantes em cada um dos níveis. Yusuf está dirigindo a van e se preparando para jogá-la da ponte gerando o gatilho para retirar todos daquele nível, mas também está trocando tiros e sendo perseguido pelo subconsciente fortemente armado da vítima, Fisher. No segundo nível, Arthur também está em confronto, porém físico, com essa espécie de protetores projetados pelo subconsciente, enquanto tenta lidar com a resolução de como fazer ele a remoção de todos do estado de sonho. No terceiro, o restante da equipe está empenhado em continuar levando Fisher até o cofre que guarda o segredo da relação que tem com seu pai, ponto chave para o sucesso da missão. Eles decidem avançar de maneira a levar Fisher a um nível de sonho ainda mais profundo: o Limbo. Lá, eles poderiam trazê-lo de volta, acordando no nível anterior na porta do cofre. É também interessante reparar como os níveis interagem entre si de certa forma, como a física da van caindo afetando o hotel onde Arthur está lutando. Além, disso, cabe lembrar que todos carregam o perigo de serem mortos, o que é estabelecido que resultará em morte no mundo real e pode fazer com que os outros fiquem presos em algum nível para sempre.

Mais uma vez, isso se repete com *Interestelar*, onde o enredo segue os cortes alternados entre Murphy na Terra e Cooper no planeta Mann. Na Terra, já está estabelecida a urgência de se alcançar a resolução da equação, enquanto todos estão começando a deixar suas cidades buscando lugares que ainda não tenham sido

completamente comprometidos pelas tempestades de areia. Ela tem um forte sentimento de que a resposta está em seu quarto de infância, onde ela encontrava seu “fantasma” e tentava desvendar os códigos que ele a enviava através do ponteiro de seu relógio, presente de seu pai. Nessa empreitada, ela encontra como obstáculo seu próprio irmão, que se recusa a deixar a fazenda da família mesmo tendo mulher e filhos já adoecidos por conta das condições do local. Ele enxerga Murphy, que aqui está representando o argumento científico, como um empecilho gigantesco, pois sabe que ela é contra as decisões que ele tem tomado. Por conta disso, num primeiro momento ela é impedida de ir até seu antigo quarto. Murphy resolve esse conflito saindo com seu carro e ateando fogo à plantação de milho dentro da fazenda, tirando assim seu irmão de casa e conseguindo acessar seu quarto e, conseqüentemente, seu fantasma. Todos esses eventos são alternados com a jornada de Cooper, que consegue alcançar o comunicador que havia sido removido de seu capacete, avisar a Dra. Brand na nave e ser resgatado a tempo de sobreviver. Após isso, os dois veem que Mann já está com a nave e tentando acoplá-la para poder viajar e abandoná-los no planeta inóspito que leva seu nome.

O filme segue com Dr. Mann falhando em acoplar a nave, gerando uma explosão que o lança ao espaço. Aqui o enredo incorpora uma nova reviravolta, com Cooper conseguindo recuperar a nave de maneira heroica e usar a gravidade de um buraco negro como uma espécie de estilingue na direção do que seria o último planeta possível a ser explorado pela missão. Para executar essa manobra ele se sacrifica, levando junto o robô TARS com a esperança de que ele possa transmitir dados coletados para fora do buraco negro. Assim, ele se lança em um *escape pod*²⁵ em direção ao centro do buraco negro para conseguir alavancar a nave com Brand até o destino.

Figura 8: A nave se aproxima do buraco negro *Gargantua*

²⁵ Qualquer pequeno, ou secundário, veículo emergencial usado para evacuar de um veículo principal diante de algum perigo.



