

O *flashback* e a narrativa não-linear subjetiva em *Following* (de Christopher Nolan)

Por Guilherme Jorge Huyer*, Bruno Leites** e Alexandre Rocha da Silva***

Resumo: O presente artigo investiga o conceito da narrativa não linear subjetiva no cinema, tal qual identificado a partir dos estudos de autores como Elsaesser (2009), Eig (2003) e Panek (2006), que dissertaram sobre um grupo de filmes que investem em um modo específico de conceber narrativas não lineares de caráter subjetivo ao organizarem sua não linearidade de acordo com a situação mental de seus personagens. Tendo como foco os modos de utilização do *flashback* nesse contexto, foi escolhido o filme *Following* (Christopher Nolan, 1998), como objeto de análise, uma vez que ocorre nesta obra uma grande predominância de *flashbacks* empregados segundo as prerrogativas do modelo de narrativa não linear subjetiva.

Palavras-chave: narrativa cinematográfica, narrativa não linear, flashback, *Following*, Christopher Nolan.

Abstract: This article examines the concept of the subjective nonlinear narrative film, identified by Elsaesser (2009), Eig (2003) and Panek (2006), as movies that organize nonlinear narratives according to the mental state of its characters. Therefore, we shall analyze *Following* (Christopher Nolan, 1998) in terms of the flashbacks that subtend the subjective nonlinear narrative model.

Key words: cinematographic narrative, nonlinear narrative, flashback, *Following*, Christopher Nolan.

Data de recepção: 02/07/2017

Data de aceitação: 01/10/2017

1. Introdução

O trabalho do diretor Christopher Nolan é constantemente referido no contexto das análises da não linearidade narrativa no cinema. Neste artigo, analisaremos um filme do diretor, *Following* (Christopher Nolan, 1998), no qual existe uma predominância do *flashback* na estrutura narrativa. Assim, iremos inferir como o *flashback* é utilizado para trabalhar a subjetividade da narrativa, bem como sua não-linearidade. Os *flashbacks* do referido longa-metragem, como veremos, são organizados em três modalidades diferentes, que serão propriamente discutidas, com especial atenção às funções de mascaramento da subjetividade que exercem no filme. É relevante notar, ainda, que *Following* é o primeiro filme de Nolan, e, de certa forma, compreende a criação de um modelo de narrativa não linear subjetiva que viria a ser retrabalhada constantemente ao longo da carreira do cineasta.

Thomas Elsaesser fala do *mind-game film* como um agrupamento de filmes que “parece atravessar as barreiras do cinema *mainstream* de Hollywood, da produção independente, do filme de autor e do filme de arte” (Elsaesser, 2009: 13, tradução nossa).¹ O autor se refere a esses filmes como uma tendência do cinema contemporâneo, qualificando-os enquanto *mind-game films* em função de sua proposta de “jogar um jogo” com o espectador (Elsaesser, 2009: 14), seja colocando um personagem como vítima de um jogo a partir das mãos de um antagonista manipulador, seja jogando com o próprio espectador, ao subverter suas expectativas. O que em grande parte caracteriza esses filmes é a presença de um protagonista que não tem consciência da realidade que o cerca (Elsaesser, 2009: 15), inserido em uma narrativa que, se valendo da intenção de desorientar o espectador ao “brincar” com sua percepção, esconde informações e oferece finais surpreendentes, geralmente precedidos por outras

¹ No original: “seemed to cross the usual boundaries of mainstream Hollywood, independent, auteur film and international art cinema”.

reviravoltas, por vezes encadeadas fora de ordem cronológica (Elsaesser, 2009: 17).

Elsaesser aponta que o que ele chama de *mind-game film* é mais comumente referido como *mind-fuck film* entre os entusiastas de discussão cinéfila na Internet (Elsaesser, 2009: 30). Em seu ensaio *A Beautiful Mind(fuck): Hollywood Structures of Identity*, a respeito do que consiste um filme classificado como *mind-fuck*, Jonathan Eig (2003) explica tratar-se de um filme que, através da não linearidade narrativa, apresenta a jornada de um protagonista que sofre uma ilusão a respeito da natureza de sua própria identidade.

Na mesma linha do *mind-fuck*, Elliot Panek fala do *psychological puzzle film* como um grupo de filmes norte-americanos “que possuem narrativas nas quais a orientação dos eventos na trama em relação à realidade diegética não é imediatamente clara” (Panek, 2006: 65, tradução nossa),² com transições não demarcadas entre cenas objetivas e subjetivas.

Os trabalhos de Elsaesser (2009), Eig (2003) e Panek (2006) destacam um grupo de filmes que investem em um modo específico de conceber narrativas não lineares, qual seja, organizando sua não linearidade de acordo com a situação mental, geralmente problemática, de seus personagens. O presente artigo investiga esse universo, que intitula de *narrativas não lineares subjetivas*, com foco nos modos de utilização do *flashback* nesse contexto.

2. A dimensão narrativa do Syuzhet

De acordo com Genette (1983: 25, tradução nossa), narrativa é “o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que se coloca a contar um evento ou uma

² No original: “that possess narratives in which the orientation of events in the plot to diegetic reality is not immediately clear”.

série de eventos”.³ O autor utiliza *A Odisseia* (Homero, 2005) como exemplo para esclarecer que nesse sentido a narrativa se refere tanto à fala de Odisseu, que conta sua história, quanto ao texto de Homero, que se propõe a ser uma fiel transcrição da fala do protagonista-narrador (Genette, 1983: 25). Depois, Genette (1983: 27) define história como o conteúdo da narrativa, a sucessão de acontecimentos contida nela; e narração como o ato de produção da narrativa, seja ele ficcional (que seria o caso de Odisseu) ou real (Homero).

Ainda que Genette aponte a possibilidade de aplicar essa categorização a narrativas de qualquer natureza, a mesma foi pensada estritamente em cima de narrativas literárias. Pensando especificamente no cinema, Comolli e Narboni (2004) consideram “história” como aquilo sobre o que o filme trata, e “discurso narrativo” o modo como o filme conta a história.