Fonte: Captura de tela do filme

Quando voltamos para *A Origem*, o filme segue com Cobb e Ariadne conseguindo resgatar Fisher, o devolvendo ao nível onde está o cofre. Porém, aqui há ainda uma questão gigantesca a ser resolvida no filme: Saito morreu durante a missão, o que o prenderá para sempre no nível do sonho chamado de limbo. Esse ponto representa que, apesar do possível sucesso em relação a implantação da ideia na mente de Fisher, quando a equipe acordar não haverá ninguém para cumprir o acordo realizado com Saito, mantendo Cobb longe de sua família. Por conta disso, Cobb diz para Ariadne voltar ao nível da fortaleza na neve e completar a missão com o resto da equipe, enquanto ele ficará no Limbo para procurar Saito, acordá-lo e sair do sonho de volta para os braços de suas filhas. Ariadne salta do alto de um edifício para que a queda a acorde e encontra Fisher, reanimado, e os outros.

A equipe consegue fazer com que Robert Fisher abra o cofre. Lá, ele encontra Eames atuando como seu pai no leito de morte, inclusive assumindo perfeitamente sua forma física e emulando a cama de hospital, num diálogo criado de forma a o induzir que, pela visão de seu pai, ele poderia deixar para traz o peso de ter que tocar a empresa da família. Como toque final, o filho abre uma gaveta de escrivaninha estrategicamente posicionada pela arquiteta do sonho, e encontra um símbolo importantíssimo para a ilusão de que tudo aquilo estava realmente partindo de sua própria mente, um catavento, supostamente feito pelo pai, com as folhas de desenhos que Robert o entregava na infância. Aqui, finalmente, a equipe consegue alcançar o objetivo de sua missão, Fisher

vai acordar acreditando que deve acabar com o império de seu pai.

Figura 9: O catavento criado pela equipe para iludir Robert Fisher



Fonte: Captura de tela do filme

Em seu desfecho, o *Interestelar* mostra Cooper viajando para dentro do buraco negro e chegando ao local que já chamamos, seguindo o conceito utilizado por Kip Thorne²⁶, de Tesseract. Dentro desse cubo, o piloto se encontra numa espécie de quarta dimensão, de onde ele consegue enviar para Murphy os dados desse próprio local através do código morse, revelando que o fantasma no quarto, que mandava mensagens para ela através do relógio que ganhará de presente do pai, era o próprio Cooper. Com essas informações, ela consegue resolver sua equação enquanto seu pai desmaia no espaço. Por fim, o protagonista acorda após ser resgatado por uma nave, a mesma criada por Murphy. Aqui, ele finalmente alcança seu grande objetivo pessoal, o reencontro com sua filha, no leito de uma enfermaria vivendo o fim de sua vida enquanto ele continua tendo a mesma idade com a qual deixou a Terra. Vemos também que a Dra. Brand consegue chegar ao planeta Edmunds, onde a vida humana será possível de se perpetuar.

Ambos os objetivos foram cumpridos, e é interessante notar como, apesar de ser um filme que se apresenta como uma obra tão racional em suas aplicações de conceitos científicos, a solução dos problemas se dá muito através da questão emocional, com Cooper e Murphy sendo salvos por seu elo de pai e filha enquanto Brand encontra o planeta ideal onde sempre se demonstrou inclinada a ir: o planeta para onde seu antigo companheiro, Dr. Edmunds, teria sido designado a explorar na missão anterior a narrada

²⁶ Como pode ser visto em entrevista no link: <https://www.science.org/content/article/physicist-who-inspired-interstellar-spills-backstory-and-scene-makes-him-cringe> (acesso em 25/01/2024).

pelo filme.

Figura 10: Diálogo no reencontro entra Cooper e Murphy



Fonte: Captura de tela do filme

Voltando nossas atenções para *A Origem*, o filme se encaminha para o fim com a questão de Cobb em aberto. No Limbo, a primeira cena do filme é recuperada: o protagonista está sentado a mesa com um homem idoso, que agora podemos reconhecer

como Saito, conversando com ele. O diálogo trata exatamente de como o empresário acredita que o Cobb poderá salvá-los de passar a eternidade presos no sonho. Depois disso, a equipe toda, incluindo os dois, acorda no avião com a missão principal cumprida: eles conseguiram implantar uma ideia na mente de Robert Fisher. Cobb viaja de volta para os Estados Unidos, volta para sua casa e pode, então, abraçar novamente suas filhas. Em seu último ato na obra, ele gira o pião, que usava como dispositivo para lembrá-lo sobre estar sonhando ou acordado, e a audiência pode ver o objeto rodar até a imagem ser interrompida pelo fim do filme. Fica então em aberto se aquilo seria apenas mais um delírio dentro do sonho ou se Cobb realmente teria conseguido salvar a si mesmo e a Saito, completando a missão em sua totalidade.

Figura 11: O pião roda na mesa enquanto, à direita, Cobb fala com suas filhas



Fonte: Captura de tela do filme

3.1 As três características comuns às obras em relação ao uso da dilatação temporal como recurso narrativo

Então, após chegarmos às conclusões dos filmes, podemos dizer que existem três pontos-chave em comum na maneira como Nolan utiliza a dilatação temporal como recurso em seus enredos, como um motor para a narrativa. Ambos mantêm, na relação entre suas linhas do tempo, a importância delas dentro do desenvolvimento da história e os cortes alternados feitos entre elas.

Primeiro, podemos argumentar que ambos respondem, entre essas linhas, a questões dramáticas unificadas. Em *A Origem*, todas as linhas do tempo estão interligadas pelo sucesso ou não da missão principal da equipe de Cobb dentro do tempo limite, de

forma a se tornar perceptível que a dilatação do tempo é necessária para que os desafios dos membros sejam possíveis para cada um dos graus de dificuldade. No primeiro nível do sonho, Yusuf precisa dirigir a van mantendo todos a salvo até que o tempo da missão se esgote, quando ele irá atirar a Van no rio fazendo com que a equipe acorde. No segundo, Arthur precisa se certificar da segurança da equipe num quarto de hotel enquanto é atacado por projeções fortemente armadas do subconsciente de Fisher. Quando Yusuf lança a van da ponte, esse segundo nível tem sua física afetada, girando o espaço de acordo com o movimento do veículo e fazendo com que Arthur tenha que inventar um novo chute para acordar os outros no nível inferior, o que só é possível graças a diferença no referencial do tempo entre ele e o motorista. Já no terceiro, a equipe precisa passar por um nível de segurança ainda maior, adentrando uma fortaleza fortemente armada, levando Fisher para a armadilha montada dentro do cofre. Aqui os problemas que aparecem pelo caminho são consideravelmente maiores, com a morte de Saito e de Fisher forçando os personagens a irem ainda mais a fundo no sonho para poder finalizar a missão, o que mais uma vez só é possível graças a dilatação.

No caso de *Interestelar*, a questão a ser respondida poderia até ser dividida em duas partes, mas a própria forma como o filme é conduzido e atinge sua resolução mostra que, na verdade, ambos estão interligados de maneira inerente, pois não salvar a vida que já existe na Terra seria absolutamente insuficiente por todo o subtexto que temos no desenvolvimento do enredo: encontrar um novo planeta para ser povoado, a partir do zero, não faz sentido pois todas as resoluções estão interligadas através de relações humanas já existentes, o que abordamos ao analisar o desfecho do enredo. Dissertando agora sobre essa questão unificada e a importância da dilatação temporal para seu desenvolvimento, temos aqui um exemplo muito mais visual. Temos aqui apenas duas linhas do tempo a serem acompanhadas: Cooper no espaço e Murphy na Terra. Enquanto o primeiro viaja na velocidade da luz e experimenta forças gravitacionais que amplificam a disparidade entre sua percepção de tempo em relação ao referencial de nosso planeta, a segunda tem o tempo necessário para crescer, amadurecer e estudar o suficiente para cumprir com a sua parte da missão. Portanto, mais uma vez, o enredo só funciona graças a dilatação do tempo, que também modifica a forma como ele afeta as personagens.