Bordwell argumenta que “uma abordagem centrada na forma se mostra capaz de explicar como a narração funciona na totalidade do filme” (1985: 49, tradução nossa).⁴ Para tanto, o autor se vale de conceitos que recupera do formalismo russo: *fábula* (história) e *syuzhet* (trama). Como esses dois conceitos se aplicam a quaisquer tipos de narrativa, para complementar a análise, Bordwell sugere o estilo cinematográfico, em equivalência ao estilo literário, como um terceiro elemento que consistiria na maneira como técnicas cinematográficas são empregadas na composição narrativa do filme.

Considerando o fato de que, confrontado com dois eventos narrativos vistos em sequência, um espectador irá procurar uma relação causal ou espacial entre eles, Bordwell (1985: 49) argumenta que, durante a apreciação de um filme, o espectador constrói um imaginário através da cadeia de eventos de causa e efeito ocorrendo naquele espaço e tempo específicos. Esse imaginário seria a

³ No original: “the narrative statement, the oral or written discourse that undertakes to tell of an event or a series of events”.

⁴ No original: “a form-centered approach sets itself the task of explaining how narration functions in the totality of the film”.

fábula, que, em outras palavras, consiste “no padrão que o receptor da narrativa cria através de suposições e inferências. É o resultado de captar informações narrativas, aplicando esquemas de relação entre elas, enquadrando e testando hipóteses” (1985: 49, tradução nossa).⁵

A fábula é, portanto, um constructo abstrato que nunca está de fato presente no filme em si (Bordwell, 1985: 49), e, de acordo com a teoria do formalista russo Tynianov (1978: 20, tradução nossa):⁶ “pode apenas ser imaginada”. A fábula pode ser entendida como o equivalente de história, na descrição de Genette.

O *syuzhet*, por sua vez, refere-se à maneira como o filme apresenta a fábula. É um sistema que arranja componentes (os eventos da fábula) de acordo com princípios específicos. O que determina a ordem com que os eventos da história serão apresentados é o *syuzhet*. Logo, este não implica em induzir o espectador a construir a fábula de um modo uno, logicamente puro e universal. Muito pelo contrário, o *syuzhet* se vale de “guiar o espectador na construção da fábula de um jeito bastante específico, ao provocar expectativas particulares nesse ou naquele momento, incitando curiosidade e suspense, e pontuando surpresas pelo caminho” (Bordwell, 1985: 52, tradução nossa).⁷ O *syuzhet* é, portanto, o “conjunto organizado de elementos que nos fazem inferir e assimilar a informação da história” (1985: 52, tradução nossa).⁸

Por fim, temos o estilo cinematográfico, que, na concepção de Bordwell (1985: 50), consiste na maneira com que as técnicas cinematográficas são utilizadas na concepção do filme. Se pensarmos no processo de concepção do filme, a fábula estaria concentrada no argumento, o *syuzhet* na escaleta e na estrutura

⁵ No original: “a pattern which perceivers of narratives create through assumptions and inferences. It is the developing result of picking up narrative cues, applying schemata, framing and testing hypotheses”.

⁶ No original: “it can only be guessed at”.

⁷ No original: “guide us to construct the fabula in a specific way, by arousing in us particular expectations at this or that point, eliciting our curiosity or suspense, and pulling surprises along the way”.

⁸ No original: “the organized set of cues prompting us to infer and assemble story information”.

geral do roteiro, enquanto que o estilo seria assegurado na decupagem do roteiro, procedimento no qual diretor e cinegrafista decidem que planos, enquadramentos e movimentos de câmera irão adotar em quais cenas (Aumont, 2003: 71). O estilo, portanto, dentro da perspectiva que Bordwell adota para analisar a narrativa do cinema, diz respeito especificamente à natureza cinematográfica da narrativa. O *syuzhet* determina quais eventos da fábula serão apresentados e em qual ordem. O estilo determina de que maneira, cinematograficamente, o filme irá realizar essas “tarefas” estipuladas pelo *syuzhet* (Bordwell, 1985: 52).

Assim, retomando os conceitos de Comolli e Narboni, podemos ver que o que estes chamam de *história* se aproxima daquilo que Bordwell chama de *fábula*. Da mesma forma que o *syuzhet* e o estilo em Bordwell se apresentam como os dois elementos que integram o *discurso narrativo* cinematográfico em Comolli e Narboni.

Bordwell dividiu esse conceito do discurso narrativo em dois: de um lado considerando somente a estruturação da ordem dos eventos da história (*syuzhet*); do outro, a articulação de técnicas cinematográficas através das quais a fábula é apresentada no filme (estilo). Assim, temos que, para Bordwell, a narração no cinema diz respeito ao “processo pelo qual o *syuzhet* e o estilo do filme interagem de forma a induzir e canalizar a construção que o espectador faz da fábula” (Bordwell, 1985: 53). Estilo e *syuzhet* coexistem no filme narrativo, pois os dois sistemas tratam de diferentes aspectos da processualidade do cinema.

Além disso, partindo do pressuposto que o *syuzhet* jamais entrega a fábula em sua totalidade, a variável mais relevante para a análise da narrativa cinematográfica repousa sobre as correspondências formais entre *syuzhet* e fábula (Bordwell, 1985: 54). Deve-se se perguntar até que ponto o desenrolar

do *syuzhet* corresponde às lógicas causal, temporal e espacial da fábula que se constrói: há disparidades, incompatibilidades, falta de sincronias? Lembrando que “todo *syuzhet* seleciona eventos da fábula para apresentá-los e combiná-los de maneiras particulares” (Bordwell, 1985: 54, tradução nossa),⁹ podemos aferir que tal seleção cria lacunas, e que tal combinação dos eventos selecionados gera uma composição.

Lacunas em fábulas são comuns e até certo ponto inevitáveis, pois que qualquer fábula necessita, em algum momento, dependendo do *syuzhet* em ação, suprimir eventos desnecessários para a compreensão da história. As lacunas podem ser de ordem temporal, causal ou mesmo espacial, e são evidentes ou suprimidas. Quando são evidentes, são demarcadas claramente. Quando suprimidas, não são demarcadas e sua relevância para a compreensão da fábula é mascarada. E é em cima desse mascaramento de lacunas temporais e causais que a narrativa não linear subjetiva estabelece sua fundação primordial.