Além desse ponto, também é possível identificar como ambos mantêm, entre suas linhas do tempo, um senso de urgência equivalente entre os núcleos de personagens e

suas missões. Em todos os níveis do sonho em *A Origem*, os membros da equipe de Cobb estão realizando tarefas que são igualmente importantes para a sobrevivência de todos e, conseqüentemente, o sucesso da missão. Cada um deles está enfrentando desafios diferentes, com complexidades diferentes, mas que tem um nível de urgência equiparado por conta dessa responsabilidade compartilhada em relação a vida de todos e de cada um dos personagens. Com isso, mesmo o grande motor narrativo do filme sendo a vontade de Cobb de voltar para casa, a importância de cada membro da equipe para que isso aconteça acaba sendo definida de maneira a podermos interpretar que todos ali são, cada um em sua área, igualmente importantes. Assim, os cortes da montagem cruzando essas linhas do tempo mostram que, independente de que cenário o espectador esteja acompanhando, ainda haja um nível de urgência que mantenha a tensão durante toda a sequência.

O mesmo pode ser notado quando analisamos o segundo filme, onde as responsabilidades de Cooper e Murphy se mostram equivalentes também dentro do enredo. Um deve encontrar uma colônia para os humanos e a outra deve salvá-los da extinção na Terra, e a montagem também passa a sequência analisada do filme alternando entre mostrar Murphy, nos alertando em relação a urgência em encontrar uma solução que viabilize a nave que carregará a humanidade para fora do planeta, enquanto seu pai está no espaço tentando recuperar a nave para ter uma última chance de sucesso em seu papel na trama. Após isso, temos a filha conseguindo acessar seu quarto enquanto Cooper chega ao centro do Tesseracto, o que possibilitará que ele transfira o conhecimento necessário para que a equação de Murphy seja resolvida. Ao mesmo tempo, um terceiro referencial é brevemente aberto por conta da separação entre a Dra. Brand e o piloto Cooper. A Dra. acaba por encontrar o planeta que servirá como novo lar para a raça humana.

Por fim, a terceira característica que podemos apresentar como semelhança no método de Nolan para o desenvolvimento dos dois filmes está diretamente relacionada a segunda. Além de objetivos com importâncias equivalentes, temos também um bom senso de equilíbrio entre os riscos corridos pelas personagens em cada linha do tempo para cada filme. Na obra de 2010, Yusuf deve realizar a fuga com a van, Arthur deve protegê-los no Hotel e o restante deve completar a inserção da ideia na mente de Fisher. Aqui a vida de todos está em risco ao mesmo tempo em que a missão está em risco pelas

mãos de todos, com qualquer falha podendo comprometer tudo.

No filme de 2014, é possível seguir a mesma linha argumentativa: nem a missão de Murphy e nem a de Cooper podem falhar, pois qualquer uma das duas iria os atingir, e a humanidade, de maneira fatal. Numa perspectiva mais focada diretamente em ambos, pode-se reparar que em *Interstellar*, a vida dos dois protagonistas não está em jogo apenas por conta de um possível insucesso, mas também está presente na própria jornada de ambos, já que a qualquer momento pode acontecer algum tipo de acidente com a nave ou a morte de Murphy através dos problemas que a humanidade está enfrentando em relação a saúde respiratória.

3.2 Breves observações sobre a construção dos enredos de Nolan

Na introdução dessa dissertação, falamos sobre como a motivação dessa pesquisa nasce a partir de minha percepção a respeito de Christopher Nolan me parecer exitoso em desenvolver filmes com enredos complexos, muitas vezes densos em relação a construção narrativa, mas que conseguem agradar nichos de espectadores que costumam preferir filmes mais diretos e simples de serem compreendidos.

Realizando a análise de sua obra, algumas questões me fizeram refletir sobre questões que fazem com que isso pareça muito mais um direcionamento específico que o diretor aplica para se certificar de que o público esteja acompanhando com um bom nível de entendimento a esses enredos. Vale a lembrança de que aqui não estamos entrando em mérito ou demérito pela forma como todas essas informações são entregues, mas apenas verificando como ela constantemente é entregue por Nolan de uma maneira similar em seus filmes.

Mais uma vez, olhando para nossos dois objetos de pesquisa, vemos que em *A Origem*, Nolan pega um bom segmento do filme para explicar através do diálogo os detalhes da missão principal que será realizada, quais os papéis de cada personagem na execução do plano, a preparação realizada pela equipe de Cobb e tudo o mais que poderia parecer confuso caso não houvesse essa parada para que toda a informação necessária seja passada para a audiência.