3. A Narrativa Não Linear Subjetiva

A partir de uma conjuntura de normas,¹⁰ Bordwell (1985: 156) subdivide a narrativa cinematográfica em quatro modos: cinema clássico hollywoodiano, cinema de arte, cinema histórico-materialista (a exemplo do construtivismo russo dos anos 1920), cinema “paramétrico” (centrado no estilo). Sua análise

⁹ No original: “any *syuzhet* selects what fabula events to present and combine them in particular ways”.

¹⁰ Buscando identificar uma unidade significativa dentro de estratégias narrativas estabelecidas historicamente, Bordwell se apoia no conceito de modo, aferindo que, enquanto o gênero tende a variar entre épocas, o modo tende a ser mais fundamental, disseminado e estável. Sendo assim, Bordwell considera o modo como capaz de abarcar estruturas narrativas que transcendem gênero, escola, movimento, país de origem e demais critérios deveras reducionistas. Portanto, um modo narrativo se constitui como uma unidade de normas narrativas historicamente discernível. Dentro dessa abordagem, uma “norma” seria o padrão narrativo ou estético definido até então por todo um corpo diverso de produção fílmica anterior. E, como Bordwell comenta, a própria contestação e subversão de normas tende a codificar-se e a fundar novas normas (Bordwell, 1985: 150).

se propõe a “distinguir sistemáticas diferenças de *syuzhet* e estilo por modo” (Bordwell, 1985: 154, tradução nossa).¹¹

Tendo isso em vista, através da leitura de diferentes autores, alguns já apontados ao longo deste artigo, podemos ver que durante as últimas duas décadas tem sido constatado que uma porção da produção cinematográfica hollywoodiana vem se desviando de certas normas específicas do cinema clássico a nível de organização do *syuzhet*. Considerando o cinema clássico como “uma particular configuração de opções normalizadas para a representação da fábula e para a manipulação das possibilidades de *syuzhet* e estilo” (Bordwell, 1985: 156, tradução nossa),¹² Berg (2006) aponta para uma recente variante desse modo narrativo que tende a fugir da convenção do mesmo que diz respeito à linearidade da narrativa. Observando aquilo que, em sua opinião, a partir do começo dos anos 1990, se constituiu em uma proliferação de narrativas que fugiam da tradição hollywoodiana de apresentar cronologicamente os eventos da fábula, Berg (2006) se propôs a analisar uma parcela dessa produção cinematográfica a fim de identificar novos padrões narrativos. De acordo com o autor,

um intrigante aspecto dessa tendência é que essas narrativas experimentais não estão restritas ao cinema de arte, e podem ser encontradas entre os mais diversos tipos de filme. Variações da construção de narrativa linear clássica apareceram não só em obras independentes [...], mas também em grandes produções de Hollywood (Berg, 2006, tradução nossa).¹³

¹¹ No original: “distinguish systematic differences of *syuzhet* and style according to mode”.

¹² No original: “a particular configuration of normalized options for representing the fabula and for manipulating the possibilities of *syuzhet* and style”.

¹³ No original: “intriguing aspect of this trend is that these experimental narratives are not restricted to art house cinema and may be found among all kinds of films. Not only have variations on classical linear plotting appeared in independent productions [...] but also in more mainstream Hollywood fare”.

Observação que ganha eco no que Elsaesser (2009: 13) diz a respeito dos filmes que se enquadram no *mind-game film*, apontando que se constituem como um fenômeno recente do cinema (não só) norte-americano que atravessa barreiras de modelos de produção, sendo possível encontrar filmes do tipo tanto na produção independente quanto em grandes *blockbusters* de Hollywood.

Ancorando-se nos trabalhos inaugurais de Quentin Tarantino, Berg (2006) coloca *Cães de aluguel* (Reservoir Dogs, Quentin Tarantino, 1992) e *Pulp Fiction - Tempos de violência* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994) como os precursores dessa nova onda de filmes. Ao constatar o crescente alcance daquilo que chama de “Tarantino Effect”, comenta que o cinema contemporâneo se beneficia ao tomar cada vez mais liberdades criativas e explorar novas abordagens narrativas possibilitadas pela não linearidade. Citando um comentário do próprio Tarantino à época do lançamento de *Pulp Fiction*, o autor defende a ideia de que certas histórias ganham um desdobramento dramático mais eficiente a partir de uma ordenação não linear dos acontecimentos da história (Berg, 2006).

No entanto, Berg (2006) se restringe aos diferentes padrões narrativos por ele identificados que derivam de uma quebra da norma do cinema clássico que pressupõe uma narrativa linear, e não investiga em profundidade aqueles filmes que se utilizam da não linearidade para especificamente trabalhar o grau de subjetividade com que a história é apresentada, como fazem Elsaesser (2009) a respeito do *mind-game film*, Panek (2006) a respeito do *psychological puzzle film*, e Eig (2003) a respeito do *mind-fuck film*.

Os três autores tanto se utilizam de vários dos mesmos filmes e cineastas como exemplos do tipo de narrativa do qual discutem, como também apontam para as mesmas origens, remetendo principalmente aos trabalhos surrealistas

de Buñuel, a quem Eig (2003: n/p, tradução nossa)¹⁴ se refere como alguém que “fez a carreira puxando o tapete debaixo dos pés da audiência”, o que é uma das características mais evidentes da narrativa não linear subjetiva: a surpresa.