Esse momento se dá através da exposição de todo o processo de concepção do plano, após a definição dos membros da equipe, de forma a estabelecer no diálogo quais

são as regras e especificidades dentro do sonho.

Figura 12: A equipe discute todos os aspectos do plano



Fonte: Captura de tela do filme

Nas cenas que se passam nesse ambiente, podemos ver que os detalhes estão espalhados pelo cenário, em forma de anotações e imagens, mas a principal função dessas cenas parece mesmo ser, através da exposição pelo diálogo, passar da forma mais direta possível as noções sobre como tempo e espaço serão dilatados, e nesse caso até mesmo distorcidos, pela equipe em sua jornada pelo sonho. São passadas informações relevantes sobre proporções, criação de cenários e de ilusões (como as mudanças de aparência de Eames) para que, no momento certo, a audiência esteja mais preocupada em acompanhar os eventos do que em desvendar as premissas por trás do universo fictício.

Em *Interestelar*, em coerência também com a aplicação dos conceitos físicos do nosso universo ao da história contada, essas explicações não se concentram tão fortemente como no objeto de análise anterior, mas está diluída através do desenvolvimento do filme de forma a também explicar constantemente os eventos de seu enredo. O filme conta com muitos personagens que são cientistas espaciais, astronautas, físicos e, com isso, acaba se preocupando em explicar seus conceitos através do diálogo independentemente dele se passar, ou não, entre personagens que supostamente já deveriam estar familiarizadas com essas questões.

Figura 13: Diálogo entre Dr. Brand e Cooper na NASA



Fonte: Captura de tela do filme

Além desses momentos de exposição de suas premissas, parece ser possível argumentar que os filmes de Nolan analisados, assim como muitos outros do diretor, apresentam enredos não lineares, como no caso de Murphy conhecendo seu “fantasma” na infância, mas por outro lado se mostram como narrativas que podem sim ser vistas como perfeitamente lineares. Em ambos os objetos de pesquisa, vemos que o tempo está drasticamente dilatado em relação aos diferentes referenciais, algumas cenas também estão fora do que seria a ordem cronológica dos acontecimentos, porém a maneira como os enredos se desenvolvem apresentam uma sequência lógica de início, meio e fim para a narrativa das duas obras.

Há aqui um terceiro filme que podemos citar, para nos apoiarmos na explicação do próprio diretor sobre como foi montada a sequência de apresentação dos eventos no filme *Amnésia*:

Figura 14: Nolan desenha e explica a linha do tempo de *Amnésia*



Fonte: Captura de tela do *Behind the Scenes* de *Amnésia*

O desenho coloca num plano gráfico a estrutura pensada por Nolan para que o filme pudesse ter duas linhas do tempo, uma com os eventos do presente e outra com as lembranças do passado, que fossem demonstradas de forma alternada, para que assim fosse possível fazer com que as linhas do tempo se encontrassem exatamente no final do filme, tendo o personagem finalizando sua missão de recuperar suas memórias perdidas e finalmente compreender o que realmente lhe havia acontecido e o que exatamente ele está buscando no filme.

Portanto, é possível interpretar que Nolan parece realmente ter uma relação de preocupação sobre o quanto seus filmes podem ser compreendidos por qualquer pessoa que decida usar seu tempo para assisti-los. E é então que podemos argumentar sobre esses serem também motivos para que seus filmes tenham números tão expressivos em relação à bilheteria e aceitação do público, sendo esse método de desenvolvimento do filme usado para minimizar as dúvidas e evitar pontas soltas na absorção do conteúdo por uma parcela maior da audiência. Onde alguns podem enxergar um diretor que subestima a capacidade cognitiva de seu público, podemos na verdade defender o ponto de vista de que ele tenta criar enredos e narrativas complexas, mas que, mesmo assim, sejam democráticas em relação aos nichos de espectadores que possam por elas se interessarem.