No entanto, Eig (2003) também atenta para o fato de as narrativas não lineares subjetivas de hoje se diferenciarem de um aspecto essencial daquelas de Buñuel, para quem o filme jamais era sobre a surpresa em si, sendo essa apenas uma das ferramentas para contar uma história. De acordo com Eig (2003), no *mind-fuck* atual (e para esse efeito no *psychological puzzle film* e no *mind game film* também) as tramas são construídas de modo a esconder a surpresa pelo maior tempo possível. E, para isso, trabalham para induzir o espectador a fazer uma construção parcialmente incorreta da fábula:

Hoje, mesmo em filmes como *Clube da luta* e *Amnésia*, que elucidam sofisticados pontos de vista sociais ou filosóficos, o peso da surpresa é tão grande que se sobrepõe a todo o resto da experiência cinematográfica. Não é preciso ser estruturalista para perceber que esses filmes devem seu impacto tanto ao modo como eles são contados, quanto pelas histórias que eles contam (Eig, 2003: n/p, tradução nossa).¹⁵

Como dizia Bordwell (1985: 54), uma ordenação não linear pressupõe uma série de lacunas temporais e causais, que suprimem informação e apresentam perguntas cujas respostas ficam suspensas propositalmente até o clímax do filme ou depois. Essas perguntas, aliás, nem sempre são claras e evidentes (Bordwell, 1985: 55). Determinada informação pode ser crucial para a compreensão plena da fábula, mas a necessidade de se saber tal informação pode ser disfarçada. Ou seja, não evidenciando a relevância de certos detalhes da trama, narrativas podem se estruturar para apresentar “momentos de

¹⁴ No original: “who made a career out of yanking the rug out from under his audience”.

¹⁵ No original: “but today, even in movies like *Fight Club* and *Memento*, which elucidate sophisticated social or philosophical points of view, the fact of the surprise is so big as to overwhelm the rest of the viewing experience”.

surpresa que fazem o público rever sua impressão da narração” (Panek, 2006: 66, tradução nossa).¹⁶

Esses momentos de surpresa constituem normas próprias desse modelo de narrativa, e são possíveis através de uma estratégia que lança mão de duas alternativas principais para suprimir relações causais, ocorrendo geralmente no primeiro ato do filme: interrompendo a história para um *flashback* mostrar como se chegou até aquele momento, ou contando com uma elipse que adianta a narrativa e mascara as consequências imediatas da cena anterior (Eig, 2003).

Precursor no uso dessa estratégia narrativa, o curta-metragem *La Rivière du Hibou* (Robert Enrico, 1964), serve de exemplo:

[o filme] começa com uma cena em que um homem está prestes a ser enforcado. Essa cena é seguida por um breve, bem demarcado *flashback*. O filme então corta de volta para o homem parado no mesmo lugar em que ele estava antes do *flashback*. Nesse momento, a narração troca de relativamente rasa [objetiva] para extremamente profunda [subjetiva], ainda que a narração não tenha indicado que a narrativa agora se concentra na mente de um homem prestes a morrer (Panek, 2006: 67, tradução nossa).¹⁷

Panek (2006) explica que, depois de ver o *flashback*, o público é induzido a entender que a sua finalidade é apenas recapitular eventos passados, visto que essa sempre foi a norma dentro do cinema clássico. No entanto, dentro do universo das narrativas não lineares subjetivas, subvertendo essa norma, o papel do *flashback* é, na verdade, inserir um hiato para mascarar uma

¹⁶ No original: “surprise moments that cause the audience to revise their impressions of the narration”.

¹⁷ No original: “it begins with a scene in which a man is about to be hanged. This scene is followed by a brief, clearly marked flashback. The film then cuts back to the man standing in the same place that he was before the flashback. At this moment, the narration has switched from relatively shallow to extremely deep, though the narration has not indicated that the bulk of the narrative is but a fantasy in the mind of a dying man”.

alteração de estratégia narrativa objetiva, anterior ao *flashback*, para subjetiva, posterior ao *flashback*:

Momentos de grande subjetividade da narrativa, como sequências de sonho, são claramente demarcados. Ocasionalmente, esses momentos não são marcados de forma explícita como subjetivos. No entanto, as cenas subsequentes deixam claro que o espectador deve revisar sua hipótese a respeito do quão subjetiva era a narrativa na cena anterior (Panek, 2006: 63-64, tradução nossa).¹⁸

O *sexto sentido* (*The sixth sense*, M. Night Shyamalan, 1999) é outro bom exemplo desse tipo de estratégia narrativa. Na primeira cena, vemos o psicólogo interpretado por Bruce Willis levar um tiro e ficar inconsciente. Na cena seguinte, após uma elipse, acompanhamos o personagem seguindo com sua vida como se tivesse se recuperado do incidente. Apenas no final do filme - através de um *flashback* - é que compreendemos que no início do filme houve uma lacuna causal suprimida. Ao não revelar a informação que diz respeito à morte do personagem, o cineasta M. Night Shyamalan consegue realizar uma passagem não demarcada de narrativa objetiva para narrativa subjetiva.

Sobre a surpresa ao final de *O sexto sentido*, comenta Elsaesser que

a sensação de ‘ó-meu-deus-tudo-mudou’ em *O sexto sentido* é reforçada pela sensação de ‘te peguei’ dada através das cenas revistas [no *flashback*] que agora são interpretadas de modo diferente. Assim, o espectador tanto tem a sensação de ‘ó-meu-deus-tudo-mudou’, como tem a chance de ver o protagonista experimentar o mesmo sentimento” (Elsaesser, 2009: 18, tradução nossa).¹⁹

¹⁸ No original: “moments of increased depth of narration, such as a dream sequence, are clearly marked as such. Occasionally, these moments are not explicitly marked as subjective; however, subsequent scenes make it clear that the audience should revise their hypothesis as to how deep the narration was in the preceding scene”.

¹⁹ No original: “the ‘oh-my-god-everything-has-changed’ feeling in *The Sixth Sense* is reinforced by the ‘gotcha’ feeling of replayed scenes from earlier in the movie that you now understand differently. The viewer gets to have it both ways: have the oh-my-god-everything-has-changed

Levando esse detalhe em consideração, é interessante notar que a não linearidade de uma narrativa pode utilizar-se do *flashback* tanto para, no início do filme, interromper a cadeia de causa-e-efeito, quanto para, mais para o final, rerepresentar eventos que, revistos sob uma nova ótica, resultam em uma reavaliação da compreensão da narrativa por parte do espectador, ecoando o sentimento de surpresa que sucede no protagonista. A partir desse princípio, a narração subjetiva se utiliza da não linearidade para, escondendo informações (e perguntas), construir uma narrativa que estabeleça um grau de subjetividade que não se mostra aparente, revelando-se como tal apenas no último instante.

Em sua categorização do *mind-game film*, Elsaesser (2009: 17) aponta uma série de características das quais um filme deve apresentar ao menos uma para ser considerado como pertencente ao grupo. A última característica da lista compilada pelo autor acaba por englobar todas as outras, e explicita um detalhe fundamental do *mind-game film* que pode ser referido enquanto uma norma da narrativa não linear subjetiva, visto ser aplicável também tanto ao *psychological puzzle film* de Panek (2006) quanto ao *mind-fuck film* de Eig (2003). Essa característica diz respeito a “um momento revelador, [a partir do qual] se entende que toda a narrativa até ali havia sido baseada em uma premissa cognitiva ou perceptiva equivocada” (Elsaesser, 2009: 17).²⁰ Como nos exemplos de *Clube da luta* (*Fight Club*, David Fincher, 1999) e *Uma mente brilhante* (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001), quando só no terceiro ato se descobre acerca da condição psicológica dos protagonistas (que sofriam de esquizofrenia durante o filme todo). Ou de *O sexto sentido*, quando o protagonista (junto do espectador) só descobre sua real condição de fantasma ao final do filme.

feeling and watch the protagonist experience it too”.

²⁰ No original: “a moment in the film when it turns out that the narrative and plot have been based on a mistaken cognitive or perceptual premise”.

Logo, pode-se constatar que “o questionamento acerca da natureza da narração é construído através de uma estrutura narrativa não usual [não linear], violações de lógica causal, ou lacunas dentro da cadeia de causa-e-efeito da história” (Panek, 2006: 65, tradução nossa).²¹

De grande relevância para os filmes do modo conforme apontado por Eig (2003), a premissa perceptiva equivocada de que fala Elsaesser (2009: 17) é uma ferramenta que permite a surpresa, e se constitui como a principal norma da narrativa não linear subjetiva.

Por fim, observamos que a narrativa não linear subjetiva diz respeito a um modo de narrativa que respeita a maioria das convenções do cinema clássico, mas que se distingue claramente do mesmo ao subverter duas normas específicas daquele modo: a narrativa linear e a demarcada distinção entre subjetividade e objetividade. Ademais, notamos que, dentro da narrativa não linear subjetiva, a passagem não demarcada de objetividade para subjetividade se dá geralmente em função de uma lacuna temporal, que pode ser representada tanto por um *flashback* que interrompe o fluxo de causa-e-efeito, quanto por uma elipse que deixa em suspenso as consequências causais da cena recém vista. E também vimos que o *flashback* pode ser empregado para reapresentar cenas, resignificando as mesmas sob um novo ponto de vista.

4. *Following*

4.1 Breves notas sobre a estrutura narrativa do filme

Christopher Nolan opta por estruturar a narrativa de *Following* em três linhas cronológicas diferentes que se intercalam, fazendo uma espécie de ensaio

²¹ No original: “these films prompt the questioning of the qualities of their narration by exhibiting one or more of the following: unusual story structure, violations of causal logic, or flaunted, unresolved gaps in the causal chain of the story”.

radical daquilo que viria a ser praticado em seu segundo filme, *Amnésia* (*Memento*, Christopher Nolan, 2000).

A narrativa de *Following* se estrutura da seguinte forma: em uma linha temporal (A) Bill conhece Cobb e os dois passam a invadir apartamentos juntos; em outra (B), Bill flerta com a Loira que está envolvida com um mafioso; e na terceira (C), Bill planeja e põe em prática um roubo sugerido pela Loira. E essas três linhas temporais são apresentadas de modo intercalado, pulando de uma para outra.

Tal estrutura implica no uso de montagem alternada trabalhando a subjetividade do personagem e mascarando a subjetividade da narrativa. A montagem, no caso, intercala as linhas A, B e C dentro do longo *flashback* que se inicia com a narração do protagonista, e segue sem ela, fugindo de um encadeamento cronológico dos eventos. Tendo em vista essa estrutura não usual de ordenação específica do *flashback*, e da narrativa como um todo, o trabalho se propõe a verificar como, então, o *flashback* é utilizado como recurso narrativo para produção de *puzzle film* em *Following*.

4.2 Flashbacks e produção de *puzzle-film* em *Following*

Seguindo a definição de Aumont (2003: 131), temos que o *flashback* se apresenta como um recuo temporal para relatar acontecimentos anteriores ao curso presente da narrativa. Por não necessariamente se mostrar evidente - pois nota-se o corte, mas não se nota, de imediato, que o plano seguinte ao corte implica em um salto temporal para trás na narrativa -, desde o princípio do cinema se convencionou informar o espectador de sua ocorrência, seja através de letreiros indicando a data da nova cena, seja através de recursos cinematográficos menos intrusivos, como uma mudança na paleta de cores da fotografia do filme (Burch, 2011: 28). É por isso que, conforme destaca Aumont,

(2003: 131), a “compreensão do fato de que há *flashback* passa pela compreensão da narrativa”.

Além disso, é válido lembrar que a convenção dentro do cinema clássico é ter o *flashback* sempre atrelado a um personagem (Thompson, 2008). Afinal, a princípio seria necessária uma justificativa para se apresentar uma cena do passado, quebrando a linearidade da narrativa. Essa justificativa foi encontrada nas memórias dos personagens, de modo que o uso padrão do *flashback* sempre foi o de apresentar essas memórias, deixando sempre aparente a quebra na linearidade da narrativa. A narrativa no paradigma clássico pode se apresentar como uma narrativa objetiva que eventualmente utiliza *flashbacks*, mas que irá pontuar claramente essa passagem de objetividade para subjetividade, e depois de volta à objetividade. O subjetivo aqui é um relato baseado sempre na subjetividade de personagem.