Ao explicar constantemente essas questões que podem fugir ao entendimento de parte de seus espectadores, Nolan parece demonstrar compreensão sobre o alcance de suas obras nesse momento de sua carreira. Com estúdios e orçamentos gigantescos envolvidos, distribuição ao redor do mundo e a expectativa gerada em torno de seu nome,

o diretor acaba levando em conta que seus filmes devem acabar atingindo audiências que talvez não estejam diretamente identificadas ao tipo de apresentação de enredo que gosta de desenvolver, e assim se preocupa em fazer sua parte para simplificar conceitos para que essas pessoas possam uma experiência que se aproxime de algo pleno em relação a mensagem que tenta passar em suas histórias.

Por outro lado, ele também está constantemente preocupado em criar enredos de ficção científica que estejam tão embasados quanto possível na ciência do mundo real. Assim como Kubrick se esforçou para criar uma representação próxima do que acreditava ser a realidade em relação a Terra vista no espaço em seu filme *2001: Uma odisseia no espaço* (1968), Nolan realiza em *Interestelar* a melhor representação de um buraco negro, ambas precedendo seus respectivos registros práticos através da tecnologia. Anos depois, em *Tenet*, Nolan volta a se basear em artigos científicos e na consultoria de físicos teóricos para criar a premissa e o universo do filme.

Atuando nessas duas frentes que parecem tão opostas, Christopher Nolan, acaba por posicionar seus filmes em um ponto do espectro da ficção científica que faz com que eles sejam difíceis de serem definidos como filmes com enredos supercomplexos, até mesmo por conta das explicações constantes, ao mesmo tempo em que também está criando obras que não tem histórias que poderiam ser classificadas tranquilamente dentro do gênero da fantasia, como *Star Wars* (1974).

Torna-se oportuno, nesse momento, elucidar a diferença básica que nos ajuda a delimitar a linha que divide os gêneros de ficção científica e fantasia. Para Levin, o que caracteriza de maneira principal a ficção científica seria justamente a forma como, dentro dos universos criados, as regras que se estabelecem e se alteram são especificamente as regras das leis que já conhecemos, ou seja, a ciência do mundo real. Sendo assim, a fantasia seria caracterizada justamente por ser um gênero onde a extrapolação daquilo que conhecemos não está ligada diretamente a nossa ciência.

Estando nesse meio termo entre os gêneros, o trabalho de Nolan, conscientemente ou não, realiza um papel interessante na popularização dos filmes de ficção científica, conseguindo implementar enredos e narrativas que agradem parte dos fãs do gênero ao mesmo tempo em que eles possam ser compreendidos para além desse nicho específico.

Considerações finais

Após analisarmos o contexto da carreira de Christopher Nolan como diretor, o enredo e as características de seus filmes, realizarmos o recorte para apenas duas obras e confrontar esses objetos de pesquisa, podemos apontar aqui algumas conclusões interessantes para a argumentação sobre a importância da dilatação temporal como recurso narrativo constante e fundamental para o desenvolvimento dessas histórias.

A carreira de Nolan começa de forma independente e tem um aumento de projeção gigantesco, o levando disso a um diretor de *blockbusters* em um curto espaço de tempo. Nessas duas fases, algo que se repete é a tentativa por parte do diretor em criar enredos não-lineares enquanto mantem a linearidade da história por meio dos métodos narrativos que escolhe utilizar.

Em *A Origem*, ele quebra o enredo em três linhas do tempo e divide as personagens entre elas, mas mantendo sempre um nível de risco equiparável, um objetivo comum bem definido e desafios também equivalentes entre elas. Isso é mantido em *Interestelar*, onde ele usa duas linhas do tempo para contar a história de como a humanidade foi salva pela relação entre Cooper e sua filha Murphy, chegando ao fim do filme com a segunda já muito mais velha do que o primeiro, graças a dilatação temporal observada entre os dois diferentes referenciais.

Pudemos compreender como a presença de diferentes linhas do tempo está ligada ao desenvolvimento do enredo de forma intrínseca, ou seja, seria impossível que a história se completasse sem que houvesse essa separação tempo-espacial das personagens. E não apenas foi possível reparar nesses padrões em relação ao enredo, mas também e mais importante, a narrativa. Ambos os filmes têm um ritmo de montagem muito similar, assim como a lógica para a ordem da apresentação dos eventos de maneira heterocrônica, os cortes que alternam entre essas diferentes linhas do tempo e, consequentemente, entre os núcleos onde cada um dos problemas enfrentados deve ser enfrentado e superado.

A forma como Nolan escolhe montar o filme e apresentá-lo a audiência é justamente o que faz com que a questão da dilatação temporal se torne importante não apenas para a história, mas para a maneira como ela nos é contada, transpassando sua

importância no enredo para essa questão da narrativa de seus filmes. Quando selecionamos as sequências do filme que reforçam a importância dessa dilatação como recurso narrativo, vemos que é mantida sim uma espécie de padrão para a forma como tudo é apresentado, através principalmente da montagem e das três características supracitadas como comuns a ambas as sequências. Quando esses trechos dos dois filmes são colocados lado a lado, torna-se possível sim argumentar sobre a utilização da dilatação temporal como um recurso narrativo e como uma constante do trabalho de Nolan, que aparece não apenas por uma questão de seu interesse, mas porque sua existência dentro das histórias cria possibilidades a ele que vão de encontro à suas prioridades quando apresentando um enredo para sua audiência através da narrativa.

Além disso, é interessante reparar também em como algumas questões dos filmes do diretor, como a forma linear como as narrativas são desenvolvidas em paralelo a enredos apresentados de forma não-linear, o uso da ciência como base para suas obras ao mesmo tempo em que ele compensa a densidade gerada por isso com diálogos expositivos que simplificam os eventos e os tornam mais compreensíveis para um número maior de pessoas.

Nolan pode não ser o diretor com a identidade estilística mais clara entre os nomes mais conhecidos da contemporaneidade, mas tentar eximi-lo de uma por conta de seus padrões serem muito menos técnicos e muito mais narrativos parece também, de certa forma, injusto com o cineasta. Quando nos dispomos a analisar a maneira como Christopher Nolan desenvolve suas histórias, vemos que sua identidade talvez possa ser explicada por questões pessoais, como o gosto pela ciência, a tentativa de simplificá-la para que ela possa atingir o maior número possível de pessoas, seu interesse pelo espaço e, principalmente, pelo tempo.

Referências bibliográficas

- ADLAKHA, Siddhant. **How Christopher Nolan's Earliest Films Following and "Doodlebug" Set a Course for Non-Linear Identity Crises**. IGN. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/christopher-nolan-following-doodlebug-non-linear-identity-crises>>. Acesso em: 15 nov. 2023.
- BORDWELL, David. **Christopher Nolan: a Labirynth of linkages**. 2. ed. Madison, Wisconsin: Irvington Way Institute Press, 2019.
- BOSCOV, Isabela. **Tenet, de Christopher Nolan, é filme vertiginoso para sentir, não entender**. Veja. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/coluna/isabela-boscov/tenet-de-christopher-nolan-e-filme-vertiginoso-para-sentir-nao-entender>>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- CAPPS, Robert. **Q&A: Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity**. Wired. Disponível em: <<https://www.wired.com/2010/11/pl-inception-nolan/>>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- CLERY, Daniel. **Physicist who inspired Interstellar spills the backstory—and the scene that makes him cringe**. www.science.org. Disponível em: <<https://www.science.org/content/article/physicist-who-inspired-interstellar-spills-backstory-and-scene-makes-him-cringe>>. Acesso em: 19 fev. 2024.
- CRAWFORD, Paulo. **Os Impérios do Tempo**. Lisboa: [s.n.], 2005. Disponível em: <<http://rana.oal.ul.pt/~crawford/artigos/O%20tempo%20de%20Einstein.pdf>>. Acesso em: 5 dez. 2023.
- CROFFI, Flávio. **Os nove círculos do Inferno de Dante Alighieri como mapas**. Nerdizmo. Disponível em: <<https://nerdizmo.uai.com.br/os-nove-circulos-do-inferno-de-dante-alighieri-como-mapas/#:~:text=Dante%20Alighieri%2C%20em%20sua%20obra>>. Acesso em: 4 dez. 2023.
- ESCAPE POD. Your Dictionary. <https://www.yourdictionary.com/escape-pod>. Acesso em: 12/05/2024
- FALCIANO, F.T. Cinemática relativística: paradoxo dos gêmeos. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 29, n. 1, 2007. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbef/a/YmnQFc8zPf4TVKp5gkmcVvn/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 23 nov. 2023.
- FOUNDAS, Scott. **Cinematic Faith**. Film Comment. Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/article/cinematic-faith-christopher-nolan-scott-foundas/>>. Acesso em: 26 out. 2023.