Como já vimos, o modelo das narrativas não lineares subjetivas faz uma subversão dessa convenção que diz respeito a uma transição bem demarcada entre objetividade e subjetividade. O *flashback*, aliás, é usado justamente para despistar o espectador quanto ao momento dessa transição.

Em *Following*, temos uma narrativa que começa no presente e, através de uma breve narração, joga o espectador dentro de um *flashback* (A) que, supõe-se, irá apresentar a história do protagonista até o momento no qual ele começou a narrar. No entanto, esse *flashback* não demora muito a ser interrompido. Todavia, em vez de a narrativa voltar ao narrador, como seria de se esperar em uma narrativa clássica, o filme lança o espectador a outro ponto na linha temporal da história (B). Minutos depois, mais uma interrupção, e mais um posicionamento em outro ponto (C). Então, volta-se ao instante no qual a narrativa foi interrompida pela primeira vez (A), e segue-se nessa lógica sequencial de A - B - C - A - B - C, até que a trama se resolve retornando ao

ponto no qual o protagonista começou a narrar, quando há uma última reviravolta e um último *flashback*.

O vai e vem dentro do mesmo *flashback* mascara o fato de que se trata de uma narrativa subjetiva. Pois, quando ocorre a primeira quebra (A), a convenção do cinema clássico já é desconsiderada. A narrativa é subjetiva, visto que é narrada pelo protagonista e portanto restringida ao seu conhecimento dos ocorridos. Mas as constantes quebras temporais induzem o espectador a pouco se importar com esse detalhe enquanto tenta re-ordenar os eventos da trama mentalmente.

Assim, por contar com uma estrutura de *flashbacks* que, se no início se apresentam enquanto tais, tão logo operam para se camuflar, pode-se afirmar que Nolan cria uma narrativa deceptiva que trabalha em várias frentes para sublimar esse detalhe.

Estabelecemos que a estrutura em três tempos do *flashback* coopera de modo central para sublimar que as cenas ali contidas sejam percebidas como internas a um *flashback*. Desta feita, tal estrutura afasta a demarcação de subjetividade da narrativa. Visto que a ordenação trilinear dos eventos provoca o espectador a reorganizar as cenas mentalmente na ordem cronológica correta, pode se argumentar que essa atenção focada em concatenar o fluxo de causa-e-efeito da narrativa disfarça sua constituição subjetiva.

Ainda assim, em função de contar com um protagonista-narrador, a narrativa de *Following* é restrita a um ponto de vista particular. A focalização, portanto, é interna. Ou seja, estamos, enquanto espectadores, limitados ao recorte de realidade feito por aquele que narra a história. Estamos junto com Bill durante o desenrolar todo da trama, por isso ao final sabemos tanto quanto ele.

Porém, há momentos que parecem contradizer essa lógica: as cenas em que Cobb aparece conversando com a Loira; o *flashback* narrado pela Loira; e a cena de assassinato da mesma, que também ocorre em *flashback*. Empregados com o propósito de mascarar a subjetividade da narrativa, esses três momentos são, portanto, as três modalidades de *flashback* que o filme utiliza para fazer confundir a distinção entre o objetivo e o subjetivo neste *puzzle-film*, as quais já haviam sido mencionadas na introdução deste artigo.



Following (1998)

Primeiro apontamos para as duas cenas em que Cobb conversa com a Loira sem a presença de Bill. A primeira se dá depois de Bill cortar o cabelo e vestir o terno. A segunda ocorre após Cobb brigar com Bill e este chegar em casa com o olho roxo. Ou seja, talvez não por acaso, ambas as situações são inseridas na narrativa logo após Bill surgir com um visual diferente, em consequência direta do poder de Cobb sobre ele.

Ainda que Bill não estivesse presente em nenhum desses momentos, ele acabaria tendo conhecimento dos mesmos. E, enquanto narrador, estima-se que ele os tenha reconstruído da melhor maneira que pôde, de modo a deixar sua narração mais coerente ao seu interlocutor (o detetive de polícia que ouve o relato todo).

Devemos ter em mente que, como não estava presente, o narrador em focalização interna não poderia saber exatamente o que aconteceu na situação narrada em *flashback*. Evidentemente, é possível que apenas relatasse algo cujo conhecimento adquirira por outros meios, que não os presenciais, mas então seria de se esperar um certo grau de dúvida com relação a essas porções do relato. Contudo, em *Following*, não é isso o que acontece, porque essas cenas são utilizadas longamente para embaralhar o caráter subjetivo de todo o relato, induzindo o espectador a interpretar a subjetividade do relato, fazendo-o crer na objetividade dos fatos narrados no *flashback*.

Da mesma forma, o *flashback* que ilustra o conto da Loira é essencial para esse propósito de camuflar o nível de subjetividade que comanda a narrativa. Como vimos, em função da narração em primeira pessoa que apresenta no início, o filme logo marca de modo claro a narrativa se tratar de um grande *flashback* que se estrutura de modo não usual, o que já se presta para descaracterizar o *flashback* enquanto normalizado pelo cinema clássico. Assim, quando um *flashback* nos moldes convencionais é inserido no meio dessa narrativa, por supor uma troca de focalização, o caráter subjetivo da mesma se torna mais uma vez sublimado, tornando-se ainda menos evidente. É o caso do *flashback* dentro do *flashback*, o qual ocorre quando a Loira narra para Bill o assassinato que havia testemunhado. O *flashback* dela é certamente subjetivo. Mas por ser um *flashback* dentro de outro *flashback* de outro personagem, o *flashback* da Loira não deixa de ser mais uma faceta da imaginação do nosso protagonista-narrador. Não se trata da subjetividade dela, e sim da de Bill, que

insere uma informação que recebeu dessa personagem como se fosse uma memória dela dentro da narrativa que ele está contando. No entanto, a estrutura do filme trabalha para suprimir esse detalhe, para fazer uma transição sutil de modo a mascarar o fato de que o *flashback* interno/secundário é, na verdade, concebido a partir da subjetividade de personagem que comanda o *flashback* externo/primário.