- FRANCIOLLE, Marcelo. **O que é dilatação do tempo? - Gaia Ciência | Divulgação Científica**. gaia-ciencia.com.br. Disponível em: <<https://gaia-ciencia.com.br/o-que-e-dilatacao-do-tempo-espaco-fisica>>. Acesso em: 26 out. 2023.
- GHIZONI, Henrique Sobrinho; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. INTERSTELLAR: A RELATIVIDADE NA FICÇÃO CIENTÍFICA E O ENSINO DE FÍSICA. **Olhar de Professor**, v. 21, n. 2, p. 289–310, 2018. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/journal/684/68460852009/html/>>. Acesso em: 30 out. 2023.
- Inception Story Timeline Visualization / Infographic – Randomwire**. Random Wire. Disponível em: <<https://randomwire.com/inception-timeline-visualisation/>>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- JAMESON, Fredric. **Arqueologias do futuro: O desejo chamado Utopia e outras ficções científicas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.
- LEVIN, Luciano. **Tudo é ficção científica**. *ComCiência* [online]. 2014, n.160, s/p. ISSN 1519-7654. Acesso em: 27/05/2024
- LULA COSTA, Daniel; RAMOS DE ANDRADE, Solange. ANAIS DO IV ENCONTRO NACIONAL DO GT HISTÓRIA DAS RELIGIÕES E DAS RELIGIOSIDADES - ANPUH -Memória e Narrativas nas Religiões e nas Religiosidades. **Revista Brasileira de História das Religiões. Maringá (PR) v Os Círculos infernais de Dante Alighieri**. Maringá: Revista Brasileira de História das Religiões, 2013. Disponível em: <<http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/anaiss4/st7/2.pdf>>.
- MAROTTA, Matheus. **O Poder do Storytelling no Mundo do Audiovisual**. Cria UFMG. Disponível em: <<https://criaufmg.com.br/2023/10/13/o-poder-do-storytelling-no-mundo-do-audiovisual/>>. Acesso em: 29 nov. 2023.
- MICADEI, Kaonan; PETERSON, John P. S.; SOUZA, Alexandre M.; *et al.* Reversing the direction of heat flow using quantum correlations. **Nature Communications**, v. 10, n. 1, 2019.
- NOLAN, Christopher. **Inception: the shooting script**. San Rafael, Ca: Insight Editions, Enfield, 2010.
- RESSNER, Jeffrey. **The Traditionalist - Christopher Nolan**. www.dga.org. Disponível em: <<http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1202-Spring-2012/DGA-Interview-Christopher-Nolan.aspx>>. Acesso em: 27 nov. 2023.
- ROSÁRIO, Maria do; BELLO, Lupi. Tempo e narrativa no cinema de Manoel de Oliveira. Lisboa, Editora Tinta da China, 2021. Ebook.
- STEPHENS, Chuck. **Past Imperfect: Christopher and Jonathan Nolan on Memory, Metaphysics and Memento | Filmmaker Magazine**. Filmmaker Magazine | Publication with a focus on independent film, offering articles, links, and resources. Disponível em: <<https://filmmakermagazine.com/110075-past>>.

imperfect-christopher-and-jonathan-nolan-on-memory-metaphysics-and-memento/>. Acesso em: 28 nov. 2023.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir O Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.