A sequência final que intercala a cena do interrogatório com a cena do assassinato da Loira também subverte (ou parece subverter) a lógica de focalização interna da narrativa. Afinal, Bill já havia encerrado sua narração e não tinha como saber daquelas informações. Ao recebê-las e tentar organizar os pensamentos para entender a situação, segue-se uma montagem alternada entre a cena do assassinato da Loira e *close-ups* do rosto pensativo e arrasado de Bill. De modo que, justamente por uma cena ser intercalada à outra, pode-se inferir se tratar da imaginação de Bill tentando preencher as últimas lacunas da história da qual é protagonista. Como toda a narrativa até ali seguia essa lógica, é possível crer que o padrão se mantenha. Mas, no lugar de memórias, temos agora suposições. Algo que reforça essa interpretação é observar que, nesse último *flashback*, os planos de Cobb atacando a Loira ecoam visualmente os planos do *flashback* narrado por ela, como se Bill estivesse reimaginando aquela cena em sua mente.

Como procuramos argumentar, é possível considerar *Following* como uma narrativa não linear subjetiva que utiliza *flashbacks* de diferentes maneiras para mascarar seu caráter subjetivo e produzir com esses recursos um *puzzle-film* à sua maneira.²²

²² Em nossa análise, ainda buscamos identificar um uso extensivo de focalização interna fixa mesmo em cenas que, a princípio, não pareciam passíveis de tal classificação, como aquelas de conversa entre Cobb e a Loira, ou mesmo o assassinato desta cometido por aquele. De qualquer modo, mesmo não sendo esse o caso, cuja discussão nem intenção do trabalho era, lembramos o que falavam Thompson (2008), Bordwell (2007), Herman e Vervaeck (2005), e Deleyto (1996): a troca de focalização é normal no cinema, e uma passagem de caráter subjetivo tende a ser utilizada para informar algo objetivamente. As cenas cujo conteúdo Bill

Fazendo-se valer de táticas de *syuzhet* que lançam de mais de uma aplicação do *flashback*, Nolan constrói um filme cuja pretensão maior é, como disse Elsaesser (2009: 17), fornecer ao espectador a chance tanto de experimentar o sentimento de surpresa do protagonista, quanto de assistir ao protagonista reagindo a esse sentimento, como em uma espécie de cumplicidade emocional. Personagem e público são enganados, e só descobrem isso no final, juntos.

5. Considerações finais

O universo das narrativas não lineares subjetivas, como visto, tem se proliferado dentro do modo de narrativa do cinema clássico desde o começo dos anos 1990, seja em grandes produções de Hollywood, seja na cena do cinema independente (Berg, 2006). Os filmes que compõem esse conjunto diferenciado trabalham a subjetividade de seus personagens através de uma estrutura de apresentação não linear dos eventos da trama. Grande característica desse modo é o mascaramento da transição de uma narrativa até então objetiva para uma de caráter subjetivo ancorada na perspectiva psicológica de um protagonista que não está a par de algum detalhe fundamental da realidade que o cerca (Elsaesser, 2007).

A norma, na narrativa não linear subjetiva, é mascarar, esconder a subjetividade da narrativa (Thompson, 2008). Mas, como esconder? A opção por um *syuzhet* de estrutura não linear revela-se como um princípio desse tipo de narrativa, tendo em vista o potencial que a apresentação não cronológica dos eventos demonstra para ocultar e não evidenciar certos detalhes da fábula. Logo, considerando essa premissa, se torna apenas natural constatar que o

não poderia saber por completo, portanto, podem se encontrar nessa categoria, do *flashback* subjetivo com informações objetivas. A partir da tentativa do personagem em preencher buracos na trama, o *syuzhet* insere informações de modo objetivo através de *flashbacks* que contêm dados fora do alcance daquele que os narra.

flashback se apresente como uma ferramenta narrativa com amplas possibilidades de aplicação.

No caso de *Following*, o *flashback* é apresentado em três tempos alternados, constituindo o que acabamos chamando de *flashback* tri-linear. As especificidades quanto às funções que o *flashback* exerce dentro da peculiar narrativa não linear subjetiva de *Following* se apresentaram na forma de quebras da linearidade, que, a princípio, indicam mudanças de focalização, embora estas não ocorram de fato, assim mascarando a perspectiva subjetiva com que a narrativa é construída.

Orientada a partir das memórias do protagonista, a narrativa inicia se assumindo como subjetiva, porém logo lança mão de táticas, em nível de *syuzhet*, para disfarçar este detalhe. A focalização interna é mascarada através de cenas construídas para soarem incongruentes com esse modelo de focalização.

As três linhas nas quais o *flashback* se desdobra servem para manipular a leitura que o espectador faz do filme, em eco direto à manipulação que o antagonista exerce sobre o protagonista. Assim, observa-se que, na forma como é utilizado por Christopher Nolan, o *flashback* aparece como uma potente ferramenta narrativa com propósitos maiores do que apenas apresentar memórias de personagem. Fazendo jus ao universo das narrativas não lineares subjetivas, toda a estrutura narrativa de *Following* se ancora no uso de *flashbacks* para mascarar a dimensão de subjetividade e esconder informações relevantes, cuja revelação é feita apenas ao final, na ocasião de uma reviravolta que, enfim, fornece os elementos para que o espectador possa se situar na narrativa em formato de quebra-cabeça que o filme vinha a todo tempo construindo.

Nos filmes seguintes de Nolan, veríamos o uso do *flashback* variar ainda mais em narrativas não lineares subjetivas com outras premissas. Em *Amnésia*, de um lado a história avança para frente, e do outro, volta para trás. As duas linhas temporais se encontram quando filme acaba. A primeira cena é também a última, agora reexaminada sob outra perspectiva, devido às novas informações colhidas ao longo da jornada do protagonista até aquele momento. Nolan constrói um roteiro completamente montado em cima do uso do *flashback*, de forma similar ao que fez em *Following*, porém de modo ainda mais extremo, visto que a demarcação do que é *flashback* e do que não é demora a ficar clara.

Em *Insônia* (*Insomnia*, Christopher Nolan, 2002) e *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2004), o uso do *flashback* é mais comedido e convencional. Porém, em *O grande truque* (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006), a experimentação em cima da técnica volta a tomar conta das diretrizes estéticas de Nolan, que estrutura *flashbacks* dentro de *flashbacks* em uma trama que dialoga tematicamente sobre o poder do cinema em enganar e surpreender o espectador através desses artifícios narrativos.

E se em seu maior sucesso comercial, *Batman: O cavaleiro das trevas* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008), o uso do *flashback* diminui de escala, dando espaço a uma narrativa mais pragmática e linear. Na conclusão da trilogia sobre o Homem Morcego, *Batman: O cavaleiro das trevas ressurgue* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012), a técnica volta a ter um papel essencial no desdobrar da trama. Tanto detalhes novos são apresentados em *flashbacks* que não revelam tudo, retornando depois em reviravoltas surpreendentes, quanto elementos do primeiro filme são lembrados sob nova ótica, alternando a noção da realidade que cerca os personagens.

A origem (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) organiza seus *flashbacks* de modo orgânico à trama, com o protagonista visitando seu passado através de uma máquina na qual ele pode acessar seus sonhos e memórias. Mais uma alusão ao caráter altamente subjetivo e suscetível à manipulação inerente ao *flashback*.

Por fim, *Interestelar* (*Interstellar*, Christopher Nolan, 2014) brinca com conceitos de viagem no tempo para inserir *flashbacks* dentro da própria espinha dorsal temática do filme, abrindo mão de *flashbacks* arbitrários ou lembranças. Em vez disso, os personagens revisitam determinados momentos mais de uma vez, em função das viagens no tempo realizadas no terceiro ato da narrativa. Através dessa revisão, esses momentos são vistos sob nova ótica, e recheados de novos significados.²³

Bibliografia

- Aumont, Jacques (2003). *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas, SP: Papyrus.
- Berg, Charles Ramirez (2006). "A Taxonomy of Alternative Plots on Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect" in *Film Criticism*, volume 31, issue: 1-2, Fall-Winter. Disponível em: <https://www.questia.com/read/1G1-153620392/a-taxonomy-of-alternative-plots-in-recent-films-classifying> (Acesso em 21 set. 2014).
- Bordwell, David; Janet Staiger e Kristin Thompson (1985). *The Classical Hollywood Cinema*. Nova York: Columbia University Press.
- Burch, Noel (2011). *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- Comolli, Jean-Luc e Jean Narboni (2004). "Cinema/Ideology/Criticism" em Marshall Cohen e Leo Eubank (orgs.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, New York: Oxford University Press.
- Deleyto, Celestino (1996). "Focalisation in Film Narrative" em Susana Onega e Jose Angel Garcia Landa (orgs.), *Narratology: An Introduction*, London: Longman.

²³ *Dunkirk*, filme mais recente de Christopher Nolan, lançado em 2017, não foi analisado neste artigo em função do prazo de envio. Porém, é válido mencionar que se trata de uma obra que também se encaixa no grupo das narrativas não lineares, e onde o cineasta continua a experimentar as possibilidades narrativas, dramáticas e estéticas do *flashback*.

Eig, Jonathan (2003). "A Beautiful Mind (fuck): Hollywood Structures of Identity", in *Jump Cut*, volume 46. Disponível em: <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/> (Acesso em 1 mai. 2017).

Elsaesser, Thomas (2009). "The Mind-Game Film", em Warren Buckland (org.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden/Oxford: Wiley Blackwell.

Genette, Gérard (1983). *Narrative Discourse: an essay in method*. New York: Cornell University Press. Herman, Luc e Bart Vervaeck (2005). *Handbook of Narrative Analysis*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Homero (2005). *Odisséia*. São Paulo: Editora Cultrix.

Panek, Elliot (2006). "The Poet and The Detective: Defining the Psychological Puzzle Film", in *Film Criticism*, Volume 31, Issue: 1-2, Fall-Winter.

Thompson, Kristin (2008). "Categorical Coherence: A Closer Look at Character Subjectivity", in David Bordwell's website on cinema. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity> (Acesso em 21 set. 2014)

Tynianov, Yuri (1978). "Plot and Story-Line in the Cinema" em Lawrence O'toole e Ann Shukman (organizadores), *Formalism: History, comparison, genre (Russian poetics in translation)* - v. 5. Colchester, University of Essex.

* Graduado em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda na UFRGS. Crítico de cinema desde 2010 no site <http://filak.com.br/>, defendeu sua monografia de conclusão de curso em 2014, estudando o uso do flashback no cinema de narrativa não linear. Participa no grupo “GPESC – Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação” (UFRGS/RS). Tem interesse no estudo sobre a estruturação de narrativas não lineares no cinema. Contato: gjhuyer@gmail.com

** Professor EBTT no IFRS. Pesquisador na área de Cinema. Em 2017, defendeu a Tese “Quando a imagem faz sintoma: imagem-pulsão e neonaturalismo no cinema brasileiro dos anos 2000”, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Entre 2014 e 2015 realizou estágio doutoral no IRCV, Sorbonne Nouvelle - Paris 3. Entre 2016 e 2017, foi professor substituto dos cursos de cinema da UFPel. É pesquisador associado aos seguintes grupos: “GPESC – Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação” (UFRGS/RS) e “GRUDES – Desdobramentos simbólicos do espaço urbano em narrativas audiovisuais” (UTP/PR). Também é produtor de audiovisual. Tem interesse nas seguintes áreas: cinema brasileiro, imagem, filosofia, narrativa e produção cultural. Atualmente é professor EBTT do IFRS, campus Alvorada, nos cursos técnicos de Produção de Áudio e Vídeo (integrado no Ensino Médio) e de Processos Fotográficos (subsequente). Contato: bleites2003@hotmail.com

*** Pesquisador do CNPq (bolsista produtividade), professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, da Revista Intexto e coordenador do Grupo de Pesquisa Semiótica da Comunicação da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom) e do Diretório CNPq Semiótica e culturas da comunicação (GPESC). Contato: arsrocha@gmail.com